

EU, designer:





UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

EU, DESIGNER:
contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade

Ana Catharina Moreira Marques

Brasília
2013



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

EU, DESIGNER:
contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade

Ana Catharina Moreira Marques

Brasília
2013



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

EU, DESIGNER:
contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade

Dissertação apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Gally de Andrade

Ana Catharina Moreira Marques

Brasília
2013

Ana Catharina Moreira Marques

**EU, DESIGNER:
contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade**

Dissertação apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Gally de Andrade

Brasília
2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

Eu, *Designer*:
contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade

Ana Catharina Moreira Marques

Dissertação apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Aprovada pela
BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Miguel Gally de Andrade
Orientador – FAU/UnB (Presidente)

Profa. Dra. Cláudia da Conceição Garcia
Membro Interno – FAU/UnB

Profa. Dra. Marisa Cobbe Maass
Membro Externo – IdA/Dep. Desenho Industrial/UnB

Prof. Dr. Reinaldo Guedes Machado
Membro Suplente – FAU/UnB

Brasília, 22 de agosto de 2013

Aos meus pais

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por todas as conquistas ao longo do meu caminho.

Agradeço ao meu pai e a minha mãe por sempre acreditarem e pelo apoio dado durante todo esse percurso. Agradeço aos meus irmãos: Paulo, pelos bons conselhos e exemplos e Guilherme, pelas discussões e apoio. Cada um, a sua maneira, encheu o meu caminho de coragem.

Agradeço aos meus familiares, em especial aos tios e primos mais presentes, por sempre torcerem por mim.

Agradeço aos meus melhores amigos sem os quais eu não teria chegado até aqui. Em especial a Helena Fernandes, Carolina Borges, Fernanda Schreiber e Carolina Bandeira pelas revisões e sugestões. Aos meus colegas dos intermináveis dias de estudo em *Den Sort Diamant*: Inbal Lieblich e Rohit Sharma. Ao Ruben van der Vleuten, ao Andrew Spitz e a Adriana Marques agradeço pelo companheirismo, diversão e fé.

Não posso deixar de agradecer ao *Copenhagen Institute of Interaction Design* – CIID - por ter possibilitado a produção das minhas ideias e a todos do instituto pela paciência, apoio e ensinamentos. A todos meus colegas de grupo de trabalho pela paciência e experiência, em especial: Katie Kindinger, Kostantino Frantzis e Kenneth Aleksander.

Agradeço ao meu Orientador Miguel Gally de Andrade pela dedicação e orientações que ajudaram no desenvolvimento, crescimento e conclusão deste trabalho. Meus sinceros agradecimentos por acreditar nessa proposta.

We are all designers, because we must be. We live our lives; encounter success and failure, joy and sadness. We structure our own worlds to support ourselves throughout life. Some occasions, people, places, and things come to have special meanings, special emotional feelings. These are our bonds, to us, to our past, and to the future. When something gives pleasure, when it becomes a part of our lives, and when the way we interact with it helps define our place in society and in the world, then we have love. Design is part of this equation, but personal interaction is the key. Love comes by being earned, when an object's special characteristics makes it a daily part of our lives, when it deepens our satisfaction, whether because of its beauty, its behaviour, or its reflexive component. (DONALD NORMAN, 2004).

RESUMO

O que o objeto de *design* acrescentaria à vida? Estamos cercados por objetos que tornam possível o nosso cotidiano e formatam o nosso ambiente. Este trabalho busca entender a relação da estética com a utilidade e não utilidade dos objetos. Sabe-se que é pela utilidade que eles são publicados, mas descobriu-se que sua transcendência vai além dessa condição original. Ela acontece quando o objeto de *design* apresenta um discurso, portanto, uma obra de arte, como defendido por Arthur Danto, e/ou quando mostra uma experiência puramente estética, como apresentado por Hannah Arendt e Donald Norman. O caminho percorrido foi primeiro definir o papel da estética na arte e na vida. Em seguida, foi estudado o objeto, sua arqueologia e sua relação com o homem. Por último, buscou-se avaliar o objeto de *design* e sua condição de discurso e julgamento estético através de projetos desenvolvidos pelos meus colegas e por mim no *Copenhagen Institute of Interaction Design – CIID*. Esses projetos foram desenvolvidos e apresentados nesse trabalho a fim de abrir a comunicação entre a filosofia do *design* e sua prática. O que se percebeu foi que não há limites para definir o campo de transcendência dos objetos. Eles podem e vão fluir de um lugar para o outro, dependendo do seu potencial discursivo ou emocional. Pois, todo projeto concebido através do pensamento sobre o usuário, sobre sua interação com o homem vai, cada vez mais, expor o objeto ao julgamento estético. A transcendência, que justifica o sentido desses objetos em nossas vidas, traz o senso comum de que eles estão testemunhando o nosso mundo; são a nossa tradução, seja pela obra de arte, seja por um bom objeto de *design*.

Palavras-chave: Filosofia do *design*. Estética. *Design* emocional. *Design* Interativo. Utilidade. Transcendência.

ABSTRACT

What would the object of design add to life? We are surrounded by objects that make possible our daily life and shaping our ambience. This work, entitled ‘I, designer: contributions to the aesthetics of design for and beyond utility’, seeks to understand the relationship of aesthetics with the utility and no-utility objects. It was known that it is their utility which is publicly acknowledged, but it turned out that their transcendence goes beyond this original condition. It happens when the object of design presents a discourse, and therefore, a work of art, as advocated by Arthur Danto, and/or when it shows a purely aesthetic experience (judgment), as shown by Hannah Arendt and Donald Norman. The path taken was first to define the role of aesthetics in art and in life and subsequently to study the object, its archaeology and its relationship with the human. Finally, it sought to evaluate the design object and its condition of discourse and aesthetic judgment through projects developed by my colleagues and myself at the Copenhagen Institute of Interaction Design – CIID. These projects were developed and presented in this work in order to open the communication between the design philosophy and its practice. What was realized is that there are no limits to define the field of transcendence of the objects. They can and will flow from one place to the other, depending on its discursive or emotional potential. Therefore, all projects designed by thinking about the user, about their interaction with humans, would increasingly expose the object to aesthetic judgment. Transcendence, which justifies the meaning of these objects in our lives, brings the common sense that they are witnessing our world; are our translation, either by the artwork, whether by a good design object.

Keywords: Design philosophy. Aesthetic. Emotional Design. Interaction design. Utility. Transcendence.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – <i>Brillo Boxes</i> , 1964 – <i>Brilloboxar</i> – de <i>Andy Warhol</i> – Réplica de 1990 doada em 1995 por <i>Pontus Hultén</i> ao <i>Moderna Museet</i> em Estocolmo	8
FIGURA 2 – <i>Brillo Boxes</i> no cotidiano (em um depósito, em uma propaganda e no supermercado com <i>Andy Warhol</i> - Nova Iorque, 1960)	14
FIGURA 3 – A exposição <i>American Supermarket</i> , um marco das exposições de Pop Arte em Nova Iorque, 1964. Com obras de, entre outros, <i>Andy Warhol</i> , <i>Claes Oldenburg</i> , <i>Tom Wesselmann</i> , <i>Jasper Johns</i> e um <i>Billy Apple</i>	15
FIGURA 4 – Trajetória linear da vida dos homens que permeia o ciclo da natureza	33
FIGURA 5 – O ambiente onde o homem vive que é produto da sua ação e discurso.....	35
FIGURA 6 – A ação do labor e do trabalho que mantêm a vida e constrói o mundo	37
FIGURA 7 – A diferença entre obra de arte a objetos de uso	46
FIGURA 8 – A permanência no mundo do objeto de uso pelo julgamento.....	49
FIGURA 9 – Performance <i>A Estória do Vento</i>	70
FIGURA 10 – Turbinas eólicas em Øresund, Copenhague, Dinamarca	72
FIGURA 11 – Ilustrações originais: <i>O Que o Vento Disse Sobre Valdemar Daae</i>	73
FIGURA 12 – Pesquisa de imagens sobre interação do vento	74
FIGURA 13 – Primeiro protótipo para identificar possíveis interações com o vento e rascunho de uma possibilidade de performance	75
FIGURA 14 – Segundo protótipo para testar interação com o vento e croqui explorando formas possíveis do vestido	77
FIGURA 15 – Preparando a performance (antes da condição de performista).....	77
FIGURA 16 – Imagens a partir da performance <i>A Estória do Vento</i>	78
FIGURA 17 – Detalhes dos sensores de pressão – <i>Pietzo</i> , dos sensores de movimento - <i>Tild sensor</i> e teste com as linhas de conduite	79
FIGURA 18 – Detalhe da placa de <i>Lilypad Arduino</i> e das linhas de conduite	79
FIGURA 19 – Vídeo sobre a performance <i>A Estória do Vento</i>	82
FIGURA 20 – Detalhe central da luminária <i>Origo</i>	83
FIGURA 21 – Pesquisa de imagens	85
FIGURA 22 – Primeiro protótipo de papelão	86
FIGURA 23 – Segundo protótipo de papelão e primeiros testes	86
FIGURA 24 – <i>Luminária Origo</i>	87

FIGURA 25 – A luminária com seus efeitos.....	88
FIGURA 26 – Detalhe da placa de acrílico sobre sensor infravermelho e dimerização da luz através desse sensor	88
FIGURA 27 – Protótipo final sendo montado a partir dos cortes a laser do laminado de madeira	89
FIGURA 28 –Detalhe dos eletrônicos: Acelerômetro, Arduino Mini, Infravermelho e LED .	90
FIGURA 29 – Posições estáveis da luminária.....	91
FIGURA 30 – Movimentação da luminária	92

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1: ARTE E ESTÉTICA	6
1.1 O modernismo, transição para o fim da arte.....	9
1.2 O fim da arte inaugurado pelo contemporâneo	16
1.3 A estética fora da arte	21
CAPÍTULO 2: O OBJETO DE <i>DESIGN</i> COMO OBJETO ESTÉTICO	30
2.1 A condição de objeto das coisas – para uma arqueologia do objeto de <i>design</i>	32
2.2 Os objetos de uso e o homem	41
2.3 A percepção do objeto enquanto “bom objeto de <i>design</i> ”	50
2.4 A estética do “bom objeto de <i>design</i> ”	56
CAPÍTULO 3: O OBJETO EM SUA CONDIÇÃO DE TRANSCEDÊNCIA	67
3.1 A produção do objeto para além da sua condição	70
3.1.1 <i>A Estória do Vento</i>	70
3.1.1.1 <u>A ementa</u>	71
3.1.1.2 <u>A inspiração</u>	71
3.1.1.3 <u>Explorando possibilidades</u>	74
3.1.1.4 <u>O vestido</u>	76
3.1.1.5 <u>A apresentação</u>	80
3.1.1.6 <u>A interação</u>	80
3.1.2 <i>A Luminária Origo</i>	83
3.1.2.1 <u>A ementa</u>	84
3.1.2.2 <u>A inspiração</u>	84
3.1.2.3 <u>Explorando possibilidades</u>	85
3.1.2.4 <u>A luminária</u>	89
3.1.2.5 <u>A apresentação</u>	90
3.1.2.6 <u>A interação</u>	92
3.2 Críticas, limites e ambiguidades	93
CONCLUSÃO	95
REFERÊNCIAS	98

INTRODUÇÃO

Durante o percurso de nossa vida, estamos cercados por objetos que tornam possível o nosso cotidiano e formatam o nosso ambiente. **EU, DESIGNER: contribuições para a estética do *design* a partir e além da utilidade** é uma dissertação que estuda a importância dos objetos de *design* em nossas vidas. Por que e para que eles existem? Como entram em nossas vidas? O questionamento busca entender qual a relação da estética com a utilidade e não utilidade dos objetos. Esse estudo faz parte de um campo filosófico do *design* ainda incipiente e, por isso, o trabalho busca aproximar a prática do *design* e a estética filosófica. Dentro desse contexto, a pergunta central é: **O que o objeto de *design* acrescentaria a vida¹?**

Daí, tomamos como pressuposto, primeiro, que a existência dos objetos em nossas vidas, considerando-se os objetos de *design*, pode acrescentar algo a elas. Portanto, o que está em questão é o que seria acrescentado. Esse acréscimo aponta para além da utilidade do objeto. A partir disso, pretendemos discutir sobre essa capacidade de existir além da sua utilidade, enquanto meio pelo qual o objeto permanece em nossas vidas (após, ou momentaneamente, findada sua utilidade). Isto seria a transcendência do objeto: o para além da sua utilidade, que é determinado por nós. Dois argumentos para a questão serão apresentados: um, que o objeto de *design* pode acrescentar algo à vida dos homens pela sua condição de arte, e o outro, pela sua condição estética. Ressalta-se ainda, como veremos, que essas condições não são excludentes e podem, também, coexistir.

A condição de obra de arte do objeto de *design* é a condição em que ele apresenta um discurso², um pensamento sobre a vida, sendo ele mesmo algo sobre a vida. Isso significa que o objeto de *design* assumiria a transcendência por instaurar um discurso. Já a condição estética significa que o objeto também pode transcender por um julgamento³ estético, pela experiência estética. Portanto, a tese é que, ao transcender sua utilidade, os objetos de *design* permanecem no mundo formatando-o e/ou dizendo algo sobre nós.

Se a análise do objeto é pela sua condição na vida do homem, é circunstancial que esse estudo seja guiado, em sua maior parte, pelo ponto de vista do usuário. É na

¹ Vida será entendida, de acordo com a visão de Hannah Arendt em *A Condição Humana*, como o tempo

² Essa arte definida como discurso será um assunto desenvolvido, por Arthur Danto, ao longo do texto.

³ Hannah Arendt será a autora responsável por apresentar o sentido do julgamento de um objeto e Don Norman irá definir os tipos de julgamentos estéticos presentes no homem.

vida do homem, enquanto usuário, que os objetos podem ser consumidos ou utilizados, e ainda, dentro desses, podem ser julgados esteticamente e/ou reconhecidos como discurso. É a partir desse universo que a estética do objeto de *design* será delimitada e a transcendência do objeto entendida. Considera-se, assim, por objeto de *design* o mesmo que objeto de uso⁴; e por transcendência, *a propriedade de um objeto ultrapassar os limites da experiência atual ou possível*⁵. Portanto, os objetos de uso seriam um acréscimo às nossas vidas no momento em que eles ultrapassem sua mera condição e, assim, permaneçam em nossas vidas. No caso em que esta ultrapassagem for de ordem estética, a transcendência acontece através de um julgamento. Já no caso artístico, ela acontece através do discurso que o objeto instaura.

Entender como e porque os objetos de *design*, a partir da sua condição de uso, podem transcender, será importante para delimitar a responsabilidade do *designer* em produzir um bom objeto de *design* que seja capaz de transcender seu uso e permanecer em nossas vidas, dizendo algo sobre nós e/ou sobre o mundo que habitamos. Para guiar esse estudo, a dissertação está dividida em três capítulos: 1 - Arte e Estética; 2 - Objeto de *Design* como Objeto Estético; e 3 – O Objeto em sua Condição de Transcendência. O Capítulo primeiro tem como meta principal mostrar a separação condicional entre arte e estética, segundo o crítico e filósofo Arthur Danto. Para ele, a arte contemporânea desconecta-se definitivamente da necessidade da beleza. Ela, agora, incorpora o pensamento,⁶ que é uma afirmação sobre a vida, sobre o mundo. Para entender a posição da estética na arte, o capítulo inicial ocupar-se-á em percorrer, introdutoriamente, o caminho histórico da estética, desde sua importância para o reconhecimento da arte até sua posição na arte contemporânea. Ao desobrigar a presença da estética na arte, o autor liberará o objeto estético do compromisso com a arte. A estética, assim, poderá ser presença essencial nos objetos de *design*, sem que eles tenham responsabilidade com a arte. Delimitar esse caminho da estética servirá para definir um tipo de importância do belo na arte e na vida. Assim, Danto chegou à

⁴ Baseando-se nos autores que se seguem, a palavra *design* ou objeto de *design* será sinônimo de objeto de uso. Hannah Arendt não usa, diretamente, o termo *design*. Entretanto, percebe-se que os objetos de uso que são capazes de *reificação* e criados por um processo cognitivo que gera um modelo capaz de ser reproduzido trazem o mesmo significado que “objeto de *design*”. Em igual sentido, Norman usa a palavra *design* para definir esse objeto de uso. Para essa pesquisa, tanto faz usarmos os termos “objeto de uso” ou “objeto de *design*”, pois ambos representam os objetos que foram criados e estão presentes em nossas vidas com alguma finalidade.

⁵ JUNIOR, O. *Pequeno Dicionário de Filosofia Contemporânea*, 2006.

⁶ Em Danto, ‘pensamento’ é discurso. É dentro desse conceito que o pensamento incorporado à obra de arte deve ser entendido nesse primeiro capítulo.

conclusão de que a beleza, na arte ou nos objetos não artísticos, funciona como elemento que pode estar presente no objeto, ou na relação com ele, capaz de qualificá-lo, mas não de defini-lo e/ou a identificá-lo. A arte não mais precisa fazer referência à sua própria condição; ela passa a ser definida por uma nova essência, e a estética, embora fora da essência da arte, permaneceria como elemento necessário na vida.

Porém, qual seria o lugar da estética na vida do homem? Essa questão será tema do Capítulo segundo - Objeto de *Design* como Objeto Estético - que pretenderá respondê-la pela perspectiva da teoria e da estética do *design*. O caminho a ser seguido vai, inicialmente, apresentar uma arqueologia do objeto na tentativa de entender sua importância para a vida do homem; depois, será apresentada a condição do objeto como objeto estético. De acordo com Arendt, como veremos no início desse capítulo, o homem habita um mundo feito de coisas onde a vida tem lugar para acontecer. A autora defende a condição de objeto das coisas, dos utensílios, pois o artifício humano seria o mundo que, por sua vez, seria uma das manifestações mais elementares da condição humana, é uma capacidade humana⁷. Arendt mostra que a questão do significado do objeto tem por fim entender o lugar da estética na experiência do objeto a partir da abertura para o julgamento que todo objeto se permite. Entretanto, a questão de como o julgamento sobre a coisa acontece, enquanto parte de uma experiência estética, será aprofundada, num segundo momento do capítulo, com ideias de Donald Norman. Seus estudos baseiam-se na interação entre o objeto e o homem (usuário). Para ele, os elementos presentes no objeto são capazes de estabelecer uma relação cognitiva e emocional com o homem. A partir daí, a estética assume um papel especial para entender as relações e/ou experiências que o homem estabelece com o objeto. Pois, de acordo com Norman, estamos cercados por um grande número de coisas manufaturadas capazes de tornar nossa vida mais fácil e prazerosa.⁸ Ele vê o *design* como tudo aquilo que obedece a um sistema de projeto e manufatura que proporcione experiência. Assim, praticamente tudo que é produzido é, de alguma forma, objeto de *design*. Dentro desse contexto, Norman classifica objetos com bom *design* e objetos com *design* pobre.⁹ Ele defende ainda que o reconhecimento emocional de um objeto é, a grosso modo, um reconhecimento estético. Portanto, seu interesse é elevar a usabilidade, a função do objeto, ao mesmo patamar dos elementos emocionais. Norman foi um dos primeiros a

⁷ Cf. ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 13.

⁸ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p.vii.

⁹ Donald Norman classifica *design* no capítulo primeiro do livro *The Design of Everyday Things*. Esse livro teve até hoje três edições, e a classificação adotada neste trabalho baseia-se na edição de 2002.

utilizar a psicologia cognitiva e a ciência cognitiva ao falar sobre *design* de produto.¹⁰ Foi ele quem inaugurou esta área de estudo ao combinar psicologia da cognição, ciência da computação e engenharia em um único campo analítico, percebendo a necessidade de se pensar conjuntamente *design* e tecnologia.¹¹ Assim, o capítulo se comprometerá a identificar a importância do objeto para a vida cotidiana das pessoas e o lugar da estética nesse cenário, desde uma abordagem emocional. As abordagens de Arendt e Norman complementam-se, ainda, na medida em que implicações políticas podem ser apontadas por detrás de uma investigação analítico-científica da experiência emocional que desenvolvemos com o objeto.

Até então, os dois capítulos iniciais trabalham os autores individualmente a fim de apresentar seus estudos sobre a arte visual, os objetos e a sua vivência estética. Os autores pretendem mostrar que o homem leva a subjetividade ao objeto pelo julgamento sobre esse, pois o homem, ao escolher um objeto, torna-se protagonista de seu mundo, porque manipula seu meio para melhor servir as suas necessidades. Isso valida a estética na vida. Assim, a beleza se apresenta como busca humana, uma vez que os objetos caracterizam nossa vivência. Dentro desse contexto teórico, o Capítulo terceiro - Objeto em sua condição de Transcendência - apresentará dois objetos de uso que foram projetados dentro dessa temática da transcendência dos objetos na vida dos homens. Esses projetos foram desenvolvidos tendo como princípio a responsabilidade do *designer* em trabalhar o objeto para que esse possa transcender e, assim, tornar-se um bom objeto de *design* ao formatar a vida do homem. Esses objetos foram desenvolvidos pelo meu grupo de trabalho, no curso de *design* interativo, no *Copenhagen Institute of Interaction Design*¹² – CIID. Os cursos ocorreram no formato de *workshop*, que tinham como tarefa principal aplicar as novas tecnologias à vida cotidiana por uma abordagem focada no usuário e, assim, garantir a transcendência do objeto de *design* (os vídeos dos projetos apresentados devem ser vistos em: *A Estória do Vento* <vimeo.com/42981972>; *A Luminária Origo* <vimeo.com/42939626>). É importante ter em mente que, o que está em questão aqui não é o estudo sobre a obra de arte, mas sobre os objetos. Pretende-se mostrar o que os objetos de uso acrescentam à vida dos homens, ou seja, como eles transcendem o seu uso e qual a importância das relações estéticas nessa dinâmica. Portanto, o capítulo terceiro apresentará uma descrição detalhada do processo de

¹⁰ *The field of usability design takes root in Cognitive Science*. Tradução livre: *O campo da usabilidade do design tem raiz na Ciência Cognitiva* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p.8).

¹¹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p.8.

¹² Mais informações sobre o instituto em: <http://ciid.dk/education/>.

desenvolvimento desses objetos, além de uma análise crítica da minha prática projetual baseada nos meus estudos sobre o tema da experiência estética dos objetos de uso. Adianto que a preocupação com o julgamento estético na produção dos objetos fez com que suas condições fossem extrapoladas e acabaram atingindo dimensões que não foram previstas em relação à sua importância para a vida dos homens. Isso será melhor entendido ao longo da leitura que se segue.

CAPÍTULO 1 – ARTE E ESTÉTICA

*Beleza é uma opção para arte, não necessariamente uma condição. Entretanto ela é uma condição necessária para a vida já que queremos vivê-la.*¹³

O capítulo tem como meta principal mostrar a separação condicional entre arte e estética segundo o crítico e filósofo Arthur C. Danto, um dos principais autores do estudo da estética na arte atual. Para ele, a arte contemporânea desconecta-se definitivamente da necessidade da beleza. Ela, agora, incorpora o pensamento¹⁴ que é uma afirmação sobre a vida, sobre o mundo. Em *The Abuse of Beauty* (O Abuso da Beleza), último livro de sua filosofia da arte, fala sobre a posição da estética na arte. Para entender qual é esse lugar, este capítulo inicial ocupará-se em percorrer, introdutoriamente, o caminho histórico da estética desde sua importância para o reconhecimento da arte até sua posição na arte contemporânea.

Ao desobrigar a presença da estética na arte, o autor liberará o objeto estético do compromisso com a, ou seja, de ser arte. A estética, assim, poderá ser presença essencial nos objetos de *design*, sem que eles tenham responsabilidade com a arte. Isso porque a estética inclui instâncias da cultura que não fazem parte diretamente da arte. A função (ação objetiva) e o julgamento (ação subjetiva), juntos, contribuem para a experiência estética do objeto. Delimitar esse caminho da estética servirá para definir um tipo de importância do belo na arte e na vida. A par dessa definição, será buscado então, o significado da estética para a vida e assim circundar a questão: o que o objeto estético, enquanto objeto de uso, acrescenta à vida?

Para o crítico, a arte contemporânea é um produto do modernismo, mais especificamente dos vários movimentos de vanguarda desde a década de 60. Antes desses movimentos, a beleza, na arte, designava um modelo, designava aprovação de algo, de um estilo a ser seguido. Esses movimentos trouxeram questões como: o que torna possível algo ser uma obra de arte num determinado período histórico e não ser em outro e como o belo contribui para o *status* da arte hoje? Os movimentos de vanguarda, em protesto, passam a criticar a beleza na arte. Assim, a arte do séc. XX

¹³ *Beauty is an option for art and not a necessary condition. But it is not an option for life. It is a necessary condition for life as we would want to live it.* (DANTON, Arthur C. *The Abuse of Beauty*, 2003, p. 160).

¹⁴ Em Danto, *pensamento* é discurso. É dentro desse conceito que o pensamento incorporado à obra de arte deve ser entendido nesse primeiro capítulo.

chega para modificar o cenário e colocar a arte como arte, e não como objeto de *life style*.

Em vista da história do sofrimento humano, que sem dúvida foi o principal produto cultural do século XX, é espantoso quão desapaixonada, racional, distante, como era abstrata, realmente, a arte do século XX. Quão inocente o próprio Dadaísmo foi, na sua recusa artística de satisfazer as sensibilidades estéticas dos responsáveis pela Primeira Guerra Mundial – para dar-lhes balbucios em lugar de beleza, bobagens em vez de sublimidade, ferindo beleza através de uma espécie de palhaçada punitiva. O espírito intratável da vanguarda como uma brincadeira permanece viva na arte de hoje.¹⁵

No entanto, acrescenta Danto, essa vanguarda foi decisiva para desobrigar a arte de ser bela. Assunto que ele elabora mais amplamente no livro *Após o Fim da Arte*¹⁶.

Esse movimento [Intractable Avant-garde] ajudou a mostrar que a beleza não era parte do conceito de arte, que a beleza pode ser representada ou não, e ainda assim algo será arte. O conceito de arte pode exigir a presença de um ou outro recurso, que inclua a beleza, mas também inclui muitos outros, como a sublimidade, para usar uma outra característica muito discutida no século XVIII.¹⁷

Portanto, para Danto, a *Brillo Box* foi a primeira obra de arte que realmente colocou em questão a temporalidade da arte e abriu novas considerações de como a obra pode ser definida. A obra *Brillo Box*, do artista Andy Warhol, é considerada arte por transfigurar a embalagem de um material de limpeza caseiro – caixas de esponjas de aço – para a posição de obra de arte, afirmando sobre a arte visual que ela poderia ter qualquer aparência e que a estética não possuía mais a força de definir a arte:

Fiquei impressionado com a questão da possibilidade das caixas de Warhol serem obras de arte enquanto os seus homólogos, na vida cotidiana, eram apenas caixas utilitárias sem nenhuma pretensão artística que fosse. A estética parecia não mais suportar essa questão, uma vez que ambos os conjuntos de caixas, que pareciam ter identidades filosóficas distintas, assim

¹⁵ *In view of the history of human suffering which beyond question was the chief cultural product of the twentieth century, it is astonishing how dispassionate, how rational, how distancing, how abstract so much of twentieth-century art really was. How innocent Dada itself was, in its artistic refusal to gratify the aesthetic sensibilities of those responsible for the First World War – to give them babbling in place of beauty, silliness instead of sublimity, injuring beauty through a kind of punitive clownishness. The Intractable Avant-Garde's spirit as play remains alive in art today.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 57)

¹⁶ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*. Esse livro teve sua primeira edição em 1997, porém, esse trabalho foi baseado na segunda edição, em 2010.

¹⁷ *I regard the Intractable Avant-garde as having taken an immense philosophical step forward. It helped show that beauty was no part of the concept of art, that beauty could be represent or not, and something still be art. The concept of art may require the presence of one or another from a range of features, which includes beauty, but includes a great many others as well, such as sublimity, to use another feature much discussed in the eighteenth century.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse of Beauty*, 2003, p. XV).

se assemelhavam um ao outro que parecia pouco crível que um tivesse qualidades estéticas e o outro não. Portanto, a estética caiu fora da questão, (...).¹⁸

**Figura 1 – *Brillo Boxes*, 1964 – *Brilloboxar* – de *Andy Warhol* – Réplica de 1990
doada em 1995 por *Pontus Hultén* ao *Moderna Museet* em Estocolmo**



FONTE: foto e edição por Ana Catharina M. Marques

Ao fim, Danto chega à conclusão de que a beleza, na arte ou nos objetos não artísticos, funciona como elemento que pode estar presente no objeto e que seja capaz de o qualificar, mas não de o definir e/ou identificar. A arte está definida segundo apresentação de um significado, de uma questão sobre a vida. A arte não mais precisa fazer referência à sua própria condição (embora a *Brillo Box* a faça para que nenhuma outra precise mais fazê-lo), ela passa a ser definida por uma nova essência, e a estética, embora fora da essência da arte, ainda permanece como elemento necessário na vida.

¹⁸*I was struck by the question of how it was possible for Warhol's boxes to be works of art while their counterparts in everyday life were but utilitarian containers with no artistic pretensions whatever. Aesthetics seemed to bear on this issue not at all, since the two sets of boxes, which seemed to have distinct philosophical identities, so resembled one another that it seemed scarcely credible that one of them should have aesthetic qualities the other lacked. So aesthetic simply dropped out of the equation, (...).* (DANTO, Arthur C. *The Abuse of Beauty*, 2003, p. 03)

1.1 O modernismo, transição para o fim da arte

O crítico Arthur C. Danto vê a história da arte pelo imperativo estético da obra de arte. Esse caminho permite a ele explorar a condição da estética para a definição de arte. Se a arte é classificada pelo seu processo narrativo, ele vai entender que houve uma desobrigação frente a essa narrativa. Esse processo narrativo esteve presente nas condições de produção das artes visuais ao longo da história da arte e assim definiram as eras da arte. Dentro dessa narrativa e do ponto de vista da sua essência estética, há uma separação entre o que era feito anteriormente ao renascimento (denominado por ele Antes da Era da Arte) e o que era feito durante, quando a humanidade entendeu o sentido da produção da obra frente aos imperativos estéticos (denominado Era da Arte).¹⁹

Não que aquelas imagens [refere-se às imagens devotas do Ocidente Cristão] deixassem de ser arte em um sentido amplo, mas ser arte não fazia parte de sua produção, uma vez que o conceito de arte ainda não havia surgido de fato na consciência geral, e essas imagens – ícones, realmente – desempenhavam na vida das pessoas um papel bem diferente daquele que as obras de arte vieram a ter quando o conceito finalmente emergiu e alguma coisa como considerações estéticas começaram a governar nossas relações com elas. Elas nem eram pensadas como arte no sentido elementar de terem sido produzidas por artistas.²⁰

Os objetos, antes do renascimento, eram em sua essência uma resposta à necessidade de representação e/ou de utilização, isto é, eles eram produzidos fora de uma intenção estética e, acima de tudo, dentro de uma intenção de uso. Danto denomina esse período como: Antes da Era da Arte. Porém, em certo momento, a arte passou a ser definida pela percepção individual do gosto, pensado como sendo a relação ao bom e agradável, por exemplo. Nesse instante, a intenção estética passa a ser parte da produção de arte. Surge aqui a Era da Arte, que trazia uma arte com apelo a uma beleza universal e atemporal. Essa mudança de Era foi, para Danto, uma primeira descontinuidade²¹ no processo de produção daquilo que hoje consideramos arte. Se existe essa descontinuidade na história da arte marcando o início da renascença (considerado assim o início da arte, quando da intenção estética como essência da arte), qual seria, na

¹⁹ Arthur Danton, em seu livro *Após o Fim da Arte*, considera a Era da Arte o período compreendido entre o renascimento e a era moderna.

²⁰ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 04.

²¹ Ressalta-se que, para Danto, descontinuidade é um processo de mudança de pensamento que aos poucos vai revelando um novo meio de produção artística.

história, o próximo momento de descontinuidade? Pensar a arte atual seria perceber uma nova descontinuidade, uma nova maneira de entender como as obras atuais são produzidas. Se existe um início da arte, em sua íntima conexão com a intenção estética na produção da obra, Danto diz haver, nesse sentido, também um fim.

Portanto, a segunda descontinuidade nessa narrativa da história da arte é, para Danto, o fim da Era da Arte. Mas, como ter arte depois do fim da arte? O que seria diferente? Como seria essa passagem? Como a arte distancia-se da sua maneira antiga de ser? Danto responde dizendo que esse fim significa a descontinuidade no tipo de produção artística e do reconhecimento da arte a partir de uma não intenção estética e de uma não determinação do passado histórico como pontos centrais do entendimento da obra. Isso é visto quando se pensa que o belo não é mais o elemento de definição (essencial) da arte e que a narrativa, que foi própria das vanguardas, deixou de ter destaque: *“Defendíamos o argumento de como um complexo de práticas tinha dado lugar a outro, mesmo se o formato do novo complexo fosse impreciso – e ainda está impreciso. (...) O que havia chegado a um fim era a narrativa, e não o tema da narrativa”*.²²

Ao explicar e contextualizar essa descontinuidade na produção artística, Danto descreve os processos históricos em que a arte aconteceu e acontece. Os períodos artísticos antes do modernismo²³ dedicavam-se a representar o mundo, daí vem toda a preocupação com as técnicas que melhor representam, que melhor figuram ou mimetizam o mundo. Já no modernismo, as condições de representações tornam-se centrais. Mostra-se no modernismo a representação do que é sentido e vivenciado, enquanto condição de apreensão do mundo. Dentro desse período, a mudança que iniciará a descontinuidade da Era da Arte tem início com os manifestos que afirmam, frente o presente e o passado, novas questões sobre a arte. Os manifestos recusam o passado histórico na tentativa de descobrir a essência da arte.

(...) ele [o modernismo] é marcado por uma ascensão a um novo nível de

²² DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 05.

²³ Em seu texto, Danto faz fortes aproximações entre os termos moderno e modernismo, e com isso uma separação. Eu explico: o moderno, do ponto de vista filosófico, é relativo ao “como concebo o mundo” ao invés do “o que é o mundo”. É o período que vai de Descartes a Nietzsche (ao redor de 1650 a 1870). Na pintura, o entendimento tem a ver com “modos de representação”, pois nessa fase da pintura não basta “representar bem” (verossimilhança) como toda arte figurativa fazia. E assim, com o modernismo vale a investigação de como vejo o mundo. Portanto, muito embora Danto queira separar O modernismo do movimento moderno, tem-se com Giulio C. Argan, que moderno é o período compreendido desde o renascimento até o fim do modernismo e suas vanguardas. Depois do moderno, vem o contemporâneo que Danto chama de Era após o Fim da Arte.

consciência, que se reflete na pintura como um tipo de descontinuidade, quase como se enfatizasse que a representação mimética se tornou menos importante do que algum tipo de reflexão sobre os meios e métodos de representação.²⁴

Portanto, o modernismo foi um movimento de transição. Nele, a estética ainda era a essência da arte. Entretanto, esse período apresentou novas formas de representações, de estratégia de estilo, não significando, de modo algum, o mais recente, como sugere a etimologia da palavra *moderno*. Ele acontece quando a representação mimética passa a ter menos importância que as reflexões sobre os métodos de representação, isto é, ascensão a um novo nível de consciência. A arte torna-se cada vez mais não mimética e os objetos artísticos tentam dizer mais que sua mera imagem. A obra de arte abre-se para uma transcendência da sua imagem e para um compromisso maior com o espectador. Surgem aqui os primeiros traços da inserção da questão, da reflexão, do pensamento na obra de arte.

Através das experimentações de novas formas de representação das artes visuais é que o modernismo, aos poucos, mostrou-se descontínuo em relação à sistemática transição entre os períodos passados. Ao contrário dos períodos anteriores, que estavam inseridos numa estética específica de representação, o modernismo passa a ser a relação entre estéticas de representações dentro de uma estratégia de diálogo entre os estilos. O tempo histórico não é mais definidor do estilo, aliás, o que define é o conceito e o modo de representação. É o início do pensamento, da filosofia e da crítica na produção artística. A arte moderna vem para manifestar as representações do mundo. Os artistas criam formas novas na tentativa de mostrar, o que de outro modo, não poderíamos perceber através de uma arte mimética. Assim, a arte traz uma nova contribuição para o mundo, pois na arte já não existem imitações, mas sim, novas entidades. “*Na narrativa modernista, a arte para além do limite ou não faz parte da varredura da história ou é uma reversão a alguma forma antiga de arte*”.²⁵

Apesar das inovações no cenário moderno, ainda havia uma grande necessidade de expressar o agrado e a beleza através das obras de arte. A arte, até então, mantinha sua presença estética e estava, em alguns casos, ainda ligada ao julgamento do belo. A filosofia estava presente no sentido de perguntar o que era arte. Danto percebeu, entretanto, que no modernismo nenhuma resposta foi suficiente para colocar o conceito de arte num patamar consistente, pois o gosto pelo que é belo era tão subjetivo que se

²⁴ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 10.

²⁵ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 11.

tornou incapaz de justificar genericamente a arte.²⁶ Assim, a filosofia passa a fazer parte das questões centrais sobre a arte a partir do momento em que os limites (barreiras) cediam e eram transpostos. Essa fragilidade do modernismo em justificar a arte instigou o surgimento de vários movimentos artísticos, sobretudo as vanguardas.

Para Danto, foram as vanguardas que fizeram da década de 1970 o período em que a história da arte perdeu o seu rumo. As direções, nas artes visuais, não eram mais discerníveis. Era essa ausência de direção única que se fazia definidora desse novo momento, de uma atividade experimental. Desde o fim do modernismo, as artes visuais eram marcadas pela falta de unidade estilística e direcionamento narrativo. Foi quando a questão da arte se voltou para a própria produção artística é que se encerrou a história do modernismo.

Dentro dos movimentos de vanguarda, a arte era vista como subversiva e destrutiva, pois ela carregava em si um protesto contra a beleza, contra as instituições políticas, sociais e culturais.²⁷ A partir dos anos 60, a mudança progressiva do conceito de arte possuía avançado significado político e social e isso pressurizou a divisão entre arte e cultura visual até os anos 90.

Até aqui é importante entender que, historicamente, a Era da Arte²⁸ teve início com a consciência da essência da estética nas obras de arte. Os movimentos artísticos da Era da Arte eram movimentos com imperativo histórico e estético. Eles estavam, de certa forma, conectados aos movimentos passados e também regiam as futuras produções artísticas. Esses movimentos surgiam pela tentativa de libertação dos estilos frente ao movimento presente. Nesse sentido, a Era da Arte estava sempre presa a imperativos estilísticos num movimento de exclusão e inclusão artística constante, a cada novo estilo. Porém, com as vanguardas isso se potencializou, pois elas definiam o que era arte, ou não.

As estruturas históricas anteriores definiam uma série fechada de possibilidades, das quais eram excluídas as possibilidades da estrutura posterior. É como se a estrutura anterior fosse substituída pela posterior – como se uma série de possibilidades se abrisse, para as quais não havia o menor espaço na estrutura anterior (...)²⁹.

²⁶ Aqui está exposta a posição de Arthur Danto sobre o processo de crítica de arte de Greenberg (em *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 100).

²⁷ Cf: DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 26.

²⁸ A Era da Arte coincide com o período moderno que vai desde o renascimento até o fim dos movimentos de vanguarda.

²⁹ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 48.

Porém, dentro do moderno, o modernismo foi o primeiro movimento a renunciar os modelos clássicos de se fazer arte³⁰ e isso gerou novos campos de exploração da arte, chegando ao extremo com as vanguardas. Os movimentos de vanguarda, embora fossem ainda exemplos desse processo de exclusão e inclusão da arte, foram responsáveis por instaurarem grandes questões sobre a arte em si. Entretanto, eles negavam de toda maneira a formatação das obras de arte existentes e, ao fazerem isso, limitavam o objeto artístico de uma maneira oposta ao que vinha sendo feito. Não poder obedecer a uma forma, ou não poder possuir uma estética, é a instauração de uma regra. É nesse sentido que Danto critica as vanguardas, pois elas ainda regiam um futuro ao negar/excluir qualquer imperativo estético, isto é, instauravam regras de abolir o belo, mas ainda estavam conectadas ao imperativo histórico.

Para Danto, Andy Warhol foi um artista que apresentou sua arte dentro dessa crítica sobre as vanguardas. Ele anunciou que qualquer coisa poderia ser arte e que qualquer um poderia ser artista; essa visão fez dele uma das figuras principais nos protestos contra a Era da Arte. Warhol falava da libertação da arte de receitas ou teorias. Assim, em 1964, ele exibe pilhas de fac-símiles de caixas de Brillo na *Stable Gallery*, em Nova Iorque. Warhol instala um objeto cotidiano, tão comum para todos, como um objeto artístico. As caixas cotidianas que estão ali expostas trazem consigo, nesse momento, sua própria teoria da arte. Trazem consigo uma questão, um pensamento sobre o que são e o que representam. A obra de arte *Brillo Boxes* apresentou a questão do fim da arte como uma crítica aos modelos clássicos de arte e aos manifestos. Sobre essa obra Danto trouxe a questão: o que separaria os objetos de uso comum dos objetos do mundo da arte? “*Essas coisas [brillo boxes] nem mesmo seriam arte sem as teorias e as histórias do mundo da arte*”.³¹

³⁰ Cf. ARGAN, Giulio C. *Arte Moderna*, 1988, p. 185.

³¹ DANTO, Arthur C. *O Mundo da Arte*, 1964, p. 24.

Figura 2 – *Brillo Boxes* no cotidiano (em um depósito, em uma propaganda e no supermercado com Andy Warhol - Nova Iorque, 1960)



FONTE: no supermercado com Andy Warhol (NY, 1960): <<http://jockohomo.tumblr.com/page/56>>; propaganda: <<http://vintageads.tumblr.com/image/39451877528>>; Depósito: <<http://quod.lib.umich.edu/c/ca/7523862.0006.019?rgn=main;view=fulltext>>; edição por Ana Catharina M. Marques

Esse foi o evento que reforçou as diferenças entre moderno e contemporâneo. Esse acontecimento afirmou que o movimento atual da arte recusava a estrutura da narrativa histórica da arte, apresentando-se de forma livre. Entretanto, o novo movimento não se fechava em si, contrariando a dinâmica dos movimentos históricos anteriores. As *Brillo Boxes* ali expostas diziam algo contrário dos seus fac-símiles de uso cotidiano.

(...) uma caixa de *Brillo* é uma certa teoria da arte. É a teoria que a recebe no mundo da arte e a impede de recair na condição do objeto real que ela é. (...) a caixa de *Brillo* do mundo da arte pode ser exatamente a caixa de *Brillo* do mundo real, separada e unida pelo *é* da identificação artística.³²

Após essa exposição ficou claro que apenas a experiência estética do belo não daria conta de designar o que seria arte nesse novo tipo de Era (décadas de 60 e 70). A experiência objetiva, pensada a partir das qualidades perceptivas da *Brillo Box* arte e

³² DANTO, Arthur C. *O Mundo da Arte*, 1964, p. 22.

Brillo Box objeto ordinário, tampouco seria suficiente para separá-las. Segundo Danto, as teorias de Kant e de todos aqueles que colocaram a percepção artística ligada apenas ao subjetivo adormecem ao presenciar a grande mudança de apresentação e publicação da arte.

Figura 3 – Exposição *American Supermarket*, um marco das exposições de Pop Arte em Nova Iorque, 1964, com obras de, entre outros, *Andy Warhol*, *Claes Oldenburg*, *Tom Wesselmann*, *Jasper Johns* e um *Billy Apple*



FONTE: <<http://vintageposterblog.com/2010/10/04/1962-and-all-that/#.UeLkiGTwIoK>>; edição por Ana Catharina M. Marques

A arte havia passado por um momento revolucionário, que invalidou para sempre o trânsito fácil da estética para a crítica da arte. Uma e outra poderiam ser novamente conectadas somente por uma estética revisionista como disciplina a luz das mudanças na prática crítica que foram impostas pela revolução da década de 60.³³

Portanto, o que houve de importante nos movimentos de vanguarda foi a crítica à condição estética da arte e a abertura dela para um discurso. Sendo assim, a *Brillo Box* foi a última obra da Era da Arte. Esse objeto ordinário tornou-se arte e trouxe a crítica à essência estética, abrindo a arte para um discurso. A nova Era não negava a estética assim como as vanguardas o fizeram. Entretanto, não eram mais os imperativos

³³ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p 104.

estéticos que definiam a arte como arte, ou as *Brillo Boxes* não poderiam ser consideradas obras de arte. Após o fim da arte, a era não negava nada, pelo contrário, sendo discurso, abria a obra de arte para uma inclusão quase que total ao afirmar que qualquer coisa poderia ser arte, até mesmo uma coisa que se encontra em um depósito de supermercado. Foi a liberdade frente a história e a liberdade frente a estética. Então, essa liberdade instaurou o *fim da arte* que, inaugurando a nova Era da arte, não excluía a estética da arte, apenas eliminava-a da condição da arte, da sua essência. Assim, a *Brillo Box* também foi a primeira obra pós-histórica da arte.

Toda essa conclusão de Danto vem do fato de que ele reagiu a essa essência da arte até então, pois para ele era uma essência de ação exclusiva. Porém, não é uma reação à busca da essência da arte. Danto também busca uma essência que seja capaz de incluir o maior número de objetos (candidatos à obra de arte) e de ampliar o conceito artístico colocando a arte fora dos imperativos históricos. Estar fora desses imperativos também não significa recusar a história da arte. Não significa que não existe mais arte ou que há uma perda de produção artística. Colocar a arte fora dos imperativos históricos é a tentativa de descobrir o que é realmente a arte; esse momento pós-histórico é uma contraposição da arte frente à necessidade de se reportar a um passado histórico para excluí-lo. Nesse momento, a descoberta da essência da arte é capaz de colocar a arte antiga e a futura dentro de uma nova definição artística. Assim, não se exclui a arte antiga, pelo contrário, ela ainda é aberta a novas possibilidades de crítica e serve como elemento de criação. A consciência dessa essência inaugura a arte contemporânea, que é completamente distinta da pura realidade na medida em que é discurso sobre a realidade. E então, não existe mais um critério, a priori, de como a arte deve ser ou parecer.

1.2 O fim da arte inaugurado pelo contemporâneo

*... a arte de certa forma se tornou o seu próprio assunto.*³⁴

Na bienal de 1993, no *Whitney Museum of American Art*, em Nova Iorque, a arte chega como transformadora da sociedade e também dos museus, que eram instituições dedicadas ao conhecimento da arte e a um santuário da beleza. Foi então, nos anos 90, que os museus começaram a difundir o conhecimento da própria arte, da arte enquanto

³⁴ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História*, 2010, p. 09.

conhecimento. Inicia-se o movimento de apreciação da arte como modelo de apreciação da cultura.

E os artistas, liberados do peso da história, ficavam livres para fazer arte da maneira que desejassem, para quaisquer finalidades que desejassem ou mesmo sem nenhuma finalidade. Essa é a marca da arte contemporânea, e não é para menos que, em contraste com o modernismo, não existe essa coisa de estilo contemporâneo.³⁵

Todas essas mudanças provenientes da liberdade da condição narrativa da arte caminharam para o momento em que cada objeto de arte apresenta uma asserção sobre o mundo sem o peso da consciência histórica da arte; ele apresenta algo além do próprio objeto que é. Antes, a estética dava as diretrizes das representações da obra de arte, agora, qualquer diretriz pode exercer esse papel. É nesse momento que a arte completaria a sua desvinculação da estética como essência da arte. A obra de arte possui um meio de apresentação (não necessariamente belo) carregado de significados e sentidos sobre a vida. A obra quer agora dialogar com a realidade humana, com a vida do espectador. Assim, a arte passa a ter maturidade filosófica e se torna pensamento incorporado. A arte não precisa nem ser um objeto a ser contemplado como também não precisa ser bela, pois um objeto em uma galeria pode parecer com qualquer coisa, a exemplo da *Brillo Boxes* de Andy Warhol. Essa nova posição da obra de arte é definida por Danto como pós-histórica, quando a arte passa a ter essa liberdade quase que universal, pois não há mais compromisso da arte com nada mais além do pensar sobre a vida. Sendo assim, a arte tem seu desfecho, enquanto dependente de grandes narrativas históricas, com o contemporâneo³⁶. Dentro desse contexto desregrado e de indefinições, o contemporâneo caracteriza a arte colocando-a a serviço do objetivo pessoal, político, ou qualquer que seja. É evidente que nada sobre a arte é autoevidente mais, nem sua internalização, nem sua relação com o mundo, nem mesmo o seu direito de existir.³⁷

“Não há nenhuma limitação, a priori, de como as obras de arte devem parecer; elas

³⁵ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os limites da História*, 2010, p. 18.

³⁶ Cabe comentar que, analisando por uma linha temporal, os movimentos artísticos se sobrepõem por algum tempo. Assim, os movimentos do fim do período moderno e do período contemporâneo, por certo tempo, aconteceram simultaneamente. Produzia-se arte sob os imperativos estilísticos do modernismo, ao mesmo tempo era produzida outra arte, num perfil distinto, o contemporâneo. Em algumas situações, como nas exposições do MOMA, os termos moderno e contemporâneo possuíam mais denominação temporal que estilística. Essa indistinção entre os dois estilos não se fez clara até meados da década de 70.

³⁷ *It is self-evident that nothing concerning art is self-evident any more, not its inner life, not its relation to the world, not even its right to exist.* (Theodor Adorno, *Aesthetic Theory*, 1969)

podem assumir a aparência de qualquer coisa. Isso por si só deu por encerrada a agenda modernista, (...)”.³⁸

Como acontece o contemporâneo? A nova Era da arte perdeu o significado histórico que vinha tendo. A arte deixa de voltar-se para sua própria história para voltar-se diretamente para o mundo. Sendo assim, pouco restou da nossa definição histórica da arte, e um espaço aberto para a definição do que é arte surge e pretende ser o mais aberto e abrangente possível. Não existe uma nova estética, mas uma nova maneira de se apreciar a arte. Inclusive o pensar sobre o belo.

Desde que qualquer coisa possa ser obra de arte, talvez haja surpresas no futuro, mas elas não serão surpresas filosóficas. A definição filosófica sustentável de arte terá de ser compatível com qualquer arte que exista. Um crítico certa vez tentou lembrar-me que definição tem que excluir alguma coisa. Mas é claro que uma definição filosófica da arte abrange todas e somente as obras de arte. Excluem-se todo o resto.³⁹

A definição filosófica da arte na contemporaneidade possibilitou que arte e vida se conectassem agora por um espaço onde encontramos consciências e questões. As experiências cotidianas dos objetos podem agora transformar-se em arte, desde que se consiga revelar a publicação de uma reflexão sobre algo que possa ser reconhecido no modo como a obra se apresenta para o público. Danto afirma que a definição filosófica de arte não irá moldar a arte, mas separará as obras de arte das demais coisas, ou seja, sua definição de obra de arte diz que a arte é pensamento – discurso⁴⁰. A arte contemporânea está aberta para ser criticada enquanto questiona.

No contexto contemporâneo, o artista não quer impor ou instaurar nenhuma verdade, ele apenas quer refletir sobre o mundo como ele o vê e o vivencia, deixando o mundo como nós o encontramos.⁴¹ O novo significado e pensamento que a obra de arte traz para o público é que torna um objeto qualquer arte contemporânea, ou seja, pós-histórica. O novo contexto ao qual um objeto cotidiano é inserido é que transforma um mero objeto em uma obra de arte, um objeto que transmita um significado, um sentido, um discurso sobre a vida.

³⁸ DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História*, 2010, p. 19.

³⁹ *Since anything can be a work of art, there may in the future be surprises, but they won't be philosophical surprises. A tenable philosophical definition of art will have to be compatible with whatever art there is. A critic once tried to remind me that a definition has to exclude something. But of course a philosophical definition of art covers all and only works of art. It excludes everything else.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 19)

⁴⁰ Em Danto, a arte é *pensamento* no sentido de ser discurso. O autor usa o termo *aboutness* para definir a arte como coisa capaz de dizer algo.

⁴¹ *Leaving the world as we found it, (...)*. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 25).

*“Ele [o conceito do espírito absoluto] conecta-se à arte de uma determinada cultura com a humanidade, no sentido mais amplo do termo”.*⁴² Para Danto, a forma de vida suficientemente complexa que o ser humano vive possui sempre algo que pode ser pensado como arte, mas esse pensamento não condensa arte e vida numa unidade. Quando a atinge esse espaço humano de contingência, coloca o homem em reconhecimento consigo e com o outro, e assim com a obra de arte. A arte, como significado incorporado, precisa apenas refletir sobre o mundo, mas não de qualquer maneira, ela reflete ou pensa o mundo afirmando algo com seu modo de apresentação. Para ser arte, o pensamento tem que se incorporar na matéria para ser visto por outros e possibilitar a abertura a uma interpretação. Na arte contemporânea não se representa a vida propriamente, mas uma visão sobre ela. Assim, a obra de arte continua sendo um objeto de conhecimento que não seja pela instituição do belo, mas por outros tipos de instituições e valores que não mais limitam a arte. *“O significado [da arte], se eu tiver certo, é filosófico, e está internamente relacionado aos seus espectadores. Coloca suas vidas em perspectiva. Diz-lhes o que, na verdade, eles já sabem”.*⁴³

A mudança da essência da arte, que agora é pensamento incorporado, fez com que os artistas e curadores colocassem os espectadores como parte da obra, como parte do pensamento sobre a obra. É do espectador o compromisso com o pensamento e a interpretação sobre a obra que está ali apresentando seu significado. Nesse momento, o que se viu foi um estranhamento por parte dos espectadores que não estavam acostumados e confortáveis com essa posição, a qual foi outorgada uma atitude, uma responsabilidade de interação com a obra, a qual eles não estavam habituados a receber, por exemplo, dentro de um museu. A questão da obra só será reconhecida pela interação do espectador, pois é pela interpretação da obra que o espectador acessa o seu significado, o seu pensamento sobre a vida.

A arte nos ajuda a entender a cultura a qual pertencemos e, em particular o caso da arte Americana, ajuda os Americanos a entenderem a sua própria cultura e, portanto, eles mesmos. (...) As Obras de arte são janelas dentro da vida cultural – e dentro de nós mesmos já que somos parte da cultura.⁴⁴

⁴²*It [the concept of Absolute Spirit] connects the art of a given culture with humanity in the largest sense of the term* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 139).

⁴³*The meaning, if I have it right, is philosophical, and internally related to its viewers. It put their lives in perspective. It tells them what, really, they already know.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 142)

⁴⁴*Art helps us understand the cultures to which it belongs, and in the particular case of American art, it helps Americans understand their own culture and hence themselves. (...) Works of art are so many Windows into the inner life of the culture – and of ourselves as members of the culture.* (DANTO, Arthur

Portanto, Danto define como *o fim da arte* a nova *Era da Arte* marcada pela liberdade frente aos imperativos históricos e estéticos. A arte busca novos valores e formas de expressão e a estética ocupa um lugar na vida. Conteúdo e meio de apresentação são os termos pelos quais a arte é publicada. É com isso que o artista se responsabiliza. Toda arte é igual e indiferentemente arte⁴⁵ na medida em que a arte é discurso, ou seja, não mais se prende apenas à aparência. Início e fim da Era da Arte são terminologias que na verdade significam e referem-se a um início da intenção estética nas obras de arte (transposição de uma necessidade humana para a arte) e ao fim dessa intenção quando na arte o belo já não é mais necessário, quando já não faz parte da essência da arte. Assim o estético, como elemento central, sai da arte e deixa esse espaço ser ocupado pelo pensamento, pelo pensar a vida através da arte. Dessa maneira, o estético insere-se apenas na condição humana, na necessidade e desejo humano de buscar o bom, o belo, o confortável e o agradável. No contemporâneo, a arte é livre para afirmar o que quiser e, nesse caminho, existem dois limites para a arte: o estético e o histórico. A crítica à consciência histórica é que abre lugar a uma arte que não precisa ser bela e a uma beleza que não precisa ser arte.

A arte contemporânea, para Danto, preocupou-se em transpor esses limites ao acessar as camadas do conhecimento, como, por exemplo, da filosofia da história (onde se pensa o lugar da consciência histórica, das relações com o passado histórico, da diferença entre o moderno e o contemporâneo e da crítica às vanguardas); da lógica (que foi a pretensão de Danto em definir a essência da arte visual, colocando-a como uma essência inclusiva e não exclusiva; a arte toma consciência de si e liberta-se da consciência estética, do modo como era apresentada e a partir daqui ela pode ter qualquer aparência); da crítica de arte (quando o exercício efetivo usa exemplos para mostrar como a arte se libertou e faz entender sua posição no mundo enquanto discurso incorporado aberto a interpretações). Arte após o fim da arte significa que a arte não precisa mais definir-se como arte. Ela agora tem o papel do discurso, diz algo sobre a vida e não há limite sobre o que pode ser dito. A arte, em sua essência, apresenta um discurso através dos elementos que constituem um modo de apresentação (materiais, estilos, lugares de exibição, referências ao passado, apropriações).

C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 106)

⁴⁵ Cf. DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História*, 2010, p. 38.

1.3 A Estética fora da arte

(...) se há um lugar para a beleza na arte de hoje, ela está conectada com essas relíquias (arte que substitui a religião), que estão profundamente enraizadas na consciência humana. O lugar da beleza não está na definição ou, usando uma linguagem duvidosa, na essência da arte que a vanguarda justamente removeu. Essa remoção, no entanto, não foi apenas o resultado de uma conceituação mas, como vou argumentar, uma determinação política.⁴⁶

Qual o lugar da estética hoje? O que a arte quer com o belo, e o que o belo acrescenta à arte? Essas foram algumas das questões da arte contemporânea sobre a própria arte. Na arte contemporânea existe um distanciamento entre arte e beleza, o que anteriormente não poderia ser pensado como tal quando a essência da arte era a beleza. O contexto estético a partir do contemporâneo é tema desse tópico.

Um dos exemplos da nova posição da arte foi a bienal de 1993, no *Whitney Museum of American Art* em Nova Iorque, que pretendia mudar o modo como a arte era vista, pensada e vivenciada. Se a obra de arte fosse capaz de expressar essa mudança, ela possuía excelência artística. Na história da arte existem dois drásticos movimentos: um é exaltação do belo, da forma perfeita – *Era da Arte* – e o outro é o desejo de destruir a forma, a beleza – *Fim da Arte*. Como já visto, a questão da estética foi fortemente apresentada nos movimentos da vanguarda que visualizavam o mundo em uma posição completamente oposta ao que a arte vinha sendo apresentada, principalmente em relação à estética. A vanguarda tentou eliminar o que eles chamavam de falsificação, pela beleza, da obra de arte. Tentou, de todos os modos abusar, insultar e assassinar o belo, excluindo o gosto moral da arte. Esse movimento foi um abuso à moralidade, à necessidade e à capacidade do homem de reconhecer e julgar algo belo. (...) *“As minhas obras desse período não foram feitas para atrair, mas para fazer as pessoas gritarem”*.⁴⁷

Seguindo essa influência, a arte contemporânea apresenta-se como uma arte que possui um conteúdo que não tem a intenção de embelezar, mas sim de mudar as atitudes morais das pessoas. Não mais o agradável guia o reconhecimento da arte, mas o

⁴⁶ (...) *if there is a place for beauty in art today, it is connected with these survivals (art replaced religion), which are deeply embedded in human consciousness. Beauty's place is not in the definition or, to use the somewhat discredited idiom, the essence of art, from which the avant-garde has rightly removed it. That removal, however, was not merely the result of a conceptual but, as I shall argue, a political determination.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 29).

⁴⁷ (...) *my works of that period were not meant to attract, but to make people scream.* (Marx Ernest apud *The Abuse Of Beauty*, p. 48).

pensamento, a reflexão sobre aquela obra. É nesse sentido que a beleza sensorial não é mais necessária e/ou definidora da arte. E, com isso, a arte passa a ter um sentido político e moral mais evidente, pois tudo pode agora ser representado pela sua expressão, seja de dor, seja de beleza, abrindo para a arte todas as possibilidades de mostrar o mundo como ele é. Nesse sentido, a arte funciona como um espelho do mundo.

Se a vanguarda critica a beleza e, ao mesmo tempo, levanta questões sobre a vida, abre-se a possibilidade de explorar todo e qualquer sentido que esteja presente em nossas vidas. A vanguarda defendia que violar o bom gosto era violar nossos valores morais. Portanto, esses movimentos inauguraram novas categorias estéticas na arte que agregavam a repulsa, a degradação, o horror e o desgosto.

Para entender a estética nesse novo momento da arte, Danto, no livro *The Abuse Of Beauty* (O Abuso da Beleza), explica que a obra de arte permite que a estética filosófica reflita em duas linhas: a da beleza natural e a da beleza artística. Beleza natural é sempre *external beauty* (beleza externa). É a harmonia entre o mundo e nós, está presente na vida. A beleza artística é sempre *internal beauty* (beleza interna). Ela é produzida de maneira que o belo funcione, na obra, diferentemente da beleza natural que apenas acontece na natureza, na vida. Assim, quando a beleza na arte é parte da sua identidade, ela está diretamente conectada ao significado da arte e é definida como *internal beauty* (beleza intelectual – refletida, entendida – faz parte do significado da obra). Quando isso não acontece, quando o significado da arte está distante da beleza, e quando a beleza não é necessária para a definição da obra enquanto obra, ela recebe a definição de *external beauty* (beleza sensível – beleza estética). Essas diferentes maneiras onde a beleza pode acontecer trouxeram para o contemporâneo o argumento sobre uma nova posição da beleza na arte.

Em *The Abuse Of Beauty*, Danto cita o filósofo Hegel para explicar a beleza artística. Hegel usa o termo *born of the spirit* (nascido do espírito) para dizer que, na arte, a beleza produzida é reconhecida ao ver nascer do espírito a obra, ao perceber que o sentido da beleza natural pode ser experimentado na obra. Isso mostra como a arte era vista e produzida antes dos movimentos de vanguarda. “A beleza da arte é beleza, porque nasceu do espírito e renasce”.⁴⁸ Entretanto, Hegel tem uma visão crítica sobre a estética na arte. Para ele, a arte embelezada é como a arte santificada, onde o objeto, a

⁴⁸*The beauty of art is beauty because born the spirit and born again.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 94).

imagem é criada como representação do divino, o supremo representante do bom, do belo. Isso é instituído e simbolizado. O embelezamento é uma beleza artificial, uma beleza reforçada que gera um tipo de falsificação visual: “(...) *são belas só porque foram embelezadas*”.⁴⁹ Nessa modalidade da moral de embelezar algo, surgem os embelezadores, aqueles que são politicamente responsáveis pelo embelezamento, por definir algo como belo sem nenhum fundamento essencial, apenas superficialmente. Apenas com o intuito de persuadir.

Hegel define estética como a ciência das sensações e dos sentimentos. Quando uma obra de arte era tratada dentro desses princípios, ela supostamente deveria proporcionar sentimentos cotidianos como prazer, admiração, pena, medo. Assim, o artista fazia nascer na obra os sentimentos naturais presentes no homem. Isso pra Hegel era beleza artística.

Há um certo conjunto de considerações políticas que envolvem o embelezamento, (...) Eles surgem quando membros de um certo grupo começam a pensar que eles pretendem obedecer a uma norma de beleza que na verdade lhes foi imposta por uma classe politicamente dominante.⁵⁰

Danto também se refere a Kant, onde a beleza é colocada como algo moral – nesse sentido é similar à visão de Hegel. Portanto, Danto reconhece em Kant que o belo depende da cognição humana sobre o universalmente bom. “*Costumamos descrever a beleza de objetos da natureza ou da arte por nomes que parecem colocar uma apreciação moral em suas bases*”.⁵¹ Nem todos reconhecem um mesmo objeto como belo, mas a busca e a necessidade de ver beleza em algo é uma ação universal. O ser humano tem um apetite natural pelo belo. Usar o belo como parte da narrativa é uma ferramenta de atração para o homem. Mas, muitas vezes, cria uma falsificação baseada nos sentidos de sedução. Por essa possibilidade e por outras, o belo como embelezamento foi afastado da obra de arte atual.

Embelezamento é claramente pragmático: destina-se a fazer com que os espectadores sejam atraídos para algo mais do que seria, sem o benefício dos embelezadores. E isso, naturalmente, explica o porquê o embelezamento é

⁴⁹ (...) *are beautiful only because they were beautified*. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 68).

⁵⁰ *There is a certain set of political considerations involved in beautification, (...) They arise when members as a certain group begin to think that they have sought to conform to a norm of beauty which in fact was imposed upon them by a politically dominant class*. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p.76).

⁵¹ *We often describe beautiful objects of nature or art by names that seem to put a moral appreciation at their basis*. (Emmanuel Kant em *The Abuse of Beauty*, p. 47).

considerado como um equivalente a falsificação.⁵²

Esse tipo de persuasão pode fazer sentido aos objetos de uso, mas não tem mais lugar na arte. A questão aqui é sobre a consistência da beleza. O embelezamento é, no entanto, um tipo de classificação moral, na medida em que expressa uma reprovação inconsciente de atividades tidas como indignas de seres humanos. O embelezamento é como uma arte santificada, onde o objeto é a representação do divino, no caso, da beleza, e isso é instituído e simbolizado. Desse modo, pode-se concluir que o exercício do gosto está associado ao imaginário coletivo sobre a natureza humana. Portanto, é o exercício de uma atitude política.⁵³ “*O erro foi acreditar que a bondade artística é idêntica à beleza e que a percepção da bondade artística seria a percepção estética da beleza*”.⁵⁴

No contemporâneo os imperativos estéticos não fazem mais parte da essência da arte. O feio, o desgosto, é usado com uma razão, um propósito, assim como a beleza ou o agrado. Ambos, quando presentes na arte contemporânea, não mais definem a obra como obra, mas colocam nela uma expressão de desacordo moral. Assim como nas vanguardas, esse desacordo chega como um estranhamento/desconforto para o espectador. O desgosto na arte está muito próximo do que consideramos desgosto na vida. Os sentimentos já não podem ser disfarçados e são mostrados com autenticidade. Esse novo espaço que a arte dá para os reais sentimentos e valores da vida reforça a conexão da arte com as contingências da vida humana. É uma maneira de aproximar o reconhecimento da arte do espectador. No contemporâneo, a beleza não vem como fundamento. Se a beleza está presente na obra ela está conectada ao pensamento da obra.

O nojo, por exemplo, provoca o espectador a sentir-se revoltado pelo que a obra de arte possui como assunto. Diz-se o mesmo pela forma que o erotismo atrai sexualmente o espectador para o tema da obra. Isso pode levar a interpretações consideráveis sobre o que de fato significa o desgosto [nojo] na obra de arte. A proposta do erotismo na obra de arte pode ser colocar o espectador para pensar sobre sua personalidade inibida ou sua vida

⁵² *Beautification is clearly pragmatic: it is intended to cause viewers to be more attracted to something than they would be without benefit of beautifiers. And that of course explains why beautification is regarded as tantamount to falsification.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p.121).

⁵³ Cf: DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 123.

⁵⁴ *The mistake was to believe that artistic goodness is identical with beauty and that the perception of artistic goodness is the aesthetic perception of beauty.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 35)

emocionalmente empobrecida.⁵⁵

Danto abre uma questão sobre a transição dos sentimentos. Segundo ele, faz parte da condição humana o movimento de libertação de sensações ruins tornando-as agradáveis (ex.: o ato de enfeitar com flores os funerais). Dentro do significado da obra, agregam-se sensações que, ao mesmo tempo, expressam e seduzem. Essa combinação coloca a beleza em uma posição moral na vida. Nesse sentido, a beleza moral passa a ser vista na combinação dos sentidos com os significados, beleza interna. Uma fotografia sobre o sofrimento de um povo pode ser bela, embora transmita sensação de sofrimento – aqui o exemplo é sobre a obra do fotógrafo Sebastião Salgado que retrata o sofrimento humano. Desse modo, a beleza como consoladora passa para beleza como satisfação, “*se a beleza é internamente conectada com o conteúdo da obra de arte, ela pode ser uma crítica à essa obra que é bela, quando for inapropriado pra ela ser bela*”.⁵⁶ O que todos esses elementos (por exemplo: o desgostoso, o desprezível e o estúpido) trazem de novo para a arte é uma outra maneira de ver a arte e de entender a filosofia da arte que pode existir por trás do belo. É a presença da beleza pelo julgamento estético, e não mais como essência da arte. Esses novos predicados estéticos que a arte contemporânea proporciona não seriam possíveis se apenas o belo fosse essência da arte. “*Uma consideração importante é que a obra de arte é uma das maneiras pela qual nos apresentamos a nós mesmos*”.⁵⁷

Voltando a Hegel, mesmo sabendo que sua visão de arte era conectada com o conceito de beleza, ele defendia que arte é um produto não apenas sentimental, mas intelectual. A beleza da obra expressa o pensamento sobre a vida que a arte incorpora. Portanto, para Hegel, o declínio da arte é quando a arte não consegue mais comunicar o sentido dos sentimentos (não consegue nem mais ter beleza artística e nem beleza estética), quando ela não consegue ser expressiva em sua forma, quando ela não consegue atingir o pensamento sobre a vida. Entretanto, a teoria de Hegel sobre o fim da arte é invalidada com a obra *Brillo Box*:

⁵⁵ *Disgust, for example, provokes the viewer to feel revolted by what the work of art that possesses it is about. It does so in just the same way that eroticism arouses the viewer to be sexually attracted to the subject of the work. It may take considerable interpretation to see what the fact that it is disgusting means in an art work. The purposes of eroticism in a work of art may be to get the viewer to think about his or her inhibited personality or emotionally impoverished life.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 59).

⁵⁶ *If beauty is internally connected to the content of a work, it can be a criticism of a work that it is beautiful when it is inappropriate for it to be so* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 113).

⁵⁷ *The important consideration is that art is one of the ways in which we present ourselves for ourselves (...).* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 118).

Para Hegel, ela [a obra de arte] haveria uma importância que o fenômeno [natural] não teria. Como sempre, eu fiquei profundamente estimulado com a ideia de duas coisas que são muito parecidas mas que, entretanto, possuem significados e identidade diferentes – como as *Brillo Box* (arte) e as *Brillo boxes*.⁵⁸

Nesse exemplo da obra de Andy Warhol (*Brillo Box*) percebe-se que o objeto artístico carrega em si um significado diferente da coisa cotidiana. O belo não define as caixas de *Brillo Boxes* como arte, mas sim, o pensamento que elas trazem ao serem expostas, publicadas como obra, como significado.

Eu pensei que o que distinguia uma obra de arte de um fenômeno natural era que ela tinha algum tipo de significado que caminharia para representar, em termos tanto quanto contemporâneos, a ideia de Hegel de algo que nasce do espírito e renasce. O significado de uma obra de arte é um produto intelectual, que é captado por meio de interpretações por outra pessoa, que não o artista, e a beleza da obra, se é que é bela, é vista como vinculada àquele significado.⁵⁹

Em meio a esse campo de reconhecimento da arte, Danto surge com um novo termo, *Excelência artística*, como um elemento da obra, assim como era a beleza estética, que define a obra como obra de arte. Para ele, a excelência artística é reconhecida na obra mesmo ela não comportando o belo e, ainda, não tem nada a ver com as percepções estéticas. “*O feio não se torna bonito apenas porque a arte feia é boa. Meu senso é que a excelência artística é conectada com o que a arte teria que fazer, com o efeito que ela estaria intencionada a ter*”.⁶⁰

Com todo esse panorama, vê-se que foi a inserção de novos valores estéticos que criou um novo diálogo da arte com a moral. A arte, agora, tem a ver com expressão da vida, enquanto pensamento sobre a vida, com a comunicação entre as expressividades do mundo e o homem. Já o objeto tem haver com utilidade na vida, e por isso está mais

⁵⁸ For Hegel it would have an importance that the natural phenomenon would lack. As always, I found profoundly stimulation the idea that two things might look quite alike but have very different meaning and identities – like *Brillo Box* (art) and the *Brillo boxes*. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 13).

⁵⁹ I thought that what was distinctive of a work of art as against a natural phenomenon, was that it had some kind of meaning, which would go some distance toward rendering into somewhat contemporary terms Hegel's idea of something being born of the spirit and born again. The meaning of a work of art is an intellectual product, which is grasped through interpretation by someone other than the artist, and the beauty of the work, if indeed it is beautiful, is seen as entailed by that meaning. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 13)

⁶⁰ The ugly does not become beautiful just because the ugly art is good. My sense is that artistic excellence is connected with what the art is supposed to do, what effect it is intended to have. (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 107).

rigidamente ligado à beleza e ao agradável. A beleza está conectada aos objetos de uso diferente de como está conectada com a arte, pois esses objetos são feitos para as pessoas, para serem usados por elas e a arte é feita para se pensar o mundo, para ser uma reflexão sobre a vida (a arte não precisa ser usada). Os objetos de uso agregam o belo como ferramenta de atração, de agradabilidade, de satisfação. Portanto, os objetos são vistos, a partir da beleza, como um objeto moral, contextualizado em um período, em uma sociedade e com funções determinadas de uso. “*O mobiliário condensa os valores e a gradação moral dos seus proprietários, e assim pode ser tão eloquente quanto um sermão tendencioso*”.⁶¹

Entrando no universo dos objetos, Danto, no seu artigo *Furniture as Art* (Mobiliário como Arte), descreve os meios que justificam um objeto de uso ser arte. Nesse texto, a visão dele é a partir dos mobiliários. Danto inicia a explicação, contextualizando o momento histórico em que os objetos de uso passaram a transladar entre o universo do utensílio e da obra de arte. Foi no fim do século XIX que a arte decorativa passou a ser vista como uma linguagem, uma arte política. “*(...) A arte política mais explícita tem a dimensão de uma estória animada*”.⁶² Segundo Danto, essa nova linguagem decorativa transformaria pouco a pouco o cotidiano daqueles que vivem dentro desse padrão estético. Nesse período havia um grande preconceito entre arte e objetos com utilidade, como se fosse possível haver uma separação na essência criativa de ambos. Porém, essa divisão foi eliminada nos anos 60, pois não foi mais possível distinguir a diferença conceitual entre o que era feito pelos fabricantes de móveis e pelos pintores. “*Parte do espírito da época era que os fabricantes de mobílias deveriam começar a afirmar, se é que o fazer arte era uma preocupação, que não havia distinção conceitual entre o que eles faziam e o que os pintores e escultores fizeram*”.⁶³

Para Danto, o objeto utilitário pode ser arte quando ele funciona como uma linguagem e estiver falando sobre o seu próprio processo, sua própria essência ou sua própria funcionalidade. Isto é, quando ele apresenta seu significado incorporado de si

⁶¹ *Furniture condenses the values and moral gradation of its owners, and can be as eloquent or as tendentious as sermons.* (DANTO, Arthur C. *Furniture as Art* - From: The Nation, April, 1990, p. 76)

⁶² *(...) most explicitly political art has the dimension of a cartoon.* (DANTO, Arthur C. *Furniture as Art* - From: The Nation, April, 1990, p. 76)

⁶³ *It was part of the spirit of the times that furniture makers should begin to claim that so far as art making was concerned, there was no conceptual distinction between what they did and what painters and sculptors did.* (DANTO, Arthur C. *Furniture as Art* - From: The Nation, April, 1990, p. 77)

mesmo, quando o objeto carrega um significado que transcende seu uso ao comunicar um discurso, um significado que está conectado à estrutura da vida humana.⁶⁴

Criar essas arcas e mesas é, finalmente, exatamente igual a produzir pinturas, talvez até mais exigente, e isso é uma pergunta interessante, pois as arcas e mesas custariam bem menos que as pinturas de comparável poder. Talvez porque continuamos carregando o preconceito romântico em prol do fervor expressivo (...). O mundo contemporâneo permanece sob a suspeita da habilidade e da elegância na arte.⁶⁵

Em um outro artigo - *Fine Art and Functional Objects*⁶⁶, Danto explica como um vaso – *The Great Calyx Krater* – exposto no *Metropolitan Museum of Art*, é considerado arte. Para ele, a incorporação de sentidos que estejam conectados à estrutura da vida faz com que os objetos de uso extrapolem sua utilidade e ornamentação. Esse objeto torna-se arte pelo seu poder de representação e comunicação.

Nesse cenário, Danto também exclui a essência estética da condição de arte dos objetos de uso. Isso porque, “*o que uma obra de arte moldada adequadamente faz é conquistar os sentimentos dos espectadores e ouvintes ou, mostrar a subjetividade como possuidora de atributos que por si só conquistam esses sentimentos*”.⁶⁷

E essa conquista pode ser vista no *design*, onde o belo tem parte da responsabilidade de apresentar esse mundo de afetividade. Portanto, a estética, quando presente nos objetos, tem uma importância que não é a afirmação da arte.

Beleza é apenas uma da imensa gama de qualidades estéticas, porém a filosofia da estéticas tem paralisado esse entendimento ao determinar estreitamente a beleza como sua qualidade única. Porém, a beleza é a única das qualidades estéticas que também é um valor, como a verdade e a bondade. Não está simplesmente dentre os valores pelos quais vivemos, mas é um dos valores que define o que significa uma vida plenamente humana.⁶⁸

⁶⁴ Cf: DANTO, Arthur C. *Furniture as Art* - From: *The Nation*, April, 1990, p. 78.

⁶⁵ *Making these chest and tables and desks is finally as exacting as making paintings, perhaps even more so, and it is an interesting question why they should cost so much less than paintings of comparable power. Perhaps it is because we continue to carry a romantic prejudice in favor of expressive fervor (...). The contemporary world remains suspicious of skill and elegance in art.* (DANTO, Arthur C. *Furniture as Art* - From: *The Nation*, April, 1990, p. 81)

⁶⁶ DANTO, Arthur C. *Fine Art and Functional Objects* – From: *Art and Application*. Exhibition catalogue, Turbulence Gallery, New Yourk, 1993, p. 299.

⁶⁷ *What a suitably inflected work of art does is seduce the feelings of the viewers and auditors, or to show that subject as possessed of attributes that would on their own seduce those feelings.*(DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 122).

⁶⁸ *Beauty is but one of an immense range of aesthetic qualities, and philosophical aesthetics has been paralyzed by focusing as narrowly on beauty as it has. But beauty is the only one of the aesthetic qualities that is also a value, like truth and goodness. It is not simply among the values we live by, but one of the values that define what a fully human life means.*(DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 15).

A beleza não é apenas qualidade estética, é um valor que define uma vida plenamente humana. Essa necessidade e busca pelo belo é inerente ao ser humano. Como Danto já disse, ninguém, que tivesse opção, optaria por uma vida feia. Entretanto, o que se tentou mostrar, foi que a arte contemporânea não faz parte dessa busca pelo belo e pelo agradável. A definição do que é belo varia de sociedade para sociedade. A escolha do que é belo está inserida na cultura local de certo grupo. Portanto, a universalidade do belo está na busca da beleza e não na exemplificação do que é belo. Este é mais um motivo para os contemporâneos abdicarem da beleza na arte. Sendo assim, o novo conceito de arte passa a ser inclusivo, isto é, inclui todos os períodos históricos da arte e ainda todas as novas estâncias da expressão artística. A arte publicada ao mundo tem uma função universal de expressão, e essa expressão não poderia basear-se e definir-se pela beleza, já que o belo é uma escolha política. Não poderia ser condicionada ao prazer do gozo de um objeto bonito. Sendo assim, o objeto de uso não pretende atingir a universalidade enquanto expressão, pois ele é feito, num primeiro momento, para suprir uma necessidade, para ser usado por aqueles que estabelecem uma necessidade de uso. Num segundo momento, enquanto ferramenta, possui uma finalidade e o belo está lá como um elemento que atrai, conforta o usuário em sua necessidade. Abre-se para o julgamento, para a experiência do agradável. *“Beleza é uma opção para arte, não necessariamente uma condição. Entretanto, ela é uma condição necessária para a vida já que queremos vivê-la”*.⁶⁹

A beleza é conectada à vida por fazer parte dos anseios do homem. Os objetos cotidianos, as ferramentas e utensílios estão, também, diretamente conectados com a condição humana. Aqui o pensamento de Danto encontra Hannah Arendt, que no capítulo seguinte irá basear essa exposição sobre a importância dos objetos para a vida dos homens e o lugar da estética dentro da condição humana.

⁶⁹ *Beauty is an option for art and not a necessary condition. But it is not an option for life. It is a necessary condition for life as we would want to live it.* (DANTO, Arthur C. *The Abuse Of Beauty*, 2003, p. 160).

Capítulo 2 – Objeto de *Design* como Objeto Estético

Segundo a visão de Arthur Danto, a arte ganha novas dimensões quando vista fora da condição da narrativa histórica e/ou da condição da estética, aspectos tradicionalmente considerados como seus fundamentos. Tudo agora pode ser reconhecido como arte e o elemento estético já não mais seria essencial para tal reconhecimento, apesar de ainda continuar sendo fundamento para a vida. Porém, se há essa dimensão, qual seria o lugar da estética na vida do homem? Essa questão será tema deste capítulo que pretenderá respondê-la pela perspectiva do *design*⁷⁰. O caminho a ser seguido vai, inicialmente, apresentar uma arqueologia do objeto na tentativa de entender sua importância para a vida do homem. Depois, será apresentada a condição do objeto como objeto estético.

Na primeira parte deste capítulo, a fim de entender o que é um objeto, será explorado o livro *A Condição Humana*⁷¹, de Hannah Arendt. Por meio dele, busca-se entender a condição de objeto da coisa e, em seguida, a importância desse objeto para a vida do homem. Esse caminho inicial mostrará a importância do objeto na medida em que ele afeta a vida do homem e da sociedade. De acordo com Arendt, o homem habita um mundo feito de coisas onde a vida tem lugar para acontecer. É sobre esse mundo que a autora abre a questão sobre *o que estamos fazendo*⁷², abordando as manifestações mais elementares da condição humana. É nesse contexto que Arendt enfatiza a importância do objeto perante a vida humana. Ela defende a condição de objeto das coisas, dos utensílios, pois o artifício humano seria o mundo, que, por sua vez, seria uma das manifestações mais elementares da condição humana, é uma capacidade humana⁷³. Hannah mostra que a questão do significado do objeto tem por fim entender o lugar da estética na experiência do objeto a partir da abertura para o julgamento que todo objeto se permite. Entretanto, a questão de como o julgamento sobre a coisa acontece,

⁷⁰ A partir de agora, baseando-se nos autores que se seguem, a palavra *design* será sinônimo de objeto de uso. Hannah Arendt não usa, diretamente, o termo *design*. Entretanto, percebe-se que os objetos de uso que são capazes de *reificação* e criados por um processo cognitivo que gera um modelo capaz de ser reproduzido trazem o mesmo significado que “objeto de *design*”. Em igual sentido, Norman usa a palavra *design* para definir esse objeto de uso. Para essa pesquisa, tanto faz usarmos os termos “objeto de uso” ou “objeto de *design*”, pois ambos representam os objetos que foram criados e estão presentes em nossas vidas com alguma finalidade.

⁷¹ ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007. Este livro teve sua primeira edição publicada em 1958, mas o presente trabalho foi baseado na décima edição, de 2007.

⁷² ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 13.

⁷³ Cf. ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 13.

enquanto parte de uma experiência estética será aprofundada com ideias de Donald Norman.

No segundo momento deste capítulo, será apresentado o estudo realizado por Norman acerca da interação entre o objeto e o homem (usuário). Para o autor, os elementos presentes no objeto são capazes de estabelecer uma relação cognitiva e emocional com o homem. A partir daí, a estética assume um papel especial para entender as relações e/ou experiências que o homem estabelece com o objeto.

Norman, em seu livro de maior repercussão, *The Design of Everyday Things*⁷⁴ (*O Design das Coisas Cotidianas*), fala sobre o significado prático do *design* em nosso dia a dia. O autor inicia dizendo que estamos cercados por um grande número de coisas manufaturadas capazes de tornar nossa vida mais fácil e prazerosa.⁷⁵ Ele vê o *design* como tudo aquilo que obedece a um sistema de projeto e manufatura que proporcione experiência. Assim, praticamente tudo que é produzido é, de alguma forma, objeto de *design*. Dentro desse contexto, Norman classifica objetos com bom *design* e objetos com *design* pobre.⁷⁶ Essa definição faz parte da primeira fase de seus estudos onde ele explora os aspectos cognitivos do objeto e, assim, considera que o *designer* deveria preocupar-se com elementos físicos que compõem a forma do objeto para que este alcance sua finalidade de uso junto ao usuário.

Já em, *Emotional Design*⁷⁷ (*Design Emocional*), Norman defende que o reconhecimento emocional de um objeto é influenciado também, a grosso modo, pela estética. Portanto, nessa fase posterior, seu interesse é elevar a usabilidade, a função do objeto (já estudados por ele em sua primeira fase), ao mesmo patamar dos elementos emocionais. Na época da publicação de *Emotional Design*, o estudo sobre cognições e emoções ainda era campo de trabalho distinto. Norman foi um dos primeiros a utilizar a psicologia cognitiva e a ciência cognitiva ao falar sobre *design* de produto.⁷⁸ Foi ele quem inaugurou esta área de estudo ao combinar psicologia da cognição, ciência da computação e engenharia em um único campo analítico, percebendo a necessidade de se pensar conjuntamente *design* e tecnologia.⁷⁹

⁷⁴ NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002. Este foi editado pela primeira vez em 1986 e esse trabalho baseia-se em sua segunda edição, de 2002.

⁷⁵ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. vii.

⁷⁶ Donald Norman classifica *design* no capítulo primeiro do livro *The Design of Everyday Things*. Esse livro teve até hoje três edições, e a classificação adotada neste trabalho baseia-se na edição de 2002.

⁷⁷ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004.

⁷⁸ *The field of usability design takes root in Cognitive Science*. Tradução livre: *O campo da usabilidade do design tem raiz na Ciência Cognitiva* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 08).

⁷⁹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 08.

Portanto, este segundo capítulo se comprometerá a identificar a importância do objeto para a vida cotidiana das pessoas e o lugar da estética nesse cenário, sem, necessariamente, ter de explorar o campo da política, tal como o fez Arendt, ao considerar o julgamento estético, que ultrapassa o uso, como algo pertencente ao exercício de busca da imparcialidade através do afastamento das condições particulares presentes no juízo comum (que seria de ordem comum a aspirações universais). A abordagem de Norman, por outro lado, enfatiza as implicações políticas por detrás de uma investigação analítico-científica da experiência emocional que desenvolvemos com o objeto.

2.1 A condição de objeto da coisa - para uma arqueologia do objeto de *design*

O mundo, o lar feito pelo homem, construído na terra e fabricado com o material que a natureza terrena coloca à disposição de mãos humanas, consiste não de coisas que são consumidas, mas de coisas usadas. Se a natureza e a terra constituem, de modo geral, a condição da vida humana, então o mundo e as coisas do mundo constituem a condição na qual esta vida especificamente humana pode sentir-se à vontade na terra⁸⁰.

Tudo tem início com a vida em um mundo. Se a nossa existência tem um lugar, se a vida dos homens acontece neste mundo, o que é, para nós, este mundo definido como artifício humano?

O homem habita um mundo próprio feito de coisas onde a vida tem lugar para acontecer. É sobre esse mundo que Hannah Arendt, em seu livro *A Condição Humana*, questiona *o que estamos fazendo*.⁸¹ A autora aborda as manifestações mais elementares da condição humana, manifestações que, tradicionalmente, estão ao alcance de todo ser humano e que, categoricamente, estão presentes na existência do homem, na vida. O homem tenta de todas as formas, por exemplo, fugir da condição natural de temporariedade ao tentar artificializar a vida com o intuito de prolongar sua finitude, existência.⁸² Nesse contexto, Arendt enfatiza a importância do objeto perante a vida humana. Ela defende a condição de objeto das coisas, pois o artifício humano seria o mundo. Este, por sua vez, seria uma das manifestações mais elementares da condição

⁸⁰ ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 147.

⁸¹ Cf. ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 13.

⁸² Cf. ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 10.

humana, uma capacidade humana⁸³: “O mundo – artifício humano – separa a existência do homem de todo ambiente meramente animal; mas a vida, em si, permanece fora desse mundo artificial, e através da vida o homem permanece ligado a todos os outros seres vivos”⁸⁴.

A vida é entendida por Arendt como evento mundano no intervalo de tempo entre o nascimento e a morte. É uma trajetória linear mantida pelo ciclo biológico que o homem compartilha com outros seres vivos, mantendo, assim, os ciclos da natureza. Essa trajetória tem início com o nascimento e encerra-se com a morte, fazendo da vida uma narrativa, uma história que é produto do discurso sobre a ação. Discurso e ação acontecem na linearidade da nossa existência e nos permite estar no mundo. Embora o discurso e a ação sejam atividades da condição humana, só permanecem e perpetuam-se quando materializados no mundo das coisas⁸⁵, mundo artificial construído pelo homem.

Figura 4 – A trajetória linear da vida dos homens que permeia o ciclo da natureza



FONTE: Ana Catharina M. Marques; ícones: <<http://thenounproject.com/>>

⁸³ Cf: ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 13.

⁸⁴ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 10.

⁸⁵ Cf: ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 109.

Segundo esse entendimento, o mundo existe por causa dos homens, isto é, pela presença dos homens, expressada por meio do discurso e da ação: o homem produz coisas para si e para o outro e, assim, cria o ambiente onde ele vive. É a ação humana que produz esse ambiente e possibilita a vida em atividade. Desse modo, essa produção é social, pois não existiria ação sem os homens em sociedade: “(...) e só a ação depende inteiramente da constante presença de outros”.⁸⁶ A importância do outro na sociedade, na vida, está relacionada à questão da existência. É a comprovação, o atestado do mundo e da vida. Por conseguinte, as coisas são, para nós, testemunho da presença de outros seres humanos, pois, pela sua permanência, elas atestam uma ação humana:

As coisas e os homens constituem o ambiente de cada uma das atividades humanas, que não teriam sentido sem tal localização; e, no entanto, este ambiente, o mundo ao qual viemos, não existiria sem a atividade humana que o produziu, como no caso de coisas fabricadas; que dele cuida, como no caso das terras de cultivo; ou que o estabeleceu através da organização, como no caso do corpo político. Nenhuma vida humana, nem mesmo a vida do eremita em meio à natureza selvagem, é possível sem um mundo que, direta ou indiretamente, testemunhe a presença de outros seres humanos⁸⁷.

O testemunho das coisas acontece na esfera pública, onde tudo pode ser ouvido e visto por todos, constituindo a sociedade. O que é visto e ouvido por todos, e por nós mesmos, constitui a realidade. Dessa forma, em sociedade, os homens garantem a realidade do mundo do artifício humano, que é produzido por eles mesmos⁸⁸. O artifício humano existe pelo simples fato de poder ser publicado e conferir forma ao mundo, dando-lhe os contornos da ação humana na vida. “Conviver no mundo significa essencialmente ter um mundo de coisas interposto entre os que nele habitam em comum”.⁸⁹ As coisas formatam o mundo que habitamos. O artifício existe na esfera pública e permanece em um mundo que transcende a duração da vida dos homens e das coisas. Essa transcendência só acontece pelo caráter público da coisa no mundo. A existência dessa dimensão permanente, onde as coisas são criadas, mantidas e terminadas, viabiliza a realidade⁹⁰.

⁸⁶ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 31.

⁸⁷ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 31.

⁸⁸ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 61.

⁸⁹ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 62.

⁹⁰ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 65.

Figura 5 – O ambiente onde o homem vive que é produto da sua ação e discurso



FONTE: Ana Catharina M. Marques; ícones: <<http://thenounproject.com/>>

Coexistindo com essa esfera pública, existe a esfera privada, onde o homem, em sua intimidade, mantém-se escravo de suas necessidades vitais. Sem a vida privada, o homem não existiria na vida pública, pois sem privacidade ele estaria de tal forma livre das necessidades humanas que se transformaria em um não humano. Do mesmo modo, sem a vida pública, o homem não existiria na vida privada, pois em sua completa privacidade ele não seria visto e nem ouvido por ninguém, portanto, não existiria para o mundo. Sendo assim, o homem possui em si duas esferas, a pública e a privada, que se limitam uma à outra⁹¹.

É dentro dessas esferas que as atividades humanas acontecem. Essas atividades são a ação do labor e do trabalho⁹². A ação do labor é a luta do homem para suprir suas necessidades, caracterizando-se como uma atividade servil onde ele encontra-se escravizado pela necessidade de laborar, de sobreviver. Essa ação é a condição do *animal laborans* na esfera privada, onde o que é produzido será consumido pelas necessidades do homem e assim não se perpetuará no mundo⁹³. Já o trabalho é a ação que tem por fim um produto final. Todo trabalho é produtivo e resulta coisas duráveis

⁹¹ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 74.

⁹² Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 84.

⁹³ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 94.

para que sejam acumuladas. É a condição do *homo faber* na esfera pública. O labor é a atividade que mantém a vida pela “*eterna necessidade imposta pela natureza*”⁹⁴ e trabalho é a atividade que constrói o mundo pela durabilidade do artifício humano.

O corpo humano exige e o homem, na sua condição de *animal laborans*, produz tudo aquilo que será consumido e usado. As coisas para o consumo garantem a vida, mantêm a sobrevivência - *animal laborans*. Já os objetos de uso⁹⁵ atendem ao mundo dos homens, possibilitam o labor e criam o seu habitat, o lugar que ele vive – *homo faber*. Mesmo havendo distinção entre os termos labor e trabalho, Arendt considera que o trabalho é proveniente do labor do corpo, que, por sua vez, advém da necessidade do corpo humano em manter-se vivo, em manter-se dentro do ciclo da natureza até atingir sua finitude⁹⁶. A vida é linear, em relação à duração do homem na natureza, já a natureza é cíclica e esse ciclo está dentro de nós quando habitamos o mundo e nele nos mantemos presente. O trabalho é a ação que nos permite habitar e viver dentro desse mundo⁹⁷. O homem fabrica seu mundo no intuito de estabilizar sua permanência e garantir sua durabilidade nele⁹⁸.

⁹⁴ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 114.

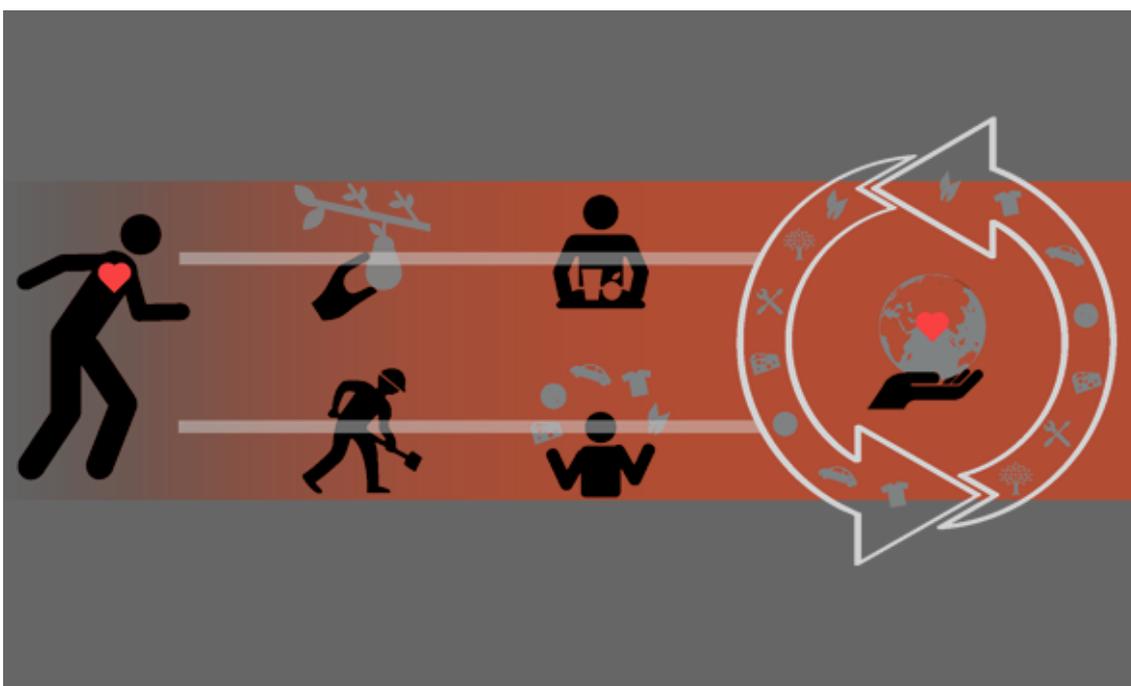
⁹⁵ A autora não usa a palavra *design* para definir os objetos de uso que são capazes de *reificação*, criados por um processo cognitivo que gera um modelo capaz de ser reproduzido. Norman já usa a palavra *design* para definir esse objeto de uso comum. Para o trabalho, tanto faz os termos objetos de uso ou objeto de *design*. Ambos representam os objetos presentes em nossas vidas.

⁹⁶ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 106.

⁹⁷ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 111.

⁹⁸ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 138.

Figura 6 – A ação do labor e do trabalho que mantêm a vida e constrói o mundo



FONTE: Ana Catharina M. Marques; ícones: <<http://thenounproject.com/>>

A condição de privacidade e de publicidade do homem existe simultaneamente e faz parte da linearidade de sua existência. Do mesmo modo que o homem precisa da sua força de trabalho, do labor e, assim, da fadiga e da dor para suprir suas necessidades vitais, ele precisa transcender a esfera privada e tornar-se público para permanecer existindo no mundo e para experimentar a realidade. Sabe-se que os produtos do labor não permanecem, são imediatamente consumidos pelas necessidades vitais humanas e, por isso, não fazem parte do mundo, mas da vida privada do homem. Portanto, apenas os produtos do trabalho podem ser publicados:

Ferramentas e instrumentos diminuem o esforço e a dor, e com isso mudam o modo pelo qual a urgente necessidade inerente ao labor era, antes, percebida por todos. Não mudam a necessidade em si; servem apenas para escondê-la de nossos sentidos⁹⁹.

Como produtos do trabalho, temos as ferramentas e instrumentos que facilitam o labor. Estes não são parte do consumo das necessidades humanas, mas pertencem ao mundo dos objetos de uso, a esfera pública. Nenhum trabalho pode ser produzido sem instrumentos e fora do mundo de coisas, o que justifica o surgimento do *homo faber*.

⁹⁹ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 137.

“Do ponto de vista do labor, as ferramentas reforçam e multiplicam a força humana até quase substituí-la”¹⁰⁰ e, por isso, elas possibilitam a abundância de bens de consumo, que mantêm a sobrevivência do homem. Os aperfeiçoamentos dos nossos instrumentos de trabalho tornaram o labor mais fácil e menos doloroso, mas não livrou o homem de suas necessidades e, muito menos, da compulsão ao labor. Entretanto, para Arendt, os instrumentos jamais substituirão por completo a atividade do trabalho humano, apesar de criarem novas atividades e novas possibilidades antes não imaginadas. Arendt acredita que essas facilidades – que podemos chamar de tecnologia – não mudam a condição básica da vida humana na terra, mas mudam o mundo habitado pelo homem, pois mudam seu artefato¹⁰¹. Ou seja, a tecnologia não elimina do homem suas necessidades básicas, sua condição humana, mas muda a relação do homem com o seu mundo, “*altera a própria mundanidade do artifício humano*”.¹⁰²

Na vida pública, vive-se em uma sociedade de operários – segundo contexto latente da época da primeira publicação de *A Condição Humana* – sociedade de homens que laboram e consomem sob o processo imposto pelos próprios homens à luz das necessidades da vida. Por fim, tudo que fazemos é em prol do nosso próprio sustento e permanência, o que é chamado de labor¹⁰³. A tecnologia e a produção massiva trouxeram mudanças para a sociedade moderna. Os produtos do labor humano existem para serem consumidos e, devido à permanente necessidade humana, estes produtos são feitos para o consumo e não permanecem no mundo. Entretanto, com o trabalho, o homem fabrica coisas que constituem o artifício humano. São coisas que permanecem para serem usadas (não eternamente, pois sofrem desgaste de sua durabilidade) gerando, assim, o “*abrigo da criatura mortal e instável que é o homem*”.¹⁰⁴ As coisas usadas pelos homens distinguem-se do homem pela sua durabilidade, enquanto o produto do labor, as coisas consumidas, confundem-se com o próprio homem, na medida em que têm no uso a finalidade de uma condição.

Portanto, a diferença principal para Arendt é que existem coisas que são produzidas com o intuito de serem consumidas pela necessidade do homem e, assim, permitirem a sua permanência na terra e coisas que são produzidas para serem usadas pelo homem (o mais longo possível) para construir sua morada, possibilitando-o

¹⁰⁰ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 134.

¹⁰¹ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 134.

¹⁰² ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 163.

¹⁰³ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 144.

¹⁰⁴ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 149.

habitar o mundo (em si). Este último, o produto do trabalho, são coisas feitas para serem usadas com um objetivo e, por isso, viram objetos. Para serem usadas, elas devem permanecer e, ao permanecerem (pela sua estabilidade), dão ao homem a objetividade do mundo. O objeto está interposto entre o homem e a natureza¹⁰⁵:

Deste ponto de vista, as coisas do mundo têm a função de estabilizar a vida humana; sua objetividade reside no fato de que (...) os homens, a despeito de sua contínua mutação, podem reaver sua invariabilidade, isto é, sua identidade no contato com os objetos que não variam, como a mesma cadeira e a mesma mesa. Em outras palavras, contra a subjetividade dos homens ergue-se a objetividade do mundo feito pelo homem, (...)¹⁰⁶.

Sendo assim, devido à sua objetividade, os objetos de uso partem de um modelo que antecede o produto e permanece após sua produção. Mesmo que o produto se desgaste, seja destruído ou desapareça, ainda existe o modelo que possibilita a sua produção e reprodução e, com isso, a sua permanência no mundo. A fabricação do modelo é uma atividade com início e fim determináveis, quando o objeto é acrescentado ao artifício humano¹⁰⁷. Dentro desse universo do produto do trabalho, para Arendt, a fabricação consiste em *reificação*.¹⁰⁸ A autora também chama a atenção para a ideia de que os sentidos não podem ser *reificados*, mas a imagem, o modelo mental, sim. Ela considera que o produto do trabalho é o produto da manipulação de um material, que já não é produto de mãos humanas. Nesse sentido, o homem, enquanto criador das coisas, é um destruidor de parte da natureza criada por Deus. Essa ação traz ao homem a consciência de sua força e, com ela, a satisfação e a segurança de si mesmo. Essa segurança e a possibilidade de multiplicar a sua produção fazem com que o homem inicie uma batalha contra as forças devastadoras da natureza¹⁰⁹:

(...) se a condição humana consiste no fato de que o homem é um ser condicionado, para o qual tudo, seja dado pela natureza ou feito por ele próprio, se torna imediatamente condição para sua existência posterior, então o homem 'ajustou-se' a um ambiente de máquinas desde o instante em que as construiu¹¹⁰.

¹⁰⁵ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 150.

¹⁰⁶ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 150.

¹⁰⁷ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 154-156.

¹⁰⁸ Termo usado por Hannah Arendt para definir a transformação de um material em coisa, em objeto. Esse termo faz parte do vocabulário de tradição marxista e remete, em última instância, a uma produção que abre mão da consciência envolvida no processo de dar existência as coisas/objetos, sejam eles de uso ou de consumo. (Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 152).

¹⁰⁹ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 153.

¹¹⁰ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 160.

Segundo Benjamin Franklin, o homem é um *fazedor de utensílios*.¹¹¹ Arendt considera que o *homo faber* é inteiramente dependente de suas mãos, seu instrumento primordial. O *homo faber* projeta e inventa instrumentos e ferramentas que aliviam a carga e mecanizam o labor e, assim, constrói um mundo feito de coisas. Tais instrumentos são criados independentemente das carências subjetivas do homem. Eles são aquilo que permanecem após todo o processo de labor e consumo. São as mais mundanas de todas as coisas, são a durabilidade, a estabilidade e a objetividade do mundo¹¹²; aquilo que permite ao homem não apenas habitar e permanecer no mundo, mas também sentir-se à vontade nele. Aqui Arendt dá uma primeira dimensão estética para o objeto, na medida em que ele é responsável pela nossa sensação de prazer ao habitar o mundo:

Se a natureza e a terra constituem, de modo geral, a condição da vida humana, então o mundo e as coisas do mundo constituem a condição na qual esta vida especificamente humana pode sentir-se a vontade na terra. (...) Mas, sem se sentir a vontade em meio a coisas cuja durabilidade as torna adequadas ao uso e à construção de um mundo, do qual a própria permanência está em contraste direto com a vida, essa jamais seria humana.¹¹³

Nessa medida, a condição humana diz respeito à relação que se estabelece com os objetos que são fabricados pelo homem. O mundo é formado pelos objetos do artifício humano, que permanecem na sociedade além da linearidade da vida humana, permitindo sua existência. O artifício humano provém da ação do trabalho. Essa ação tem início com a necessidade do homem de prover sua vida na terra através de objetos de consumo e de uso. Essa produção, dentro de um contexto histórico, tem a capacidade de alterar o mundo e a sociedade.

Sociedade, que para Arendt, é a esfera pública onde acontece o testemunho das coisas (produtos do trabalho). Entretanto, a dimensão dessa esfera pública é delimitada pela esfera privada, pelo ambiente das necessidades vitais do homem. Portanto, enquanto essencialmente público, o objeto de *design* é também privado. Sendo assim, as coisas que se originam no âmbito privado, quando publicadas, definem o mundo, limitando, então, o ambiente da ação e do discurso para os homens. Nessa sociedade, formatada pelas coisas e limitada pela relação público-privado, é que o homem

¹¹¹ Hannah cita Benjamin Franklin para reforçar a sua visão do *homo faber*. (ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 157).

¹¹² Cf. ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 157.

¹¹³ ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 147.

experimenta a realidade. Mesmo com a publicidade, o objeto de uso mantém seu caráter privado, na medida em que satisfaz uma necessidade humana. Assim, em sua origem, o objeto de uso se confunde com a própria condição humana.

Arendt pensa a condição humana no seu sentido mais radical: um ser natural que aponta para além de si (transcende) naquilo que deixa como produto de sua força e/ou criatividade. A transcendência acontece quando a coisa, sem as carências imediatas e sem a necessidade de ser consumida, permite ao homem sentir-se à vontade no mundo que constrói.

Arendt prepara o terreno, como detalhado a seguir, para os objetos de arte que seriam coisas sem utilidade, porém de permanência, pois definem melhor do que ninguém o mundo. Neste momento, é interessante observar a brecha para uma concepção do objeto de uso que também seria capaz de adquirir essa propriedade. Mas, isso só aconteceria quando esses objetos estivessem publicados e, desse modo, abertos para a possibilidade de um julgamento estético.

2.2 Os objetos de uso e o homem

A premissa é que toda ferramenta e todo utensílio destina-se basicamente a tornar mais fácil a vida do homem e menos doloroso o labor humano. Sua qualidade de instrumento é concebida exclusivamente neste sentido antropocêntrico. Mas a qualidade de instrumento que possuem as ferramentas e os utensílios relaciona-se muito mais intimamente com o objeto a que eles se destinam a produzir, e o seu mero valor humano limita-se ao uso que dele faz o animal laborans. Assim, a questão não é tanto se somos senhores ou escravos de nossas máquinas, mas se estas ainda servem ao mundo e às coisas do mundo ou se, pelo contrário, elas e seus processos automáticos passaram a dominar e até mesmo a destruir o mundo e as coisas¹¹⁴.

Inicialmente, temos que é pela necessidade que o homem cria seu habitat na terra através da construção do seu mundo. Ele o cria a partir de ferramentas e utensílios que, pela sua durabilidade e estabilidade, constroem esse mundo que o homem habita. Também pela necessidade o *animal laborans* quer produzir em abundância para, assim, ter seu tempo de ociosidade, e de descansar o corpo da fadiga do trabalho.¹¹⁵ Nesse sentido, a tecnologia, ao possibilitar uma produção massiva, torna-se responsável por

¹¹⁴ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 164.

¹¹⁵ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 144.

mudanças de comportamentos humanos e sociais. O homem moderno é criador e servo da sua máquina, da tecnologia. Essa condição difere a maquinaria que serve ao homem da ferramenta do *animal laborans* que o *homo faber* cria para ser utilizada sem exercer qualquer serventia, apenas como ajuste de um ser condicionado. Desse modo, a tecnologia alterou a própria mundanidade do artifício humano¹¹⁶. Para Arendt, a tecnologia quebrou a premissa de que as coisas do mundo deveriam depender de desígnios humanos e deveriam ser construídas segundo padrões humanos de utilidade e beleza, isto é, segundo critérios mundanos. A tecnologia passou a definir a função e a determinar a forma, mesmo que ainda mantenha o compromisso com as necessidades básicas. Assim, os produtos passam a depender inteiramente da capacidade das máquinas, isto é, da tecnologia atual¹¹⁷. De certa forma, tudo que seria produzido em série estaria condicionado à capacidade da máquina e não exclusivamente condicionado às nossas necessidades.

Do ponto de vista destes acontecimentos, a tecnologia realmente já não parece ser produto de um esforço humano consciente no sentido de multiplicar a força material, mas sim uma evolução biológica da humanidade na qual as estruturas inatas do organismo humano são transplantadas, de maneira crescente, para o ambiente do homem¹¹⁸.

Sabemos que a tarefa primeira do artifício humano seria a de oferecer aos mortais um abrigo mais permanente e estável do que eles mesmos, isto é, do que sua breve e curta passagem pela vida. Entretanto, com o advento da tecnologia e da produção em massa, o homem passa a não perceber o produto como utensílio. O resultado desse desconhecimento faz com que o homem considere o produto como extensão de si mesmo, integrando-o ao próprio corpo. Dessa forma, a tecnologia, na era moderna, não cumpre mais sua função inicial de multiplicar a força material da produção de coisas que contribuiriam para a nossa permanência e estabilidade no mundo¹¹⁹. Com isso, a tecnologia cria uma nova relação entre o homem e a coisa e esse mutualismo produz um novo mundo de coisas e novas relações entre elas e o homem.

De acordo com Arendt, o problema da tecnologia – o desconhecimento do produto como utensílio – é explicado pela visão do homem em relação ao objeto produzido. Do ponto de vista do *homo faber*, utensílios e instrumentos determinam todo

¹¹⁶ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 163.

¹¹⁷ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 165.

¹¹⁸ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 166.

¹¹⁹ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 166.

o trabalho e toda a fabricação. Nesse contexto, os meios e os fins determinam a existência dos objetos. Entretanto, essa determinação traz uma dificuldade em diferenciar utilidade e significado, pois o objeto, quando não mais útil, perderia sua utilidade, seu significado e, portanto, sua existência¹²⁰. O fim é algo dinâmico, pois sua finalidade de uso é mutante; já o significado é estável, uma vez que, nesse caso, a definição do objeto está contida nele e não é alterada. O *homo faber* reconhece o objeto do seu trabalho como meio e fim, pela sua utilidade, pela capacidade do instrumento (meio) em construir o mundo (fim). Já o *animal laborans* é incapaz de reconhecer o sentido do instrumento, pois ele reconhece a coisa pelo seu significado, pela existência de um mundo¹²¹. Resumir os instrumentos à visão do *homo faber*, ou seja, à utilidade, é causar uma desvalorização do mundo, uma vez que todas as coisas perdem seu sentido de existência quando sua utilidade é consumida e as coisas passam a ser eliminadas da existência humana quando não mais úteis:

(...) para adotar o exemplo de Platão, o vento deixará de ser concebido como força natural, existente por si mesmo, para ser considerado exclusivamente do ponto de vista das necessidades humanas de calor e refrigério – e isto, naturalmente, significaria que o vento, como algo objetivamente dado, seria eliminado da existência humana¹²².

As coisas têm por finalidade manter a durabilidade do mundo. Mesmo que elas sofram desgastes, elas podem ser constantemente substituídas pelo ir e vir de gerações. Logo, elas possibilitam ao mundo a sua permanência independente da linearidade da vida dos homens. Essa é a objetividade que resiste às necessidades dos homens a fim de estabilizar a vida. Isto é, o homem, na condição de ser mutante, pode reaver a sua invariabilidade – ou identidade – no contato com os objetos de seu mundo. “*Em outras palavras, contra a subjetividade dos homens ergue-se a objetividade do mundo feito pelo homem (...)*”.¹²³ Para que exista um mundo habitável aos homens os objetos devem permanecer. A problemática sobre a permanência do objeto, findada sua utilidade, leva Arendt a aprofundar a análise sobre a transcendência dos objetos.¹²⁴

¹²⁰ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 167.

¹²¹ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 168.

¹²² ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 172.

¹²³ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 150.

¹²⁴ *Transcendência dos objetos*: é a permanência da existência de um objeto após findada sua utilidade e/ou função.

A era moderna, com o advento da tecnologia, reconhece a inquestionável produtividade do “*homo faber construtor do mundo e fabricante das coisas*”.¹²⁵ Embora o *homo faber* produza no isolamento e fora de uma produção política¹²⁶, o artefato humano atinge cada vez mais a esfera pública, pois é nessa esfera que ele recebe um valor de troca e é comercializado. O objeto recebe seu valor em relação à sua presença social e à sua potencialidade de comercialização, e não mais pela sua utilidade. É nesse momento que o *homo faber* vê seu produto perder o valor absoluto ao receber a relatividade de valores¹²⁷. Mas é também nesse momento que o objeto, mais que nunca, formata o mundo ao estabelecer-se nessa esfera pública.

Entre as coisas que emprestam ao artifício humano a estabilidade sem a qual o mundo jamais poderia ser um lugar seguro para os homens, há uma quantidade de objetos estritamente sem utilidade e que, ademais, por serem únicos, não são intercambiáveis (...)¹²⁸.

Na última parte do capítulo IV (Trabalho), do livro *A Condição Humana*, Arendt utiliza a arte para exemplificar como acontece a materialização do pensamento e também para aprofundar o sentido de transcendência do objeto. Ela busca entender o significado desse processo para a vida do homem e para a sua permanência no mundo. Para a autora, a transcendência acontece a partir da abertura da coisa para o julgamento estético. Ainda inspirada pelo conceito clássico de arte, Arendt coloca a arte como objeto sem utilidade, “*cuidadosamente isolada de todo o contexto dos objetos de uso*”,¹²⁹ porém de permanência. A arte é, para Arendt, o exemplo extremo de transcendência; o testemunho duradouro da vida. A autora ainda vai mais fundo na valorização dos objetos artísticos ao considerá-los únicos e não pertencentes ao mercado de trocas por não serem passíveis de comparação, isto é, de valorização. Arendt permeia o conceito clássico de arte defendendo que a obra deve ser isolada e pertencer a um lugar. Deve ser isolada de todo o contexto dos objetos de uso comum, para que possa ser contemplada. Assim, o objeto artístico estaria completamente afastado das exigências diárias (necessidades) e das utilidades. Para ela, a arte define melhor que ninguém o mundo, o lar *não mortal* de seres mortais, devido à sua permanência pelo

¹²⁵ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 173.

¹²⁶ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 175.

¹²⁷ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 180.

¹²⁸ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 180.

¹²⁹ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 181.

não desgaste que a faz transcender. Pois, para autora, arte é uma forma de representação do pensamento, da capacidade humana de pensar¹³⁰.

Dada a sua permanência, as obras de arte são as mais intensamente mundanas de todas as coisas tangíveis; sua durabilidade permanece quase isenta ao efeito corrosivo dos processos naturais, uma vez que não estão sujeitas ao uso por criaturas vivas – uso que, na verdade, longe de materializar sua finalidade inerente, só pode destruí-la. (...) É como se a estabilidade humana transparecesse na permanência da arte, de sorte que certo pressentimento de imortalidade – não a mortalidade da alma ou da vida, mas de algo imortal feito por mãos mortais – adquire presença tangível para fulgurar e ser visto, soar e ser escutado, escrever e ser lido¹³¹.

A arte está conectada ao pensamento humano¹³², diferindo-se, assim, dos objetos de uso que estão relacionados ao raciocínio, à cognição. Para Arendt, a fonte imediata da obra de arte é a capacidade exclusivamente humana de pensar. Porém, essa capacidade de pensar está relacionada com o sentimento. Já a arte é uma forma comunicativa que transfere para o mundo o *que estava aprisionado no ser*.¹³³ “As obras de arte são frutos do pensamento, mas nem por isso deixam de ser coisas”.¹³⁴ Isso porque do mesmo modo que o homem fabrica pelas suas mãos o artifício humano, ele é capaz de transformar o pensamento em realidade, materializando algo previamente intangível (invisível).

¹³⁰ Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 181.

¹³¹ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 181.

¹³² Arte conectada ao pensamento humano, para Arendt, é a atividade livre do cérebro humano, destinada à criatividade, à imaginação, à livre associação. É a possibilidade de criar referências quando somente um particular é dado sem que haja regra para isso. Portanto, pra ela, o pensamento na arte é como a representação do homem. Cabe ressaltar, aqui, a diferença desse conceito entre os autores já estudados: bem diferente de Arendt, para Arthur Danto, pensamento na obra de arte é discurso.

¹³³ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 182.

¹³⁴ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 182.

Figura 7 – A diferença entre obra de arte a objetos de uso

	ORIGEM	PUBLICAÇÃO	TRANSCENDÊNCIA
ARTE	pensamento	inútil	juízo estético
OBJETO DE USO	cognição	útil	juízo estético

FONTE: Ana Catharina M. Marques

O pensamento¹³⁵ difere da cognição¹³⁶. A cognição sempre tem um fim e um propósito a atingir, já o pensamento não tem outro fim além de si mesmo. Entretanto, o pensar é uma atividade tão repetitiva quanto a própria vida. Sua existência coincide com a existência humana assim como a questão sobre seu significado coincide com a questão sobre a vida. O pensamento é o início da existência de algo, todavia apenas significará algo quando, fora do pensamento, essa coisa for materializada e, então, já não mais será pensamento. Todavia, o pensamento é parte do processo de produção do objeto, uma vez que todo objeto parte de um estágio imaterial, de um pensamento ou cognição, que depois será materializado através do trabalho¹³⁷. Por essa perspectiva, arte e objeto de uso comum se igualam enquanto coisas, na tangibilidade do mundo.

Porém, os objetos de uso comum, frutos de processos cognitivos, não possuem como finalidade serem belos. Essa é a principal diferença, para Arendt, do conceito

¹³⁵Arendt define pensamento como processo livre com começo, mas sem fim. Não há finalidade para o pensamento e isso o faz diferente da definição de raciocínio e/ou inteligência que está ligada à cognição. Para ela, o pensamento se aproxima da força de trabalho e pode ser mensurado assim como a força física. (ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 184).

¹³⁶Arendt define cognição como um processo com começo e fim. É um processo de justificativa, de objetivo, de senso. Onde as coisas têm sua utilidade posta à prova. Sinônimo de raciocínio. (ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 184).

¹³⁷Cf. ARENDR. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 102.

clássico de obra de arte (fruto do pensamento) que tem por finalidade ser bela, além de estar completamente fora do campo da usabilidade. Entretanto, tudo que ganha forma é realizado, produzido e, assim, pode ser visto, possibilita o julgamento do belo e do feio. Sendo assim, tudo que possui uma forma tende a transcender o seu uso funcional e a expor-se ao julgamento dos sentidos. Aqui, tem-se que as coisas, obras de arte ou objetos de consumo, transcendem pela mesma maneira: pelo abertura ao julgamento.

(...) e esta transcendência, sua beleza ou feiura, corresponde ao seu aparecimento público e ao fato de ser vista (a coisa). Pelo mesmo motivo, isto é, em sua mera existência mundana, todas as coisas também transcendem a esfera da pura instrumentalidade assim que são produzidas. O critério segundo o qual a excelência de uma coisa é julgada nunca é a simples utilidade, pois uma mesa feia nunca exerce a mesma função de uma mesa bonita, e sim sua adequação ou inadequação à ideia, à imagem mental ou, antes, a imagem vista pelos olhos da mente, que percebeu ao seu nascimento e sobreviverá a sua possível destruição. Em outras palavras, nem mesmo os objetos de uso são julgados somente segundo as necessidades objetivas do homem, mas segundo critérios objetivos do mundo onde encontrarão o seu lugar, para durar e para serem vistos e usados¹³⁸.

O mundo das coisas feitas pelo *homo faber* só se tornará uma morada para os mortais quando as coisas transcenderem sua mera funcionalidade e utilidade. Essa transcendência é o julgamento da forma, a subjetividade que o objeto recebe pelo homem. As coisas são o que permanecem em relação à vida e elas mundificam¹³⁹ o mundo. É pelo artifício humano que se perdura o mundo. A fabricação produz o mundo e, por consequência, o espaço propício para a ação e o discurso¹⁴⁰.

Em resumo, para Arendt, as coisas são a materialização da atividade humana, a prova da ação humana no mundo. Desde o início de sua criação, os artefatos são feitos pelo homem e para o homem. Se tudo parte do homem como habitante da terra, da construção de um mundo, o objeto em si possui uma importância que vai além da sua forma. O motivo para um objeto de uso existir é a sua utilidade e esta existe devido a uma necessidade humana; necessidade que está diretamente ligada à nossa existência. Assim, o julgamento da coisa está diretamente conectado com a existência humana. Os objetos de uso fazem parte da condição humana. Transcendendo sua mera utilidade, eles permanecem no mundo para formatá-lo através da sua publicidade e, assim, da sua abertura para o julgamento.

¹³⁸ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 186.

¹³⁹ O termo usado por Arendt “as coisas mundificam” significa que elas fazem desse espaço habitável o mundo, o lugar permanente que dá estabilidade à vida dos homens na terra.

¹⁴⁰Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 187.

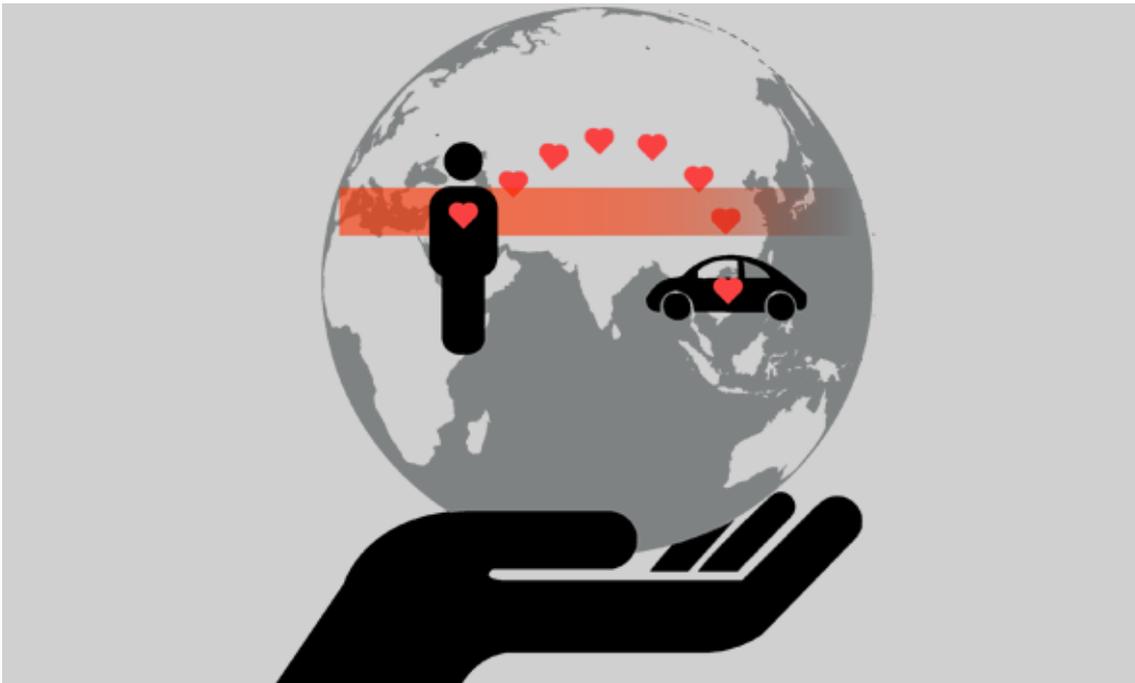
É dentro desse mundo de coisas duráveis que encontramos os bens de consumo com os quais a vida assegura os meios de sua sobrevivência. Exigidas por nosso corpo e produzidas pelo labor deste último, mas sem estabilidade própria, essas coisas destinadas ao consumo incessante surgem e desaparecem num ambiente de coisas que não são consumidas, mas usadas, e as quais, a medida em que as usamos, nos habituamos e acostumamos. Como tais, elas geram a familiaridade do mundo, seus costumes e hábitos de intercâmbio entre os homens e as coisas, bem como entre homens e homens. O que os bens de consumo são para a vida humana, os objetos de uso são para o mundo do homem. É destes que os bens de consumo derivam o seu caráter de objeto; e a linguagem, que não permite que a atividade do labor produza algo tão sólido e não verbal como um substantivo, sugere a forte probabilidade de que nem mesmo saberíamos o que uma coisa é se não tivéssemos diante de nós o trabalho de nossas mãos¹⁴¹.

Arendt estabelece a definição de trabalho e, conseqüentemente, a definição do seu produto. Com isso, ela apresenta a importância dos objetos na vida dos homens. O objeto, produto do trabalho, está conectado com a cognição e depende de uma finalidade de uso. Assim, a autora separa o objeto da obra de arte, pois a obra está conectada com o pensamento, com o raciocínio livre. O julgamento da forma é a relação subjetiva estabelecida entre o homem e as coisas – arte ou objeto de uso. A possibilidade do objeto de receber um julgamento o libera da definição do utensílio do *homo faber*, segundo a qual o objeto é definido apenas pela sua utilidade. Embora, inicialmente, os objetos de uso chegam ao mundo pela necessidade do homem, eles não o deixam pelo mesmo motivo. A sua falta de utilidade não os eliminará do mundo dos homens (se assim o fosse, a arte não pertenceria a esse mundo, já que é classificada por Arendt como inútil). Os objetos permanecem, transcendem a existência da sua utilidade ao receberem uma valorização subjetiva, um julgamento estético dado pelo homem. Por essa transcendência, os objetos de uso, assim como a arte, estabilizam o mundo dos homens.¹⁴²

¹⁴¹ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 106.

¹⁴² Cf. ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 180.

Figura 8 – A permanência no mundo do objeto de uso pelo julgamento.



FONTE: Ana Catharina M. Marques; ícones: <<http://thenounproject.com/>>

Portanto, o objeto de uso – o *design* – provém do trabalho. “*O que orienta o processo de fabricação está fora do fabricante*”.¹⁴³ Satisfazer a necessidade humana é a finalidade do objeto de uso, que surge dessa necessidade e termina com a satisfação. Entretanto, essa satisfação, quando proveniente de um julgamento, seria a transcendência do objeto. É o homem quem coloca o subjetivo no objeto, através do seu julgamento. Isso justifica a preocupação do *designer* com o usuário, o homem, aquele que através da produção e do uso constrói sua morada na terra e, assim, pode sentir-se à vontade.

Os objetos de uso comum são – a grosso modo, segundo a visão de Arendt – parte da origem da própria condição humana. A existência do objeto está conectada à importância da coisa para o homem. Cabe seguir adiante, refletindo sobre como tais objetos de uso, abertos para um julgamento, produzem um sentimento (sensação). No tópico seguinte, Donald Norman faz uso dos estudos sobre cognição e emoção para classificar esses objetos (agora chamados de objetos de *design*), aprofundando a questão do julgamento sobre o objeto de uso e da sua importância para a vida.

¹⁴³ ARENDT. H. *A Condição Humana*, 2007, p. 153.

2.3 A percepção do objeto enquanto ‘Bom Objeto de *Design*’

Por trás do design de um objeto, também há um componente pessoal, que nenhum designer ou fabricante pode prover. Os objetos em nossas vidas são mais que mera posse material. Temos orgulho deles, não necessariamente por eles ostentarem nossa riqueza ou status, mas pelo significado que esses objetos trazem para nossas vidas.¹⁴⁴

Donald Norman, em *The Design of Everyday Things*, fala sobre o significado do *design*¹⁴⁵ no nosso dia a dia. Ele reforça a ideia, já defendida por Arendt, de que os objetos existem com a finalidade de tornar a vida do homem mais fácil e prazerosa.¹⁴⁶ Esses objetos, provenientes de um processo de manufatura e utilizados pelo homem, são classificados por Norman como: objetos com bom *design* e objetos com *design* pobre.¹⁴⁷ Essa definição faz parte da primeira fase de seus estudos sobre processos cognitivos do *design*.

A partir dos estudos sobre cognição do objeto de *design*, Norman percebe que ainda existem diversas soluções para a boa funcionalidade de um objeto. Diferentes sistemas provocarão diferentes respostas no usuário. Essa diferença acontece pelo fato de os elementos presentes no objeto ativarem o sistema emocional de seus usuários. Portanto, o *designer* seria o responsável por, inteligentemente,¹⁴⁸ escolher os elementos certos capazes de ativar o sistema emocional do usuário e, com isso, comunicar sua finalidade e sua utilidade. Essa nova compreensão inaugura a segunda fase de estudos do autor.

“Poderia beleza e inteligência, prazer e usabilidade, andarem de mãos dadas?”¹⁴⁹ Essa foi a questão que levou Norman, no livro *Emotional Design*, a pensar sobre o reconhecimento emocional de um objeto. Nessa segunda fase, seu interesse é elevar a usabilidade – a função do objeto (já estudados por ele em sua primeira fase) –

¹⁴⁴ *Beyond the design of an object, there is a personal component as well, one that no designer or manufacturer can provide. The objects in our lives are more than mere material possessions. We take pride in them, not necessarily because we are showing off our wealth or status, but because of the meanings they bring to our lives* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 6).

¹⁴⁵ Donald Norman usa a palavra *design* como sinônimo de *objeto de uso*, expressão usada por Hannah Arendt.

¹⁴⁶ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. vii.

¹⁴⁷ Donald Norman classifica *design* no capítulo primeiro do livro *The Design of Everyday Things* (2002). Esse livro teve até hoje três edições: 1986, 2002 e 2013. Esse trabalho foi baseado na edição de 2002.

¹⁴⁸ Termo usado por Norman para reforçar a posição e a importância do *designer* no processo de criação do objeto. (Palestra: <http://www.youtube.com/watch?v=wQmwEjL6K1U>)

¹⁴⁹ *Can beauty and brains, pleasure and usability, go hand in hand?* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 8).

ao mesmo patamar desses elementos emocionais. Norman foi um dos primeiros a unir os estudos sobre psicologia da cognição, ciência da computação e engenharia à teoria do *design*. Ele percebeu o abismo entre tecnologia e *design* e pesquisou maneiras que possibilitassem aproximar ambos os campos, tanto do ponto de vista da teoria, como da prática.¹⁵⁰

Considerando as duas fases de estudo e a classificação do objeto de *design* empregada por Norman, temos que o bom *design* seria aquele objeto de uso com algo a mais que, por si só, seria capaz de comunicar o que é e como deve ser usado e, dessa maneira, satisfazer às expectativas de um usuário. Nesse sistema, o valor do objeto é inerente a ele e baseia-se em como as pessoas o percebem e em como interagem e executam uma tarefa. Esse valor está na capacidade de ativar nossos sentidos e emoções. Portanto, o objeto de *design* faz parte de um processo de comunicação.¹⁵¹ É nesse processo que ele encontra esse algo a mais, ou seja, a qualidade está nessa capacidade do objeto de comunicar, de conversar, de se conectar com o usuário, tornando seu uso quase que natural. Essa conexão é possível pela capacidade do homem de perceber o objeto através das suas próprias dimensões emocionais. Essa estrutura emocional é classificada pelo autor em três níveis: visceral, comportamental e reflexiva.¹⁵² Portanto, esses três modelos emocionais, que serão explicados posteriormente, são a ponte responsável pela comunicação entre o homem e o objeto. Um bom objeto de *design* deve estimular as emoções do usuário, pois o *design* está conectado à experiência, o que significa que está presente na relação entre o objeto e o homem. São sobre esses processos que Norman especula em seus livros *The Design of Everyday Things* (a responsabilidade do *design*) e *Emotional Design* (níveis emotivos da percepção) na tentativa de decifrar o que seria o bom *design*. “Pois a ênfase está nas pessoas, em como nós, como seres humanos, interagimos com o objeto físico no mundo. Essa interação é regida pelos nossos sistemas biológico, psicológico, social e cultural”.¹⁵³

Existe um significativo número de coisas cotidianas interagindo conosco, cada qual com uma função, um uso. Como as pessoas lidam com esses tipos e níveis de interação depende do modo como a mente trabalha (pensamento humano e cognição),

¹⁵⁰ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 8.

¹⁵¹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 18.

¹⁵² Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 21.

¹⁵³ *Because the emphasis is on people, on how we, as human beings, interact with the physical objects in the world. This interaction is governed by our biology, psychology, society and culture. (NORMAN, D. The Design of Everyday Things, 2002, p. xiv).*

da informação aparente do objeto (psicologia das coisas cotidianas), da habilidade dos *designers* em fazerem objetos de fácil entendimento e utilização.¹⁵⁴ Porém, vê-se em *Emotional Design* que os mecanismos emocionais são vitais para o nosso cotidiano e para a nossa interação com as pessoas e coisas e, por isso, também são importantes para o *design*. Segundo o autor, essa capacidade de ativar nosso emocional e direcionar a nossa cognição sobre o objeto é o que o bom *design* traz de especial.¹⁵⁵ O reconhecimento de um objeto ou dos atributos desse objeto é um reconhecimento emocional. É esse reconhecimento que acontece através de três diferentes níveis de percepção: visceral, comportamental e reflexivo. Nenhum desses níveis age sozinho, mas sim em um jogo onde interagem entre si e modulam um ao outro. Nesse contexto, o desenvolvimento de um objeto deve estar dentro desses três níveis emocionais e o preponderante será aquele para o qual o objeto de *design* foi designado.¹⁵⁶ Os níveis comportamental e reflexivo são mais sensíveis à experiência, treinamento e educação. É onde a cultura tem força determinante. O nível visceral é mais ou menos igual entre os homens, conectado ao instinto. O *design*, então, tem essas dimensões emocionais para ativar.¹⁵⁷ Os objetos de *design* aguçam os sentidos e, por meio deles, o usuário pode reconhecer e se conectar com o objeto.¹⁵⁸

Visceral, comportamental e reflexivo: essas três dimensões tão diferentes entrelaçam-se dentro de qualquer objeto de *design*. Não é possível que exista *design* sem essas três dimensões. Mas o mais importante é notar como esses três componentes tecem juntamente emoção e cognição.¹⁵⁹

Explorando o campo da utilidade e para entender o objeto de *design* na visão de Norman, vamos retornar à sua primeira fase, aos estudos sobre percepção cognitiva. Em *The Design of Everyday Things*, o autor defende que todos nós possuímos um modelo mental sobre as coisas. Temos a tendência de explicar como algo é ou funciona. Esse modelo mental que nos ajuda a entender como um objeto pode ou deve funcionar vem da nossa experiência de vida e pode ser real ou imaginário, ingênuo ou sofisticado. São

¹⁵⁴ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 12.

¹⁵⁵ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 6; p. 32.

¹⁵⁶ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 18.

¹⁵⁷ Retomando aqui Hannah Arendt, pode-se dizer que essas dimensões emocionais (ex: a liberdade de imaginação) são o julgamento sobre a coisa.

¹⁵⁸ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 33.

¹⁵⁹ *Visceral, behavioural, and reflective: These three very different dimensions are interwoven through any design. It is not possible to have design without all three. But more important, note how these three components interweave both emotions and cognition.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 6).

construídos a partir de evidências fragmentadas e com pouco entendimento sobre o real sistema que se vê.¹⁶⁰

A verdadeira questão do exemplo não é o de que algumas pessoas possuem teorias errôneas; é que todos formam teorias (modelos mentais) para explicar o que eles tem observado. Na ausência de informações externas, as pessoas estão livres para deixarem suas imaginações fluírem livremente até quando os modelos mentais que elas desenvolveram expliquem os fatos como elas os percebem.¹⁶¹

Esse modelo mental surge a partir da capacidade da mente humana de se adaptar para criar um senso do mundo. Dessa maneira, um bom objeto de *design* é interpretado e entendido se possuir elementos que ajudam no seu reconhecimento pelo usuário. O seu funcionamento é visivelmente percebido, pois o objeto possui dicas que fazem parte desse senso comum. Já o objeto com *design* pobre é difícil de ser entendido e seu uso pode ser frustrante, porque o que o objeto é e para que ele serve não é facilmente decodificado. O mundo é formado em sua maioria por objetos com *design* pobre que trazem frustrações, desentendimentos e invocam erros.¹⁶² Por possuímos essas características é que Norman defende o processo de criar um objeto baseado nos padrões de comportamento de certos grupos de usuários.

O mundo é permeado por pequenos exemplos de um bom *design*, com surpreendentes detalhes que fazem toda a diferença em nossas vidas. Cada detalhe foi adicionado por alguém, um *designer*, pensando cuidadosamente na utilização do dispositivo, em como as pessoas violam as coisas, no tipo de erros que podem ser causados e nas funções que as pessoas desejam que sejam realizadas.¹⁶³

Sabendo que o bom *design* está fundamentado na boa interação entre o objeto e o usuário, e que essa interação acontece baseada na natureza da percepção humana, Norman inicia uma análise dos princípios para um bom objeto existir. Ele observa qualidades que podem estar presentes no objeto para promover e facilitar essa interação,

¹⁶⁰ Essa explicação de Donald Norman é encontrada em seu livro *The Design of Everyday Things*, (2002) p. 38, no capítulo intitulado *People as Explanatory Creatures*.

¹⁶¹ *The real point of the example is not that some people have erroneous theories; it is that everyone forms theories (mental models) to explain what they have observed. In the absence of external information, people are free to let their imaginations run free as long as the mental models they develop account for the facts as they perceive them.* (NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 39).

¹⁶² Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 2.

¹⁶³ *The world is permeated with small examples of good design, with the amazing details that make important differences in our lives. Each details was added by some person, a designer, carefully thinking through the uses of the device, the ways that people abuse things, the kinds of errors that can get made, and the functions that people wish to have performed.* (NORMAN, D. *The Design of Everyday Thing*, 2002, p. 29).

essa comunicação. Desse modo, se é pela percepção que reconhecemos e interagimos com o objeto, é de se esperar que um princípio importante do *design* seja a visibilidade. As partes do objeto que o fazem funcionar devem ser visíveis para evidenciar como devem ser usadas.¹⁶⁴ Do mesmo modo que a visibilidade ajuda na comunicação e no uso, o excesso de visibilidade pode intimidar o usuário, o que geralmente acontece com objetos de alta tecnologia. Essa visibilidade não limita os sentidos; para Norman, ela é o princípio para que eles sejam atizados. Primeiro, o usuário visualiza o objeto e, em seguida, identifica sua forma. A partir desse momento, seus elementos devem comunicar sua usabilidade. Depois, ao utilizar o objeto, o usuário deve receber uma resposta da tarefa que está executando, o *feedback*.¹⁶⁵

Um dispositivo é simples de ser usado quando há visibilidade para o conjunto de ações possíveis, onde os controles e painéis exploram o mapeamento natural. Os princípios são simples mas raramente incorporados no *design* de objetos. O bom *design* tem cuidado, planejamento e reflexão. Tem uma atenção consciente com as necessidades do usuário.¹⁶⁶

Pela visibilidade é que somos capazes de reconhecer o objeto. Pensando nessa interação, Norman apresenta, em *The Design of Everyday Things*, alguns termos como predicados do objeto para que o entendimento e a usabilidade sejam alcançados. Assim, temos que a dica de como a estrutura visível de um objeto define como ele é utilizado está particularmente ligada à *Affordance*, à Limitação e ao Mapeamento (*Affordances, Constraints e Mappings*).¹⁶⁷ *Affordance*¹⁶⁸ seria o potencial de manipulação que o objeto tem; a qualidade de um objeto que permite ao indivíduo realizar uma ação. Limitação (*Constraints*)¹⁶⁹ seria o modo pelo qual o objeto direciona a ação para que a função seja atingida. Mapeamento (*Mappings*)¹⁷⁰ seria a relação entre controles e ações na tentativa de reduzir a necessidade de qualquer informação externa para executar uma tarefa. Sendo assim, o objeto é projetado de maneira que possa comunicar sua utilização ou o modo como deve funcionar através desses predicados. Esses são os elementos que

¹⁶⁴ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 4.

¹⁶⁵ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 8.

¹⁶⁶ *A device is easy to use when there is visibility to the set of possible actions, where the controls and displays exploit natural mappings. The principles are simple but rarely incorporated into design. Good design takes care, planning, thought. It takes conscious attention on the needs of the user. (NORMAN, D. The Design of Everyday Thing, 2002, p. 25).*

¹⁶⁷ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 12.

¹⁶⁸ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 9.

¹⁶⁹ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 12.

¹⁷⁰ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 23.

devem estar presentes no objeto e que podem ser controlados pelo *designer* no intuito de ativar o sistema cognitivo e, assim, a comunicação entre o objeto e o usuário.

As intenções e interpretações mentais, juntamente com as ações e estados físicos, delimitam o modo de usar o objeto. Se existe alguma dificuldade no entendimento do objeto, ela está dentro dessas relações. As intenções que o usuário tem sobre o objeto devem ser devidamente trabalhadas para que o uso aconteça naturalmente e para que os erros sejam minimizados. Os sistemas devem prover ações que correspondam às intenções das pessoas.¹⁷¹ É por isso que o bom *design* deve conter: Visibilidade (o usuário pode entender o objeto e saber como ele funciona apenas com a apreciação), Bom Modelo Conceitual (consistência no sistema de operação e resultado e, também, imagem), Bom Mapeamento (facilidade na identificação das relações entre os sistemas) e *Feedback* (o usuário recebe uma boa resposta sobre cada atividade que executa).¹⁷²

Portanto, a especialidade de um bom objeto de *design* está na capacidade de ele ser reconhecido, entendido e usado. Por isso, Norman tem uma forte preocupação com o usuário, pois é ele que dá o sentido da existência desse objeto. Essa preocupação já foi reforçada no início do capítulo por Arendt ao explicar a importância do objeto para a vida dos homens, colocando-os como sendo o mundo que habitamos. É o homem que cria esses objetos, seja como usuário, seja como *designer*. No processo, o usuário apresenta as necessidades e as vontades e o *designer* é o responsável por dar visibilidade ao objeto ao aplicar-lhe os predicados *affordance*, limitação e mapeamento. Sendo assim, o objeto será projetado para satisfazer às necessidades do usuário sem que ele tenha que tornar-se um *expert* para usá-lo. Portanto, para Norman, a incapacidade de um espaço ou um objeto em atingir seu objetivo de ser usado, entendido ou experienciado está no foco que os *designers* escolhem para desenvolver o projeto. O foco na direção errada não estimulará os mecanismos emocionais e pode, em escala, colocar o objeto criado sem nenhuma utilidade ou expressividade.¹⁷³ Assim, esse objeto de *design* pobre vai trazer insatisfação e frustração para o usuário. A comunicação entre o objeto e o homem não será bem sucedida e, conseqüentemente, o objeto perderá qualquer

¹⁷¹ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 51.

¹⁷² Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 53.

¹⁷³ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 155.

finalidade. “Uma parte importante do processo de design deve ser o estudo de que os objetos devem ser concebidos para serem utilizados.”¹⁷⁴

O *designer* está muito envolvido com o raciocínio sobre o objeto e isso o faz diferente do usuário comum. Ao experimentar um objeto/espço, o *designer* está condicionado a descobrir a melhor maneira de usá-lo, pois, racionalmente, está acostumado a essa exploração e a encontrar soluções. Mas, o usuário comum não possui e nem deve possuir essa *expertise*, uma vez que age mais instintivamente, sem uma profunda reflexão.

Mas o profissional deveria ser capaz de entender que a crença e o comportamento humano são complexos e que o indivíduo não está em posição de descobrir os fatores relevantes. Não há nenhum substituto para a interação e para o estudo do usuário para o qual o projeto é proposto.¹⁷⁵

Devido a essa *expertise* que o *designer* possui, ele não deve estar sozinho no processo de desenvolvimento do objeto. Ao contrário, deve estar diretamente conectado ao usuário, pois, reforçando o que já foi exposto, desse modo, o *designer* irá produzir um objeto capaz de se comunicar com o público alvo. Norman advoga um *design* centrado no usuário, uma filosofia baseada nas necessidades e nos interesses desse usuário com ênfase na criação de produtos usáveis, compreensíveis e agradáveis.¹⁷⁶

2.4 A estética do ‘Bom Objeto de Design’

Como já dito, Norman tem uma segunda fase em seu pensamento sobre o objeto de *design* e a sua relação com o usuário. Essa fase é apresentada no livro *Emotional Design*, momento em que ele revela a existência de mais um elemento na comunicação do objeto com seu usuário. Sabe-se que essa comunicação inicia-se com a percepção, onde o processo cognitivo expõe o usuário a uma relação com o objeto. Entretanto, essa conexão vai além do puro entendimento do objeto. A experiência do usuário com o objeto também está relacionada com os termos necessidade (*needs*) e vontade (*wants*). A diferença entre esses termos está em o que é realmente necessário para a atividade de

¹⁷⁴ A major part of the design process ought to be the study of just how the objects being designed are to be used. (NORMAN, D. *The Design of Everyday Thing*, 2002, p. 154).

¹⁷⁵ But the professional should be able to realize that human belief and behavior are complex and that the individual is in no position to discover all the relevant factors. There is no substitute for interaction with and study of actual users of proposed design. (NORMAN, D. *The Design of Everyday Thing*, 2002, p. 155).

¹⁷⁶ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 188.

uma pessoa e o que esta pessoa quer. A necessidade é determinada por tarefas e a vontade é determinada pela cultura. Necessidade e vontade não são apenas termos lógicos e racionais; estão conectados com as reações do sistema emocional do usuário.¹⁷⁷ Satisfazer as pessoas pelas suas necessidades é difícil, ainda mais se adicionarmos a isso a necessidade de atender às suas vontades. “*Agora adicione à necessidade a necessidade das vontades*”.¹⁷⁸ Nesse momento, a dificuldade cresce ainda mais, pois entramos no campo das emoções. Isso reforça a afirmação de que o *design* deve ser para uma audiência própria, uma locação e uma proposição específicas.¹⁷⁹ Assim como o sistema cognitivo, o sistema emocional possui uma resposta distinta em cada indivíduo.

Emoções, nós agora sabemos, mudam o modo como a mente humana soluciona os problemas – o sistema emocional muda o modo como o sistema cognitivo opera. Portanto, se a estética seria capaz de mudar o nosso estado emocional, isso poderia explicar o mistério.¹⁸⁰

A pergunta que surge é “*Onde se localizaria a estética neste processo?*”; no objeto ou na comunicação com o usuário? Inicialmente, cumpre definir o que se entende por beleza. Para Norman, “*beleza é emocional, é divertimento; é fazer você sentir-se bem; é fazer você sorrir. Coisas prazerosas funcionam melhor*”.¹⁸¹ No livro *Emotional Design*, Norman está preocupado com a parte emotiva do objeto de *design*, com a conquista. As evidências das pesquisas de Neurociência sobre o sistema emocional levam o autor a questionar porque coisas esteticamente agradáveis possibilitam um funcionamento melhor do objeto. A estética, a atração e a beleza estão conectadas aos sentimentos de diversão, prazer, alegria, entusiasmo, ansiedade, agressividade, medo e raiva. Essas emoções são partes do nosso cotidiano e os objetos do nosso dia a dia estão relacionados a elas.¹⁸²

¹⁷⁷ Em *Emotional Design* (2004, p.12 e 17) Norman cita pesquisas em Neurociência que testam a relação do sistema emocional das pessoas quando expostas a situações com os objetos. Geralmente, essas pesquisas estão baseadas em testes onde os usuários devem identificar o bom e o ruim, o agradável e o desagradável.

¹⁷⁸ *Now add the necessity to cater to the many wants.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 43)

¹⁷⁹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 45.

¹⁸⁰ *Emotions, we now know, change the way the human mind solves problems – the emotional system changes how the cognitive system operates. So, if aesthetics would change our emotional state that would explain the mystery. Let me explain.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 18).

¹⁸¹ *What is beauty about? It is about emotionally, fun. It is about make you feeling good, make you smile. Pleasure things work better.* Donald A. Norman em: <http://www.jnd.org/dn.mss/essays.html>.

¹⁸² Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 8 e 9.

A maior parte do comportamento humano é fruto do subconsciente. As primeiras reações sobre algo acontecem no nível do subconsciente para, depois, serem interpretadas e ganharem forma no nosso consciente. Desse modo, cognição e emoção influenciam uma a outra.¹⁸³ Nesse sentido, tanto o processo cognitivo quanto o emocional são já decisões frente a uma situação. O processo cognitivo serve como intérprete do mundo ao nosso redor, enquanto o sistema emotivo permite-nos tomar rápidas decisões em relação à situação interpretada.¹⁸⁴ Como citado anteriormente, a racionalização das emoções acontecem em três níveis: reflexivo, comportamental e visceral. É através desses níveis que o nosso cérebro responde a determinadas situações. Essa resposta pode, inclusive, manifestar-se de modo físico como, por exemplo, a salivação ao se sentir um cheiro agradável de comida.¹⁸⁵

As emoções são julgamentos, elas preparam o corpo adequadamente. Seu consciente, auto cognitivo observa essas mudanças. Da próxima vez que você se sentir bem ou mal com alguma coisa, mas não souber por que, ouça seu corpo, para a sabedoria do seu sistema emocional.¹⁸⁶

Norman explica que emoções positivas despertam curiosidade e criatividade expondo o cérebro a um ambiente de aprendizado. Quando se está em um bom estado emotivo, as pessoas percebem mais globalmente o ambiente ao seu redor ao invés de seus detalhes. São mais pacientes e estão mais dispostas a encontrarem soluções. Por outro lado, quando se está triste ou ansioso é mais fácil olhar os detalhes, estar focado e esperar todo e qualquer tipo de informação para executar uma tarefa.¹⁸⁷ Esses mecanismos emocionais estão presentes no nosso cotidiano e na nossa interação com as pessoas e coisas e, sendo assim, são também importantes para o *design*. O *designer* deveria usar esse conhecimento do cérebro para produzir um bom *design*. Porém, há a dificuldade da diversidade das nossas reações através dos já comentados três níveis do processo emocional (visceral, comportamental e reflexivo). A atividade desses níveis é um exemplo da incrível complexidade da mente humana.¹⁸⁸

¹⁸³ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 10 e 11.

¹⁸⁴ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 13.

¹⁸⁵ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 12.

¹⁸⁶ *Emotions are judgmental, and prepare the body accordingly. Your conscious, cognitive self observes those changes. Next time you feel good or bad about something, but don't know why, listen to your body, to the wisdom of its affective system.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 13).

¹⁸⁷ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 26.

¹⁸⁸ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 32.

O nível visceral é pré-consciente. É quando nos preocupamos com as aparências e formulamos a primeira impressão das coisas. No *design*, esse nível é associado ao sentido do impacto inicial. Resume-se à aparência. O nível comportamental relaciona-se à experiência. É quando nos preocupamos com a funcionalidade, a performance, a usabilidade, enfim, com a execução da tarefa. No *design*, o nível comportamental revela-se quando o produto possui uma boa usabilidade (faz o que precisa ser feito). Resume-se à prazer e afeto. Ambos os níveis estão baseados no contato inicial e momentâneo com o objeto. Já o nível reflexivo acontece por meio das reflexões do nosso consciente, que se baseiam em experiências do passado e em projeções de experiências futuras. É quando interpretamos, entendemos e criamos razões para as coisas. No *design*, esse nível manifesta-se quando consideramos os impactos dos outros dois níveis e os conectamos com nossas experiências e emoções e, assim, criamos um juízo sobre o produto. Resume-se à satisfação pessoal, autoimagem.¹⁸⁹ Portanto, esse nível se aproxima do julgamento sobre o objeto exposto por Arendt.

Entretanto, cada ser humano é diferente um do outro e, por isso, possui uma interação própria entre os diferentes níveis. Nenhum desses níveis age sozinho; eles interagem entre si e cada qual modula um ao outro ao ativarem as dimensões emocionais do usuário. Portanto, um produto não pode desejar satisfazer a todos. Porém, usuários podem ser agrupados dependendo das suas características emocionais. Mais uma vez Norman defende que o *designer* deveria saber para qual grupo de usuário ele está trabalhando. Isto é, quais desses níveis seria mais importante considerar no desenvolvimento de um produto para esse grupo específico.¹⁹⁰

Sabemos até agora que o *designer* possui um vasto conhecimento sobre elementos cognitivos e elementos emocionais. Mas o que falta ainda é entender como acontece a ponte que conecta usuário e produto. Como e de que maneira, após o reconhecimento cognitivo do objeto, o usuário estabelece sua conexão emocional com ele.

No mundo do *design*, tendemos a associar emoção com a beleza. Nós construímos coisas atraentes, coisas bonitas, coisas coloridas. No entanto, estes atributos importantes não são os responsáveis por conduzirem as pessoas em suas vidas cotidianas. Nós gostamos de coisas atraentes por causa da maneira como elas nos fazem sentir. Na área onde os sentimentos imperam, é razoável gostar ou sentir-se conectado com coisas feias como é também aceitável não nos identificarmos com coisas que são classificadas

¹⁸⁹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 37.

¹⁹⁰ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p.39.

como atrativas. Emoções refletem nossas experiências pessoais, associações e memórias.¹⁹¹

A partir de agora, tendo como base os conhecimentos cognitivos e emocionais do *design*, o autor estuda as experiências e situações que levam o homem a se conectar com objetos, lugares e pessoas. Segundo os estudos, somos atraídos pelas coisas se elas trazem um significado pessoal de associação, se elas trazem prazer à mente, momentos de conforto. A nossa ligação não é com as coisas em si, mas com a relação, com o significado e sentimento representados por ela.¹⁹² Assim como proposto por Arendt, é o homem o responsável pela construção do seu mundo, é dele a subjetividade do objeto: amar, odiar ou ser indiferente a algo. A nossa interação com as coisas do nosso cotidiano refletem os três níveis emocionais de maneiras diferentes. Amar um objeto significa combinar todas as três formas possíveis de *design*: Visceral (aparência); comportamental (função, utilidade, usabilidade); e reflexivo (seu emprego, confiança, divertimento).¹⁹³ Portanto, a partir da perspectiva das condições emocionais presentes em um objeto, a beleza é uma das diversas possibilidades dessa interação. “*Admitindo ou não, aprovando ou desaprovando, os produtos que você compra e o seu estilo de vida, tanto refletem e estabelecem sua imagem pessoal como a imagem que os outros terão de você.*”¹⁹⁴

Contudo, a título de comparação, vale reforçar que tal interatividade, no livro *The Design of Everyday Things*, é vista como uma mera ferramenta facilitadora. É aquilo pelo qual tomamos parte para nos conectarmos à ferramenta. Para facilitar, melhorar a utilização do objeto e para tornar a vida mais confortável e eficiente. É o entendimento da ferramenta em sua função combinada com o entendimento da percepção humana, do gesto humano de como e para que usar algo. Um bom *design* faz a diferença na nossa qualidade de vida.¹⁹⁵ “*O bom design explora as restrições para que o usuário se sinta como se só houvesse uma coisa possível de se fazer – a coisa*

¹⁹¹ *In the world of design, we tend to associate emotion with beauty. We build attractive things, cute things, colourful things. However important these attributes, they are not drive people in their everyday lives. We like attractive things because of the way they make us feel. And in the realm of feelings, it is just as reasonable to become attached to and love things that are ugly as it is to dislike things that would be called attractive. Emotions reflect our personal experiences, associations, and memories.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 47).

¹⁹² Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 48.

¹⁹³ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 215.

¹⁹⁴ *Whether you admit it or not, approve or disapprove, the products you buy and your lifestyle both reflect and establish your self-image, as well as the images others have of you.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p.55).

¹⁹⁵ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 216.

certa, é claro. O designer tem que entender e explorar as restrições naturais de todos os tipos".¹⁹⁶

Nesse momento, a questão emocional e da estética ainda não havia ocupado os estudos de Norman. Ao falar de beleza do objeto de *design*, ele fala sobre a produção de objetos com elementos graficamente confortantes aos olhos do usuário que obedecem a um estilo, a uma moda. Assim, o autor fala sobre uma beleza objetivada, sobre um *design* reflexivo em que a estética seria apenas parte da história de um bom objeto de *design*. Ela estaria comprometida com a usabilidade e não deveria ser sacrificada em função do uso.¹⁹⁷

Mas existe, no campo emocional, tema da segunda fase de estudo de Norman, um outro tipo de beleza não explicitado pelo autor, mas que é possível identificar. Uma beleza que, para ele, não está apenas em uma forma sedutora que obedece a padrões de estilo, mas sim na capacidade do objeto de agradar, de realizar as expectativas do usuário. É nessa boa experiência com o objeto que está a beleza e é o meio pelo qual nos ligamos a ela. A estética está no *design* à serviço da vida e do usuário. Ela está presente quando o *design* afirma nosso lugar no mundo, quando nos sentimos à vontade nesse mundo que criamos. Pode ter uma certa beleza gráfica, obedecer a padrões de estilo de uma época e, ao mesmo tempo, não comunicar o que o objeto é, seu sentido, sua função. Desse modo, o objeto não vai satisfazer o usuário como objeto utilitário, pelos processos cognitivos, mas, ainda assim, o usuário poderá ser atraído por esse objeto. Já o bom objeto de *design*, do ponto de vista cognitivo, é aquele em que a beleza está conectada com a usabilidade, com a realização da função.

É possível criar coisas que são simultaneamente criativas e úteis, simultaneamente prazerosas e completamente trabalháveis. Arte e beleza desempenham um papel essencial em nossas vidas. O bom *design* terá tudo isso – o prazer estético, a arte e a criatividade – e ao mesmo tempo será útil, trabalhável e agradável.¹⁹⁸

Agora, com *Emotional Design*, a estética ganha uma dimensão mais abrangente, englobando elementos diferentes da mera usabilidade, pois, esse modo como nos

¹⁹⁶ *Good design exploits constraints so that the user feels as if there is only one possible thing to do – the right thing, of course. The designer has to understand and exploit natural constraints of all kinds*. (NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 216).

¹⁹⁷ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. VI.

¹⁹⁸ *It is possible to create things that are both creative and usable, both pleasurable and completely workable. Art and beauty play essential roles in our lives. Good designs will have it all – aesthetic pleasure, art, creativity – and at the same time be usable, workable, and enjoyable*. (NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p.XIV).

conectamos aos objetos é a nossa expressão pública. É o que somos e como somos.¹⁹⁹ O conceito sobre si mesmo é um atributo humano fundamental. Está no nível reflexivo e depende de normas culturais. É por isso que os produtos podem ser desenvolvidos de modo que contribuam para que as pessoas possam mostrar uma expressão de si mesmas, expressão que pode variar de acordo com o momento e com o objeto que usam.²⁰⁰ “*A sociedade do futuro: algo para ser observado com prazer, contemplação e medo*”.²⁰¹ Aqui, Norman ilustra que a realização dos nossos desejos em relação ao uso dos objetos é complexa, uma vez que, embora um objeto nos satisfaça em sua função, existe uma complexa tecnologia envolvida com o produto, o que leva a uma mudança de comportamento e atitude por parte do usuário. E isso pode mudar tudo.

Somos atraídos pelas coisas se elas trazem um significado pessoal de associação, se trazem prazer à mente, momentos de conforto. A nossa ligação não é com as coisas em si, mas com a relação, com o significado e sentimento representado pela coisa.²⁰² E isso, muitas vezes, nos conecta com a beleza, no campo das emoções. A satisfação ao utilizar um objeto conecta-o ao usuário. E quanto mais emoção o objeto transmite-lhe, mais conectado ao objeto ele está. Portanto, a comunicação de um bom objeto com o homem traz-lhe bem estar, satisfação. Nesse momento, o que o objeto é torna-se belo. O objeto que agrada transforma-se em modelo e até mesmo em um padrão estético. Em síntese, recebeu um julgamento estético.

A moda, o estilo, a tendência e o popular demonstram a fragilidade do lado reflexivo do *design*. O que agrada hoje, pode não agradar amanhã. Quando muitos gostam de uma coisa aquilo se torna popular, massivo e passa a identificar o comum. Portanto, todo aquele que se sobressai na sociedade, que quer manter uma posição de destaque, de poder, não pode se conectar com o popular e o comum. Por essas diferenças, um *designer* deve balancear os três níveis de reconhecimento do *design*, para que o objeto possa permear pelas diferenças e capturar, de alguma maneira, cada tipo de espectador.²⁰³

Coisas atrativas funcionam melhor – a atração delas produz emoções positivas, fazendo com que os processos mentais sejam mais criativos, mais tolerantes às dificuldades. Os três níveis de processo conduzem as três formas

¹⁹⁹ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 53.

²⁰⁰ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 54.

²⁰¹ *The society of the future: something to look forward to with pleasure, contemplation, and dread.* (NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 215).

²⁰² Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 48.

²⁰³ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 58.

correspondentes de *design*: visceral, comportamental e reflexivo. Cada qual desempenha um papel crítico no comportamento humano, no *design*, no marketing e na utilização dos produtos.²⁰⁴

Nesse sentido produtos podem ter personalidade. O objeto representa os desejos e as necessidades de uma sociedade e, ao mesmo tempo, apresentam novos desejos e necessidades. Por isso, os objetos têm em si a capacidade de emocionar, de trazer orgulho e sentimento de realização. O bom objeto de *design*, nesse sentido amplo, é aquele que possui uma personalidade estabelecida capaz de conectar o usuário consigo mesmo de uma maneira realizadora.²⁰⁵ O *design* concretiza nossa vivência.

Aprendi que produtos podem ser mais do que a soma das funções que desempenham. O verdadeiro valor deles está em satisfazer as necessidades emocionais das pessoas e o mais importante de todas as necessidades²⁰⁶ é o estabelecimento da sua imagem pessoal e do seu lugar no mundo.²⁰⁷

Para transformar uma coisa em algo pessoal, deve-se expressar algum sentimento de propriedade, de orgulho, ter um toque individual, único, reconhecer essa personalidade do objeto.²⁰⁸ É nesse instante que Norman traz um outro ponto de interação. A escolha do objeto, em resposta a esse sentimento de propriedade, coloca o usuário como protagonista dessa interação. E, assim, somos todos *designers* no sentido de que manipulamos nossos meios para melhor servir as nossas necessidades. E fazemos isso através do *design* de pessoas anônimas, ao utilizarmos seus produtos para transformá-los em nossas próprias coisas e lugares. Essa ação valida a estética na vida.

Através de nossos projetos, transformamos casas em lares, espaços em lugares, coisas em pertences. Embora não tenhamos controle sobre o *design* da maioria dos objetos que compramos, nós controlamos nossas escolhas: como, onde e quando o objeto será usado.²⁰⁹

²⁰⁴ *Attractive things do work better – their attractiveness produce positive emotions, causing mental processes to be more creative, more tolerant of minor difficulties. The three levels of processing lead to three corresponding forms of design: visceral, behavioral and reflective. Each plays a critical role in human behavioral, each an equally critical role in the design, marketing and use of products.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 60).

²⁰⁵ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 56.

²⁰⁶ Essa necessidade citada aqui por Norman tem por detrás a visão de liberdade individualmente criativa de Hannah Arendt à partir de um reforço da dimensão comum desse objeto.

²⁰⁷ *I learned that products can be more than the sum of the function they perform. Their real value can be in fulfilling people's emotional needs, and one of the most important need of all is to establish one's self-image and one's place in the world.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 87).

²⁰⁸ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 220.

²⁰⁹ *Through our designs, we transform houses into homes, spaces into places, things into belongings. While we may not have any control over the design of the many objects we purchase, we do control which we select and how, where, and when they are to be used.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p.224).

Norman chega à conclusão de que a melhor maneira de produzir um objeto de uso é pelo *design* de um processo. É por ele que criamos para nós mesmos a nossa estética, geralmente com funcionalidade. Colocamos os objetos escolhidos em harmonia com o nosso próprio estilo. Assim, somos todos *designers* e temos que ser. O homem constrói o seu mundo através dos objetos que cria ou usa para melhor formatar o seu mundo. O *designer* profissional tem a capacidade de fazer coisas atrativas, bonitas, apaixonantes, funcionais, boas de serem usadas e que funcionem exatamente da maneira que queremos. Entretanto, essa ligação emotiva desenhada pelo *designer* não é capaz de fazer do objeto algo pessoal, pois ninguém pode fazer isso por nós a não ser nós mesmos.²¹⁰

Somos todos *designers*, porque devemos ser. Vivemos nossas vidas, encontramos o sucesso e o fracasso, a alegria e a tristeza. Estrutturamos os nossos mundos para nos sustentar por toda a vida. Em certas ocasiões, pessoas, lugares e coisas passam a ter um significado especial, emoções especiais. Estes são os nossos títulos, para nós, para o nosso passado e para o futuro. Quando algo dá prazer, quando algo se torna parte de nossas vidas, e quando a nossa forma de interagir com algo nos ajuda a definir o nosso lugar na sociedade e no mundo, então temos amor. O *design* é parte dessa equação, mas a interação pessoal é a chave. O amor vem sendo conquistado, quando as características especiais de um objeto faz com que ele seja uma parte de nossas vidas cotidianas, quando ele aprofunda a nossa satisfação, quer por causa de sua beleza, do seu comportamento, ou do seu componente reflexivo.²¹¹

Nesse processo, tem-se que o *design* de objetos afeta toda uma sociedade. Os desejos e comportamentos são diferentes entre os diversos nichos sociais. Dessa maneira, os bons objetos de *design* irão obedecer a certos padrões presentes nesse meio e assim poderão ser bem utilizados e, ao mesmo tempo, apresentar novos valores. Por isso, o *design* tem significado político, isto é, está baseado no homem dentro de uma sociedade, de uma cultura.

²¹⁰ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 225.

²¹¹ *We are all designers, because we must be. We live our lives; encounter success and failure, joy and sadness. We structure our own worlds to support ourselves throughout life. Some occasions, people, places, and things come to have special meanings, special emotional feelings. These are our bonds, to us, to our past, and to the future. When something gives pleasure, when it becomes a part of our lives, and when the way we interact with it helps define our place in society and in the world, then we have love. Design is part of this equation, but personal interaction is the key. Love comes by being earned, when an object's special characteristics makes it a daily part of our lives, when it deepens our satisfaction, whether because of its beauty, its behaviour, or its reflexive component.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 226).

Estamos todos cercados por objetos de desejo, e não por objetos de uso.²¹² Em *The Design of Everyday Things*, ao analisar o *design*, percebe-se que Norman é um defensor do bom *design*, da responsabilidade do *designer* em produzir objetos que comuniquem uma experiência de uso segura, eficiente e satisfatória.²¹³ Como sabemos, a intenção do autor é mostrar os problemas do *design* e identificar o que faz um bom objeto de *design*. É, também, sensibilizar o *designer* para os problemas da vida e para as necessidades das pessoas.²¹⁴ Para Norman, o importante é a boa experiência do objeto, isto é, a boa comunicação entre o objeto e o usuário e a ligação entre ambos. É isso que valida, pra ele, a forma de um bom objeto de *design*. Nesse livro, Norman aproxima-se do pensamento de Arendt, ao defender os processos cognitivos na criação do objeto. Como produto da cognição humana os objetos são publicados para serem usados e formatarem o mundo.

Ferramentas afetam nossas vidas muito além de apenas facilitar nossas tarefas, pois elas podem dramaticamente afetar a imagem que temos de nós mesmos, da sociedade e do mundo. É necessário assinalar as dramáticas mudanças sociais que foram resultados das invenções de objetos do nosso cotidiano: papel e lápis, o livro impresso, a máquina de escrever, o automóvel, o telefone, o rádio e a televisão. Até inovações aparentemente simples podem trazer mudanças dramáticas, as quais não podemos prever.²¹⁵

Sendo assim, o bom *design* é responsável por mudar comportamento, atitudes, cotidiano, a dinâmica de uma sociedade. Afeta a cultura e o modo de entendimento de certas coisas do mundo, sendo por, muitas vezes, inimaginável o poder de transformação de um objeto.

Ambos os livros de Norman analisam o objeto e sua interação com o usuário. Tudo que é produzido tem um componente cognitivo e emocional.²¹⁶ Observa-se, nessa análise, o seu propósito de educar os *designers*, aqueles que pensam e criam os objetos.²¹⁷ O estudo de Norman tem início ao pensar os elementos objetivos que devem

²¹² Citação do livro *Objects of Desire* de Adrian Forty extruído em *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 216 de Donald A. Norman.

²¹³ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. X.

²¹⁴ Cf. NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. V.

²¹⁵ *Tools affect more than the ease with which we do things; they can dramatically affect our view of ourselves, society, and the world. It is hardly necessary to point out the dramatic changes in society that have resulted from the invention of today's everyday things: paper and pencil, the printed book, the typewriter, the automobile, the telephone, radio, and television. Even apparently simple innovations can bring about dramatic changes, most of which cannot be predicted.* (NORMAN, D. *The Design of Everyday Things*, 2002, p. 209).

²¹⁶ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 25.

²¹⁷ Isso é tema do prefácio do livro *The Design of Everyday Things* (2002) e da segunda parte do livro *Emotional Design* de Donald A. Norman.

estar presentes na forma do objeto para torná-lo capaz de trazer utilidade, usabilidade e função. O autor estava trabalhando no campo da cognição. Assim como Arendt, ele estudava, aqui, a origem dos objetos de uso, o *design*. Mais tarde, em *Emotional Design*, sua análise ganha um novo campo de estudo, o sistema emocional. Agora, ele passa a preocupar-se em como as pessoas conectam-se aos objetos, para além da sua usabilidade. Ele tenta entender o lugar da estética, da atração e da beleza como componentes emocionais.²¹⁸ Essa também foi a inquietação de Arendt para entender porque os objetos, após findada sua utilidade, permanecem na vida dos homens. Ao fim, Norman conclui que o *designer* tem a inteligência de criar objetos atrativos que estarão abertos às relações emocionais. Os usuários, por sua vez, têm o papel de validar o *design*, de decidir qual objeto integra-se melhor às suas vidas. Norman reforça a importância do bom objeto de *design*, pois é o homem que exerce o julgamento estético sobre os objetos e é por esse julgamento, por essa consciência espiritual, que os objetos permanecem na vida do homem, capazes de mudar nossas percepções, pensamentos.

A cognição interpreta o mundo, levando a uma maior compreensão sobre ele. O afeto, que é uma emoção, é um sistema de julgar o que é bom ou ruim, seguro ou perigoso. Faz juízos de valor, o melhor para a sobrevivência. (...) A cognição e afeto, a compreensão e avaliação - juntos eles formam um time poderoso.²¹⁹

Sendo assim, a estética tem seu lugar de importância na produção do objeto de *design*, pois está relacionada com o sistema emocional de diversas maneiras. E assim, Norman termina seu pensamento concluindo que somos todos *designers* pela maneira que construímos nossas vidas, a estética de nossas vidas. Quando Norman conecta a estética à vida, ele encontra o pensamento de Arendt. Para ela, o homem é o responsável pela construção da sua morada na terra: dessa maneira, é o homem que coloca o sentido no objeto, através do seu julgamento e do seu pensamento sobre ele. O objeto tem a finalidade de satisfazer a necessidade humana, surge da necessidade e termina na satisfação. É essa satisfação a transcendência do objeto em relação a sua utilidade. Portanto, o julgamento estético de um objeto de uso é a subjetivação desse objeto, é a conexão emocional que o homem (usuário) estabelece com ele.

²¹⁸ Cf. NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 8.

²¹⁹ *Cognition interprets the world, leading to increased understanding and knowledge. Affect, which includes emotion, is a system of judging what's good or bad, safe or dangerous. It makes value judgments, the better to survive. (...) Cognition and affect, understanding and evaluation – together they form a powerful team.* (NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004, p. 20).

Capítulo 3 – O Objeto em sua Condição de Transcendência

Essa pesquisa, até agora, trabalhou os autores individualmente a fim de apresentar seus estudos sobre os objetos e a sua vivência estética. Esses estudos foram importantes para demonstrar por que a estética é um elemento importante a ser considerado no desenvolvimento dos objetos e no *design* em geral. Inicialmente, temos Arthur Danto, que conseguiu justificar a ausência da condição estética na arte contemporânea ao considerar a arte como discurso sobre a vida. Isso libertou os objetos, que apresentam experiência estética, da condição de arte. Em seguida, Hannah Arendt justificou a importância dos objetos de uso na vida dos homens e o que afirmaria sua transcendência. Por último, temos Donald Norman que está preocupado com os processos de percepção do objeto, isto é, com o processo do julgamento estético do objeto de uso.

Resumindo o pensamento de Danton, temos que a arte contemporânea surgiu quando a arte passou a explorar novas formas de representação para reforçar sua questão principal: o pensamento sobre a vida. A arte encontrou uma crise no seu modo de representação, em consequência da fragilidade da arte de ser definida esteticamente, da subjetividade do julgamento do gosto e da sua incapacidade em representar as contingências do mundo. Essa mudança no universo artístico não está limitada à obra de arte, pois o modo de apreciação da arte também é inovado. O espectador está exposto a novas relações e novos modos de interação com a obra. Para Danto, a vida é uma condição irrefletida e a arte apresenta essa reflexão para o espectador, assim, a arte é para o espectador uma reflexão sobre a vida.

Essas novas possibilidades da arte reforçam sua personalidade e assim cada objeto artístico será capaz de apresentar sua própria consideração sobre o mundo – a vida e/ou a arte. Assim, o pensamento tornou-se designo da arte, isto é, reforçou sua posição de origem da obra no momento em que a arte passa a incorporar o pensamento sobre a vida. Portanto, o objeto artístico é feito para se pensar o mundo na medida em que é reflexão sobre a vida; enquanto o objeto de uso tem a ver com sua utilidade para a vida e por isso está conectado com a beleza e com o agradável. Para Danto, a beleza é uma valor que define uma vida plenamente humana, é uma busca inerente ao ser humano. É essa busca que justifica a experiência estética com os objetos de uso. Porém, ser objeto de uso não exclui sua possibilidade artística, pois o objeto de uso pode atingir

a condição de obra de arte quando, além de suas características utilitárias, ele apresentar um discurso interno a essas características.

A posição de Danto perante a estética como vida vai ao encontro do pensamento de Arendt em *A Condição Humana*.²²⁰ Para Arendt, pensamento é sentimento, diferente de Danto, onde pensamento é discurso. Entretanto, o que Arendt está preocupada em justificar com a arte não é o sentido da sua essência, mas da sua transcendência enquanto coisa. Após justificar a gênese dos objetos, a autora justifica a importância deles e da arte para o mundo dos homens. A importância vem pela transcendência que ambos, os objetos de uso e a arte, adquirem. Arendt defende que esses objetos têm por fim serem úteis, já a obra de arte não possui compromisso com a utilidade, porém, ambos acontecem na publicidade do mundo, mesmo que por princípios diferentes. Essa publicidade abre todas as coisas para um julgamento e é apenas por ele que a arte pode ser comparada aos objetos de uso. Assim, o julgamento é a resposta dos sentidos sobre algo, é aferir subjetivamente sobre o belo e o feio. Essa subjetividade é incorporada às coisas pelos homens, através do julgamento. Para além da sua finalidade, o julgamento é a subjetividade humana que alcança o objeto e o transcende. O objeto de uso, enquanto parte do mundo das coisas, é um testemunho de existência humana que objetiva o mundo. Pelo julgamento, o homem subjetiva o objeto e, com isso, impõe a ele um novo significado, uma transcendência. Portanto, aqui, o belo também não é responsável pela existência de nenhum objeto de uso, mas é o responsável por sua transcendência. É pelo julgamento estético que as coisas permanecem em nossas vidas, mesmo depois que seu significado mais imediato se foi:

É verdade que um objeto de uso comum não é e nem deve ser destinado a ser belo; no entanto, tudo o que possui alguma forma e é visto não pode deixar de ser belo ou feio, ou algo entre belo e feio. Tudo o que existe aparece necessariamente, e nada pode aparecer sem ter forma própria; portanto, não existe de fato coisa alguma que, de certo modo, sua beleza ou feiura, corresponde ao seu aparecimento público e ao fato de ser vista.²²¹

A transcendência do objeto, baseada na subjetividade do sujeito, também foi observada por Donald Norman no seu livro *Emotional Design*,²²² onde ele explica o processo emocional do julgamento das coisas, isto é, como acontece a percepção subjetiva do objeto. Para ele, a cognição, o raciocínio está presente no processo de

²²⁰ ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007. Esse livro teve sua primeira edição em 1958.

²²¹ ARENDT, H. *A Condição Humana*, 2007, p. 186.

²²² NORMAN, D. *Emotional Design*, 2004.

entendimento do objeto que pode ser objetivamente controlado por elementos presentes no objeto e, por isso, de responsabilidade do *designer*. Já o reconhecimento, o vínculo com o objeto, é responsabilidade das nossas emoções, estão no homem, como já descrito por Arendt. Assim, o julgamento seria a ponte que conecta o raciocínio com a percepção, com o emocional.

Para Arendt e Norman tem-se que o objeto de uso permanece na vida pelo julgamento estético. Dessa maneira, o mundo das coisas é subjetivado pelo homem através desse julgamento, pois o homem transfere suas emoções para o objeto ao conectar-se com ele. Sendo assim, esse mundo subjetivado diz algo sobre o homem (usuário) e assim traz o reconhecimento de si.

Portanto, o homem leva a subjetividade ao objeto pelo julgamento sobre esse. Os objetos tornam-se pessoais ao ponto de reconhecermos traços da nossa personalidade neles. Assim, o homem concretiza sua vida ao tornar o objeto pessoal e, desse modo, o objeto passa a formatar o mundo dos homens. O homem, ao escolher um objeto, torna-se protagonista de seu mundo, pois manipula seu meio para melhor servir as suas necessidades. Isso valida a estética na vida. Assim, a beleza se apresenta como busca humana uma vez que os objetos caracterizam nossa vivência. É por isso que, para Norman, estamos cercados por objetos de desejo e não por objetos de uso; e esses objetos são feitos pelo e para os homens dentro da sociedade.

Dentro desse contexto teórico, este capítulo prosseguirá apresentando objetos de uso que foram projetados dentro da temática da transcendência dos objetos na vida dos homens. Para exemplificar esse cenário de estudo sobre os objetos de uso e a estética, dois projetos foram desenvolvidos tendo como princípio a responsabilidade do *designer* em trabalhar o objeto para que esse possa transcender e assim tornar-se um bom objeto de *design* ao formatar a vida do homem. Esses objetos foram desenvolvidos pelo meu grupo de trabalho, no curso de *design* interativo, no *Copenhagen Institute of Interaction Design*²²³ – *CIID*. Os cursos ocorrerem no formato de *workshop* que tinham como tarefa principal aplicar as novas tecnologias à vida cotidiana em uma abordagem focada no usuário, isto é, abordou-se o produto pelo ponto de vista do utilizador e assim garantir uma boa conexão emocional entre o objeto e o homem.

É importante ter em mente que o que está em questão aqui não é o estudo sobre a obra de arte, mas sobre os objetos. Quer-se mostrar o que os objetos de uso acrescentam

²²³ Mais informações sobre o instituto em: <<http://ciid.dk/education/>>.

à vida dos homens, ou seja, como eles transcendem o seu uso e qual a importância das relações estéticas nessa dinâmica. Cabe ressaltar que a partir de agora farei uma teorização da minha prática baseada nos meus estudos sobre o tema da experiência estética dos objetos de uso. Dentro dessa teorização, será descrita o processo de desenvolvimento dos objetos. Adianto que a preocupação com o julgamento estético na produção dos objetos fez com que suas condições fossem extrapoladas e acabaram atingindo dimensões que não foram previstas em relação à sua importância para a vida dos homens.

3.1 A produção do objeto para além da sua condição

A seguir serão apresentados os dois projetos desenvolvidos dentro dessa temática da transcendência dos objetos na vida dos homens. A *Estória do Vento* e *Origo* foram projetos desenvolvidos por dois grupos de trabalho dos quais participei, no curso de *design* interativo, no CIID²²⁴.

3.1.1 A Estória do Vento²²⁵

Figura 9 – Performance A Estória do Vento



FONTE: foto por Katie Kindinger; edição por Ana Catharina M. Marques

²²⁴ Mais informações sobre o instituto em: <<http://ciid.dk/education/>>.

²²⁵ Título original: *The Story of the Wind*. Projeto realizado por Katie Kindinger, Kostantino Frantzis e Ana Catharina Marques no curso de *Performative Design*, ministrado pelos professores David Gauthier e Di Mainstone no *Copenhagen Institute of Interaction Design – CIID*, Maio de 2012. Projeto publicado em: <ciid.dk/the-story-of-the-wind>.

Para Danto, a criação de novas formas de expressão da arte viabilizou a produção de uma arte que antes não era possível, tendo em vista tanto a liberdade estética quanto a liberdade histórica e a tecnologia, que favorecem a ampliação dessas possibilidades na medida em que oferecem modos impensados de reapresentação. Já para Hannah, a tecnologia não muda a condição do homem na terra, mas muda o mundo habitado por ele. Essa tecnologia, que é capaz de alterar a relação entre o homem e as coisas, quando utilizada na arte, torna-se exemplo de uma reflexão sobre o mundo. Como exemplo dessa mudança tecnológica conectada com o pensamento, segue a descrição de uma performance artística desenvolvida no curso *Performative Design* (*design* performático), no CIID, em 2012.

3.1.1.1 A ementa

O curso de *design* performático foi criado pelos professores David Gauthier e Di Mainstone e teve como foco o desenvolvimento de dispositivos corpocêntricos. O objetivo foi ampliar a base de habilidade performática ao explorar uma combinação de moda tradicional e técnicas de tecidos ao lado de ferramentas digitais como o corte a laser e modulação de circuitos vestíveis. Os dispositivos explorados dentro de uma performance visaram desvelar narrativas imaginadas que ocorrem na cidade de Copenhague. Os produtos criados com esses dispositivos estão em conformidade com o corpo humano, aguçam a curiosidade, desafiam comportamentos cotidianos e desencadeiam histórias secretas entre pessoas e lugares da cidade. Pretendeu-se explorar a interface corpocêntrica, aprendendo através da tecnologia e da natureza, o potencial expressivo do corpo humano. Assim, os produtos esboçaram, fisicamente, através do nosso corpo, um cenário que pretendeu ligar o mundo exterior ao corpo.

3.1.1.2 A inspiração

Seguindo a ementa, Katie Kindinger, Kostantino Frantzis e eu criamos *A Estória do Vento*, uma performance interativa que, através de tecnologia vestível, explorou os novos meios de vivenciar e representar uma estória. A vestimenta criada para a performance caracterizou-se como uma interface expressiva.

Na tentativa de desvelar narrativas imaginadas que ocorrem na cidade de Copenhague, fomos observar o cotidiano dos habitantes. Ao explorar a cidade,

circundada de canais e com topografia plana, percebeu-se a incrível influência do vento nas atividades da população. Por exemplo, diariamente a cidade recebe uma grande intensidade de ventos que são responsáveis pelo funcionamento das turbinas eólicas, gerando 20% da energia da capital. Outro exemplo, ainda mais expressivo e antigo, é o conto de Hans Christian Andersen, de 1859, intitulado *O Que o Vento Disse Sobre Valdemar Daae e Suas Filhas*²²⁶ que mostra a presença do vento, de maneira simbólica, para a vida cotidiana do homem. Na estória, o vento é o ser onipresente que, de uma forma metafórica, tudo vê e tudo sabe.

Figura 10 – Turbinas Eólicas em Øresund, Copenhague, Dinamarca



FONTE: Katie Kindinger

Resumindo, o conto narra a estória de uma família de classe alta que perde uma grande quantia de dinheiro. O pai, Valdemar, passa o resto de sua vida tentando recuperar sua riqueza. Toda a estória é contada sob a perspectiva do vento, que está sempre presente e que, algumas vezes, intervém para dizer ao homem que a vida é curta

²²⁶ *What the Wind Told About Valdemar Daae and His Daughters - Vinden fortaeller om Valdemar Daae og hans Dottre.* [Título online] Scott Mellor. Disponível em: <<http://scandinavian.wisc.edu/mellor/hca/texts/valdamardaae.hca.html>> [acessado em 7 de Maio de 2012].

e que ele não deveria focar no dinheiro para ser feliz. Inspirados por essa estória, o projeto foi baseado na parte inicial do conto, que diz:

Quando o vento corre através dos campos, então a grama ondula como água e os campos de cereais geram ondas como as do mar. Essa é a dança do vento. Mas tente ouvi-lo quando canta. Seu som varia de acordo com o local em que você o escuta, seja em uma floresta ou ouvindo o barulho do vento através de rachaduras e fissuras em uma parede. Olhe para cima e veja como o vento persegue as nuvens, como se fossem um rebanho de ovelhas. Ouça como ele uiva através de portões abertos; e pensa ser o guarda noturno soprando uma buzina. Agora está descendo pela chaminé; o fogo da fogueira queima mais alto e libera faíscas. A luz das chamas ilumina todo o cômodo por um minuto. É tão agradável e quente e aconchegante aqui, perfeito para apenas ouvir. Deixe o vento nos dizer que estória ele quer, ele sabe muito mais estórias e contos do que nós sabemos.²²⁷

Figura 11 – Ilustrações originais: *O Que o Vento Disse Sobre Valdemar Daae e Suas Filhas*²²⁸



FONTE: Lars Bjørnsten Odense em http://www.hcandersen-homepage.dk/?page_id=15763; edição por Ana Catharina M. Marques

²²⁷ *When the wind runs across the fields, then the grass ripples like water and the fields of grain form waves like the sea. That is the dance of the wind. But try to listen to it when it sings. Its songs sound differently according to where you hear them, whether you are in a forest or listening when the wind makes its way through cracks and crevices in a wall. Look up and watch how the wind is chasing the clouds, as if they were a flock of sheep. Listen as it howls through the open gates; it thinks it is the night watchman blowing a horn. Now it is coming down the chimney; the fire in the fireplace burns higher and sparks fly. The light from the flames illuminates the whole room for a minute. It is so nice and warm and cozy in here, just right for listening. Let the wind tell us what story it wants to, it knows so many more tales and stories than we do (ANDERSEN, Hans Christian, *What the Wind Told About Valdemar Daae and His Daughters*, 1859.)*

²²⁸ Ilustrações executadas pelo cartunista e pintor Lorenz Frølich para o conto *What The Wind Tells about Valdemar Daae and His Daughters*, de Hans Christian Andersen, na edição de aniversário de 1905. Foto: Lars Bjornsten Odense. Fonte: online: <http://www.hcandersen-homepage.dk/?page_id=15763>.

Inspirados pela poética imagem do vento dentro do conto de Hans C., passamos a explorar algumas interpretações possíveis do conto, a fim de entender como poderíamos transfigurar a história através da tecnologia vestível. Na estória, o vento, agindo como o narrador, leva o leitor a uma jornada através do tempo e da vida de Valdemar. O autor utilizou a estória como uma metáfora ou uma representação das lições de moral e ensinamentos de vida para que outros não cometam os mesmos erros, relativos à ganância e ao distanciamento da natureza vivido pelo personagem.

Assim, a intenção do projeto era que as pessoas vivenciassem o mesmo vento que Hans Christian Andersen descreveu há muitos anos. Queríamos que as pessoas ouvissem o vento e que esse vento pudesse contar suas estórias (dizer como acontece, hoje, sua relação com o vento), isto é, que elas explorassem os limites do homem com a natureza. O objetivo foi criar um novo modo de apresentação do conto para os novos leitores. Passamos, assim, a pesquisar as possibilidades de interações do vento com o corpo.

3.1.1.3 Explorando possibilidades

Figura 12 – Pesquisa de imagens sobre interação do vento



FONTE: edição por Ana Catharina M. Marques

Após as observações sobre o vento e tendo em mente a possibilidade dos dispositivos corprocêntricos, a exploração abriu-nos à questão primordial para a performance: se estamos cada vez mais profundamente imersos em um mundo tecnológico, como as clássicas histórias seriam representadas e recontadas? Ao invés das ilustrações usuais e desenhos que aparecem em renomados trabalhos de literatura, decidiu-se por uma performance que proporcionasse uma experiência diferente toda vez que um usuário colocasse o vestido. Quão profundo o leitor pode interagir com a história e assim fazer parte dela nos dias atuais? Como tecnologia e expressão estão conectadas? Nesse momento passamos a ensaiar as possibilidades de interação do homem com o vento.

Figura 13 – Primeiro protótipo para identificar possíveis interações com o vento e rascunho de uma possibilidade de performance



FONTE: foto e edição por Ana Catharina M. Marques; croqui por Di Mainstone;

Após explorar o vento com protótipos de tecidos e sensores conectados ao corpo, buscou-se uma solução, um *design* de uma vestimenta que pudesse fazer a comunicação entre o homem e o vento explicitada na história e, ao mesmo tempo, materializar sua presença.

Nesse cenário, foi criado um vestido capaz de levar a experiência da estória para o *leitor* contemporâneo, que aqui recebe a posição de um performista. Posição que permite a ele transladar pelo papel de artista, ilustrador e personagem. Isso traz um sentimento de onipresença para o homem, assim como é o vento na estória. A performance reapresenta a estória pela experiência do usuário. Nela, o *leitor*, ao invés de ler o que o vento diz, estabelece uma experiência direta com o vento. O leitor muda seu estado de consumidor passivo para um contribuinte da estória, viabilizando uma experiência dinâmica e imersiva do conto, explorando a imaginação e os sentidos. Essa experiência cria uma percepção semelhante à criada pela estória há muitos anos, mas, através do uso da tecnologia para recontar a estória, modificou-se o objeto representado, trazendo nova relevância.

3.1.1.4 O vestido

Para que o vento fosse visualizado foi necessário a criação de um utensílio capaz de interligar o corpo com o vento. Como utensílio, o vestido criado explora as atuais possibilidades dos eletrônicos de tecnologia vestível combinados com os métodos tradicionais de costura e modelagem. O modelo da vestimenta inspirou-se na maneira pela qual o corpo humano se movimenta e no comportamento de tecidos frente a ação do vento. Por isso, foi escolhido um tecido que rapidamente respondesse a ação do vento e possibilitasse uma visualização da sua ação. A seda é um tecido leve, facilitou os movimentos e além de possuir a resistência necessária para esculpir o vento. Para que o tecido pudesse ser movimentado e para criar uma memória das formas esculpidas uma haste de PVC foi costurada nas extremidades da vestimenta.

Figura 14 – Segundo protótipo para testar interação com o vento e croqui explorando formas possíveis do vestido



FONTE: foto por Katie Kindinger; croquis e edição por Ana Catharina M. Marques

Figura 15 – Protótipo final - Preparando a performance (antes da condição de performista)



FONTE: foto por Katie Kindinger

Figura 16 – Imagens a partir da performance *A Estória do Vento*²²⁹

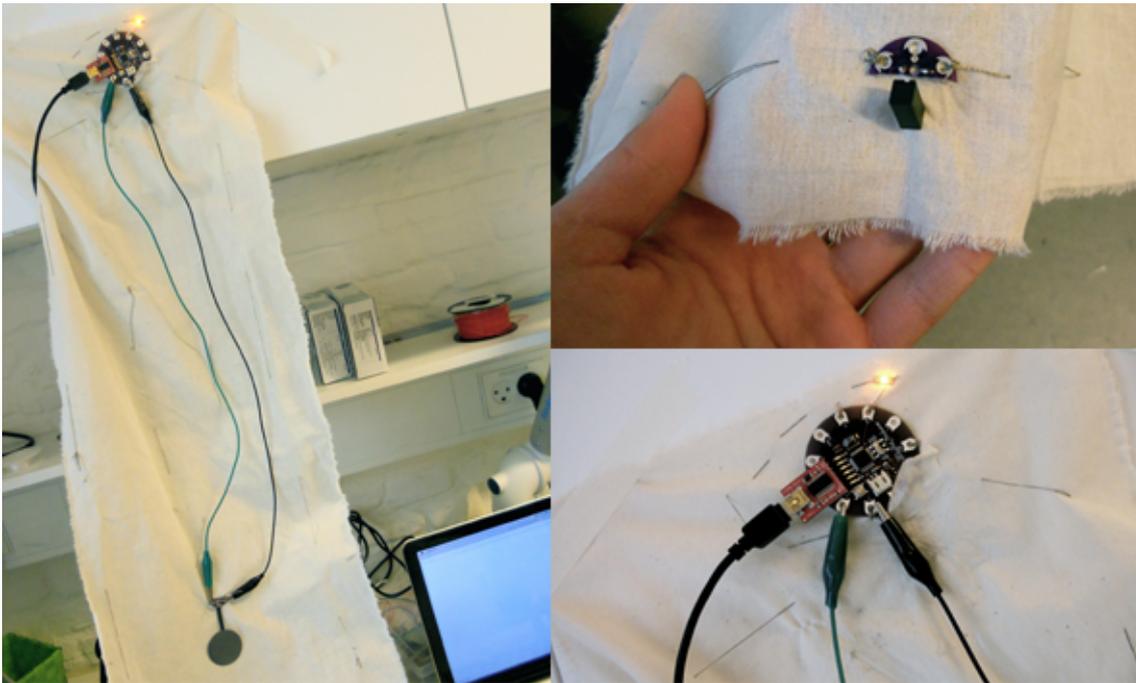


FONTE: foto por Katie Kindinger; edição por Ana Catharina M. Marques

A fim de transformar a interação do corpo com o vento em som, isto é, a fim de ouvir o vento através da performance, sensores foram espalhados pelo vestido. Os sensores, dependendo do movimento do vestido e da intensidade do vento, geram sons que são codificados criando assim som ambiente. O vestido tem duas entradas principais de sensores: a primeira é um sensor para o movimento, ativado quando o usuário captura o vento com o vestido ao esculpir formas; o outro sensor é relacionado à força pela qual o vento é capturado pelo tecido. Assim, conforme o usuário vivencia a delicadeza ou a contundência do vento, ele é capaz de perceber e refletir sobre a manifestação do vento em um momento específico ao ouvir sons altos ou suaves produzidos no ambiente em resposta a sua interação com o vento. Todo o sistema eletrônico do vestido é conectado por linhas condutoras a uma placa de *Lilypad Arduino* que está conectada aos sensores e a um computador que decodifica a informação dos sensores em música.

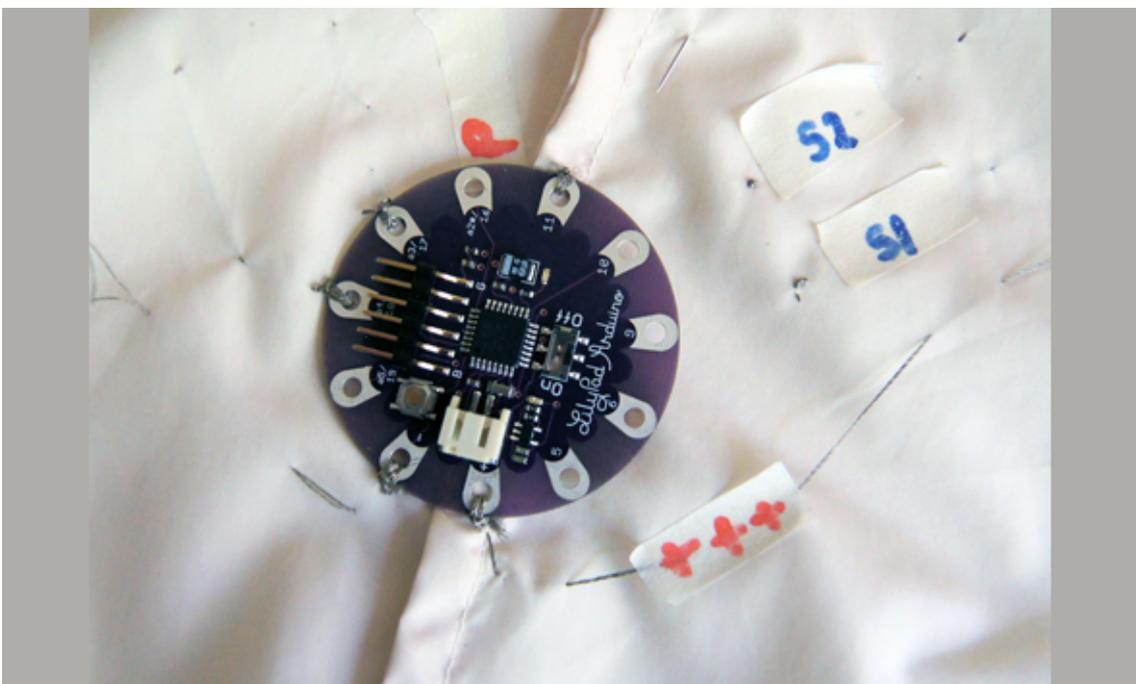
²²⁹ Performance realizada em Amager Strandpark na cidade de Copenhague, Dinamarca, em Maio de 2012. Fotografia: Katie Kindinger pelo vídeo <<http://vimeo.com/42981972#>>.

Figura 17 – Detalhes dos sensores de pressão *Pietzo*, dos sensores de movimento *Tilt Sensor* e teste com linha de conduite



FONTE: fotos por Kostantinos Frantzis; edição por Ana Catharina M. Marques

Figura 18 – Detalhe da placa de *Lilypad Arduino* e das linhas de conduite



FONTE: Katie Kindinger

3.1.1.5 A apresentação

Vídeo: *A Estória do Vento* <vimeo.com/42981972>.

O vestido de *A Estória do Vento* tem um sistema tecnológico único que ajuda o usuário a vivenciar o vento de uma maneira mais profunda através da interface da tecnologia vestível. A combinação entre formas geradas e os sons cria uma nova ilustração para a narrativa. A tecnologia possibilitou uma nova manifestação artística, possibilitou explorar a imaginação sobre a leitura de um conto. Essas formas ilustram a estória e, além disso, as pessoas podem vivenciá-la através do vestido do vento, criando assim uma conexão mais forte entre a pessoa e o significado por trás da narrativa. O performista ouve e sente o vento, assim como os personagens da história. A mediação digital traz novos sentimentos e experiências relacionados à estória.

Sendo assim, o vestido do vento, ao ser usado, além de ilustrar a estória através das formas e sons, permite uma experiência ao usuário. Essa experiência está conectada com a nova maneira de vivenciar a estória. O evento tem dois estágios: 1) o performista, que é agente e assim protagonista da performance ao utilizar o vestido e interagir com ele; 2) o público, que é passivo, assiste a performance e assim recebe as imagens do evento como se estivessem olhando as ilustrações do conto. Mesmo sem o entendimento narrativo do conto, a performance cria uma ambientação, que possibilita ao performista a ação de ilustrador ao capturar o vento e esculpi-lo para que esse possa ser apreciado esteticamente. Nesse processo, em respostas aos movimentos, acontece uma sonografia, uma trilha sonora para a ação. É a representação sonora das características do vento em relação ao personagem. Assim, o performista transforma o vento em escultura e música. O protagonista da estória, o vento, agora tem forma, pode ser visto e ouvido. É a visualização do vento via corpo.

3.1.1.6 A interação

O vestido do vento tem em si uma reflexão, um pensamento. Por ele, o vento invisível se transforma em escultura, em música, em experiência sensorial além do tato. A performance conta a estória de um personagem que antes não estava conectado com as forças da natureza e que, agora, tem a possibilidade de experimentar essa conexão, de experimentar o vento, de ouvi-lo, de moldá-lo. E assim, o vento deixa de ser visto como uma mera força motriz, muito embora, tecnicamente, ele ainda tenha esse papel ao

ativar os sensores. Essa obra de arte diz que podemos nos reconectar com a natureza ao usar o vestido do vento. Portanto, o vestido do vento, na medida em que apresenta um discurso e viabiliza a performance, adquire seu *status* de obra de arte. É por Danto que também defendemos que a beleza da performance não define a experiência ou a estória. É uma beleza externa, trazida pela experiência. Vem como sedução, como construção de sentimentos de encantamento. Além da experiência da performance há ainda uma experiência estética para os espectadores.

A tarefa de criar uma vestimenta de tecnologia usável acabou gerando um objeto de uso que se tornou discurso pela sua finalidade: apresentar uma performance. A experiência reafirma a existência do vento enquanto elemento natural e enquanto parte da cultura dinamarquesa, quebrando o abismo entre o homem e a natureza. É nesse sentido que o vestido acrescenta algo a vida, ou seja, enquanto discurso. Portanto, de acordo com Danto, a performance é definida como obra de arte, pois tem em sua essência um discurso incorporado. O vestido do vento, de alguma forma, conta a estória do vento e do seu usuário (o performista) para o público, além disso, traz para o usuário a vivência da sua própria estória de interação com o vento.

Porém, do ponto de vista de Arendt, a performance é uma forma de publicação. Nessa esfera pública, o vestido do vento está aberto ao julgamento estético do performista e do espectador. Sendo assim, ele é um objeto de uso que transcende sua utilidade pelo julgamento. E dessa forma, o objeto permanece no mundo. Continuando essa linha de pensamento, Norman irá reconhecer esse objeto de uso através das suas capacidades emocionais e, na medida em que esse objeto apresenta uma boa interação com o usuário, através de uma boa experiência de uso, isto é, uma experiência estética, ele qualifica-se como parte da vida do usuário. Nesse momento, Norman reconhecerá o usuário através desse objeto.

Ao fim, depois de acabado o objetivo do projeto – a performance – pode-se dizer que o vestido do vento, como objeto de uso, foi uma consequência, pois para concluir a tarefa proposta precisávamos de um elemento vestível que, usando novas tecnologias, transmitisse um discurso sobre a vida do povo dinamarquês. O vestido, que é vestível, dentro da performance *A Estória do Vento*, entrega múltiplas interpretações e representações, criando uma nova narrativa cada vez que um usuário coloca o vestido. Assim, a obra ganha um significado que transcende seu uso. A performance encontra aí a arte, encontra o pensamento sobre a vida, apresentando a sua própria interpretação

sobre a vivência de uma estória, sobre o homem e sua relação com a natureza e com a cultura dinamarquesa.

Figura 19 – Vídeo sobre a performance *A Estória do Vento*



FONTE: <https://vimeo.com/42981972> - ciid.dk/education/the-story-of-the-wind/

3.1.2 A Luminária Origo²³⁰

Figura 20 – Detalhe central da Luminária Origo



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen; edição por Ana Catharina M. Marques

Segundo Hannah Arendt, o homem, ao produzir sua morada na terra, isto é, ao criar o mundo dos artifícios humanos, tem em si a tarefa da ambiência da sua vida, pois os objetos de uso são feitos pelos e para os homens. Esses objetos possuem uma finalidade e assim objetivam o mundo. A nossa responsabilidade sobre os objetos é a nossa responsabilidade sobre o nosso mundo. Essa responsabilidade foi fortemente considerada ao produzir *Origo*, no *Copenhagen Institute of Interaction Design*²³¹, em 2012, no curso *Physical Computing*²³². *Origo* é uma luminária que pretendeu atingir o *status* de um bom objeto de *design*, segundo a visão de Norman, e assim tornar-se parte dos objetos de desejo que nos cercam.

²³⁰ Título original: *Origo – Light Pivot*. Projeto realizado por Kenneth Aleksander Robertsen, Signe Mårbjerg Thomsen e Ana Catharina Marques no curso de *Physical Computing*, ministrado pelos professores Máximo Banzi e David Cuartielles no *Copenhagen Institute of Interaction Design – CIID*, Fevereiro de 2012. Projeto publicado em: ciid.dk/origo---light-pivot.

²³¹ Mais informações sobre o instituto em: <http://ciid.dk/education/>.

²³² *Physical Computing* (Computação Física) é um curso que une conceitos da Física e da Ciência da computação. Ele nos permite criar equipamentos digitais que reagem ao meio analógico, físico. Está baseado no uso de sensores, motores, computadores e softwares.

3.1.2.1 A ementa

O curso *Physical Computing* foi ministrado pelos professores Máximo Banzi e David Cuartielles e teve como foco o desenvolvimento de luminárias interativas onde fossem utilizadas lâmpadas LED e exploradas interfaces com funções não usuais através da possibilidade de novas tecnologias utilizando a placa *Arduino*.²³³ A intenção era criar formas inovadoras de controle da luz artificial, pois acredita-se que as lâmpadas podem ir além do simples ato de iluminar o espaço, elas tornam-se portadoras de informações e até podem desenvolver personalidade. Outro aspecto também importante no curso era desenvolver habilidades de fabricação digital para o objeto de *design*. Por isso os trabalhos de prototipagem deveriam ser de corte a laser de lâmina de madeira ou de acrílico.

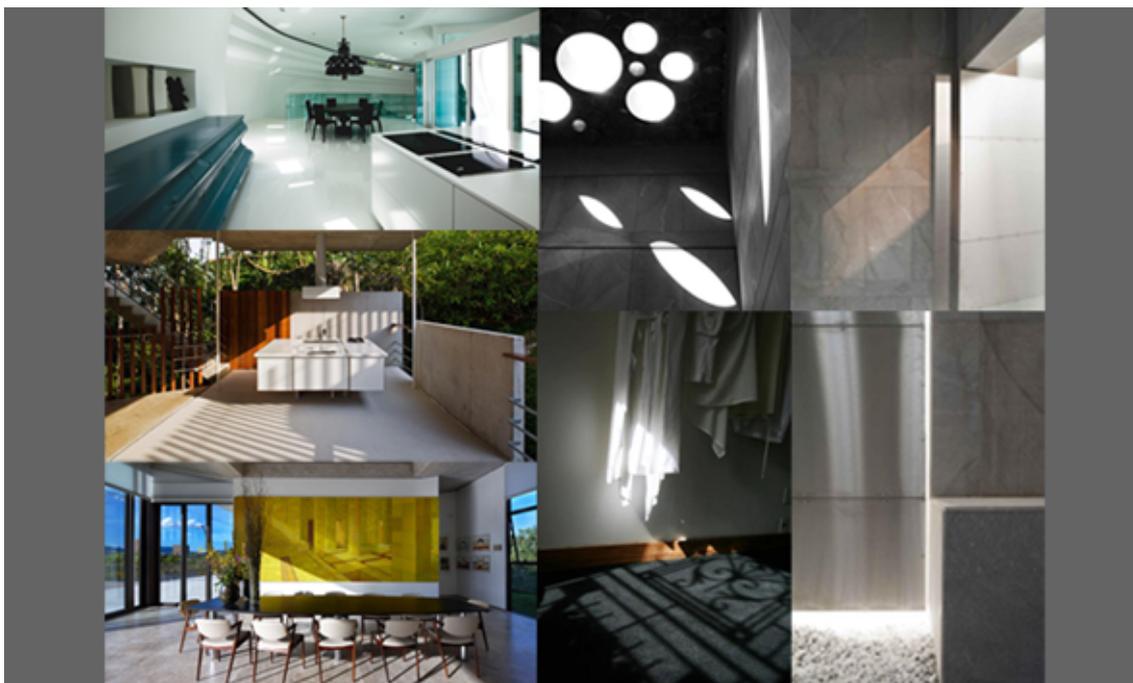
3.1.2.2 A inspiração

Dentro dessa ementa, Kenneth Aleksander Robertsen, Signe Mårbjerg Thomsen e eu criamos a *Origo*, que é uma luminária interativa que, através da tecnologia atual, explora novas interfaces numa experiência luminotécnica.

Seguindo a emenda do curso, começamos a pesquisar o comportamento da luz natural no ambiente artificial. Assim, a luminária *Origo* nasce da imagem da luz natural adentrando em um ambiente. A luminária nasceu da luz que chega através de frestas, portas e janelas abertas, lançando formas ao longo das superfícies do ambiente pela luz e sombra provenientes do exterior. O movimento do sol e das nuvens dinamizam essas formas, criando a cada momento uma nova percepção do ambiente. Esta dinâmica de formas foi a inspiração para o *design* da luminária que imitaria o comportamento da luz natural nas superfícies de um ambiente.

²³³*Arduino* é uma plataforma de prototipagem eletrônica *open-source* baseado em uma flexível e fácil utilização de hardware e software. Tem a intenção em criar objetos ou ambientes interativos. A placa *Arduino* é sensível ao ambiente pois recebe a entrada de uma variedade de sensores e, através de suas saídas, pode controlar luzes, motores e outros atuadores. Entre seus fundadores estão: Massimo Banzi e David Cuartielles. <http://www.arduino.cc/>

Figura 21 – Pesquisa de imagens – minha montagem



FONTE: edição por Ana Catharina M. Marques

3.1.2.3 Explorando possibilidades

A par dessa inspiração, surge a preocupação em utilizar a tecnologia através da usabilidade do objeto para transcender as noções clássicas de um utensílio de iluminação. Queríamos extrapolar a interface usual das luminárias a fim de alcançar uma conexão natural entre o usuário, a luminária (enquanto objeto), a luz e as superfícies. Pensando no usuário, optou-se por uma simplificação dos controles e funções. Iniciou-se, assim, a pesquisa sobre a forma dessa luminária. Qual seria a melhor maneira de representar a luz nas superfícies? Como seria a representação dessa luminescência num espaço em três dimensões? Por essas questões, chegamos a forma de *Origo*, que é composta por três hastes de comprimentos diferentes, organizadas ao longo de três eixos, como os eixos X, Y e Z de um plano cartográfico. Essa solução permite que a luminária seja posicionada nesses três diferentes planos. Assim, a assimetria das hastes cria uma luminescência diferente em cada plano do ambiente e isso reforça a expressão física da sua composição.

Figura 22 – Primeiro protótipo de papelão



FONTE: Ana Catharina M. Marques

Figura 23 – Segundo protótipo de papelão e primeiros testes



FONTE: foto e edição por Ana Catharina M. Marques

Junto com a decisão da forma vieram as possibilidades de uso e de interação da luminária. As hastes posicionadas como eixos fizeram com que a luminária pudesse ser movimentada através delas e isso possibilitou um controle da superfície que deseja ser iluminada. Portanto, a própria estrutura da luminária funciona como um controle.

A luminária altera sua atividade de acordo com sua posição no espaço tridimensional. Além disso, é possível a dimerização da intensidade da luz, pois o usuário pode dimerizar o brilho de cada uma das hastes por um gesto. Não há nenhum botão, nem existe um interruptor, apenas uma interface uniforme que reage à sua manipulação ou à proximidade das mãos do usuário. A tecnologia de *Physical Computing*, LED e a manufatura digital possibilitaram a produção de um protótipo interativo que representa as ideias e preocupações desse novo modelo de luminária. *Origo* desafia as percepções padrões das formas de interação com o objeto e com a interface, o que afeta a sua aparência visual.

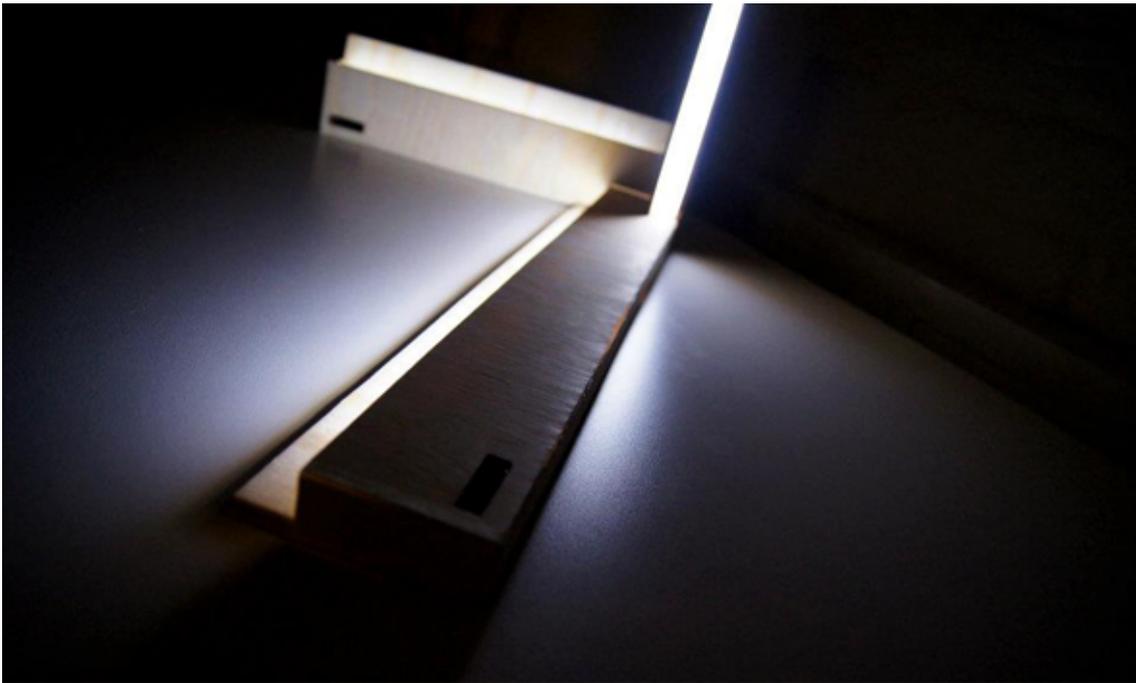
Figura 24 – Luminária Origo²³⁴



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen

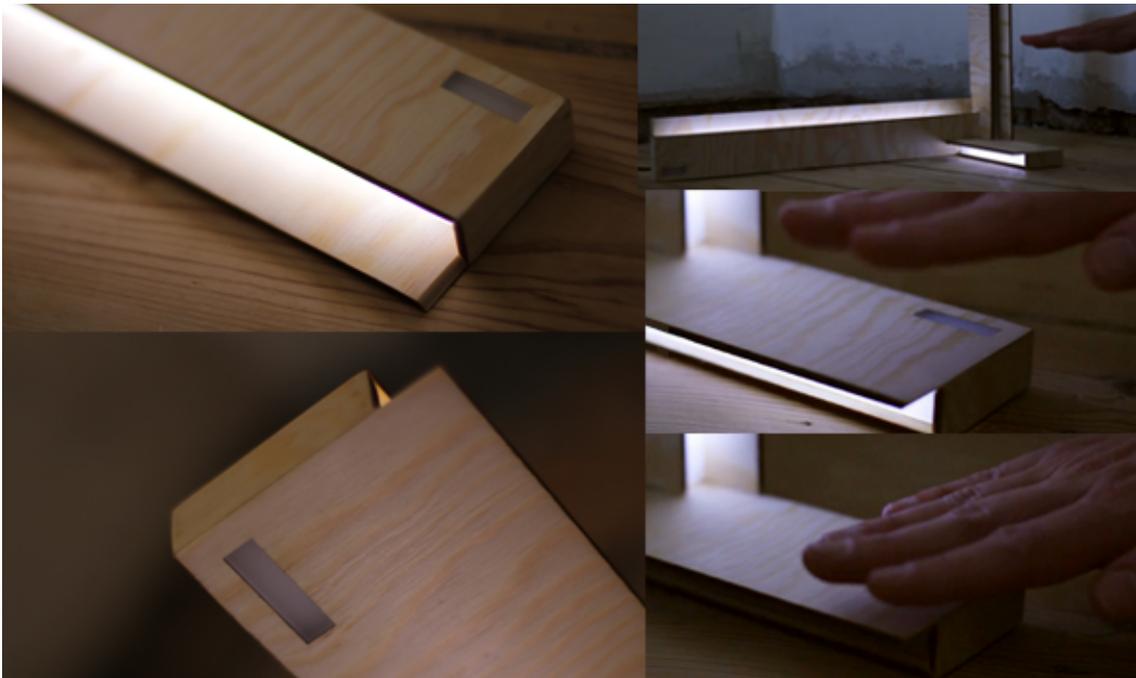
²³⁴ Fotografia: Kenneth Aleksander Robertsen. Vídeo: <http://vimeo.com/42939626>

Figura 25 – A luminária com seus efeitos



FONTE: Katie Kindinger

Figura 26 – Detalhe da placa de acrílico sobre sensor Infra Vermelho e dimerização da luz através desse sensor



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen; edição por Ana Catharina M. Marques

3.1.2.4 A luminária

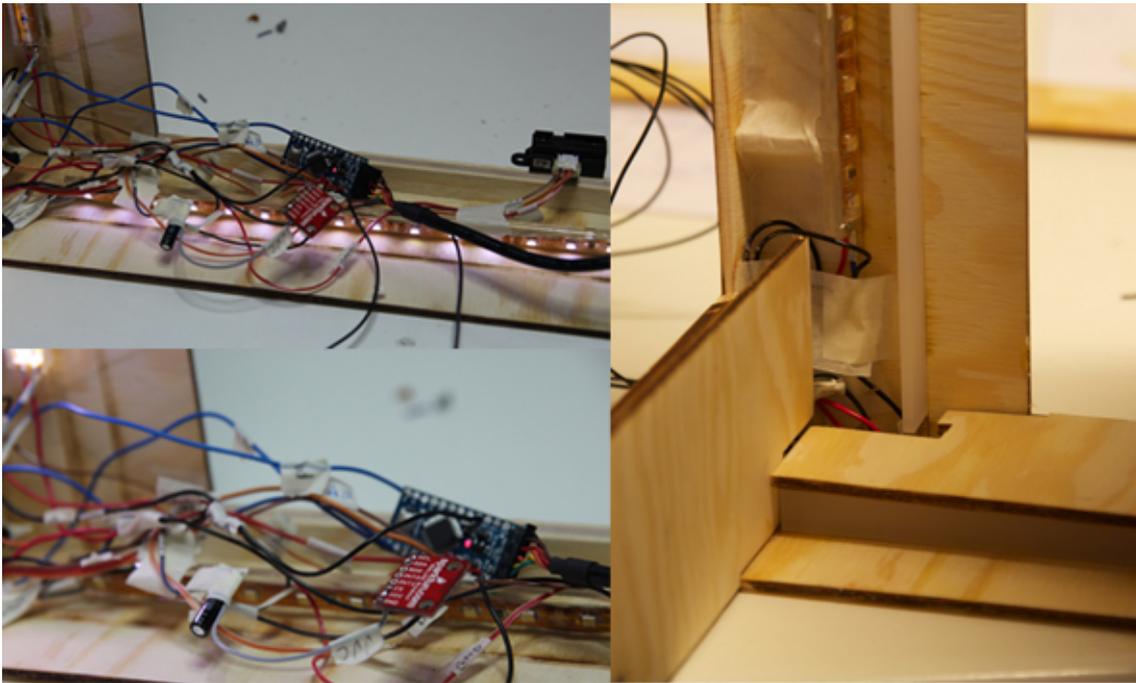
O sistema de interação da luminária foi concebido e programado pelo grupo. Tecnicamente, um acelerômetro interno registra a transição entre os estados físicos da luminária e assim altera a emissão de luz em cada uma das hastes. Os sensores de infravermelho presentes em cada uma das hastes possibilitam o controle da intensidade da luz. Por um gesto de aproximação da mão, os infravermelhos estabelecem a faixa de luminescência de LEDs na haste correspondente. Todos os sensores estão integrados a uma placa eletrônica de *Mini-Arduino* que integra todo o sistema.

Figura 27 – Protótipo final sendo montado a partir dos cortes do laminado de madeira



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen

Figura 28 – Detalhe dos eletrônicos: Acelerômetro, Arduino Mini, Infra Vermelho e LED



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen; edição por Ana Catharina Marques

A tecnologia também possibilitou a determinação da forma. *Origo* é composta de cortes a laser de lâminas de madeira álamo. Possui medidas modestas e construção funcional, por encaixes. As lâminas, em conjunto, formam caixas onde estão instaladas as fitas de LED e os sensores. No encontro das hastes, na origem dos eixos, está uma placa eletrônica de Mini-Arduino que controla o comportamento e as interações de todo o sistema eletrônico. O tamanho compacto da placa permite um bom funcionamento do sistema dentro da estrutura da lâmpada.

3.1.2.5 A apresentação

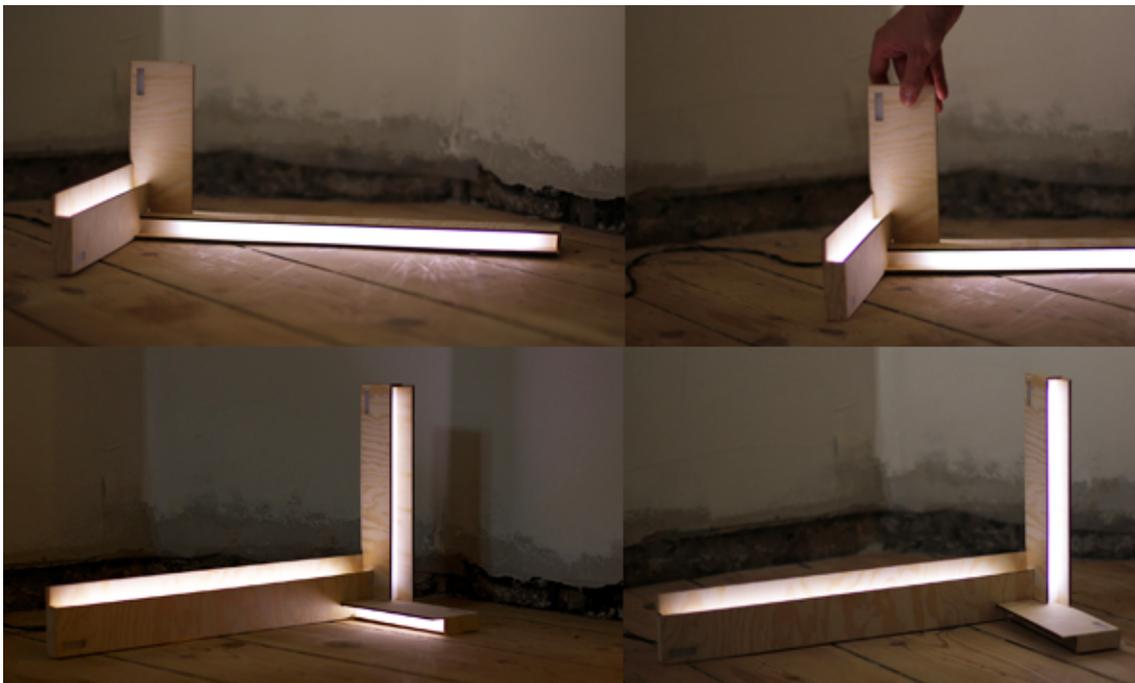
Vídeo: *A Luminária Origo* <vimeo.com/42939626>.

Origo significa origem em latim, e é isso que a luminária também representa em relação à luz. Cada posição origina um tipo de luz e sombra nas superfícies adjacentes. Suas hastes estão conectadas por um ponto de origem, onde internamente está localizado o Mini-Arduino responsável por todo o funcionamento da luminária. Do ponto de vista do usuário, *Origo* imita as nuances sutis da dinâmica da luz diurna de

acordo com a necessidade e o desejo do utilizador, dando à luminária um carácter distintivo.

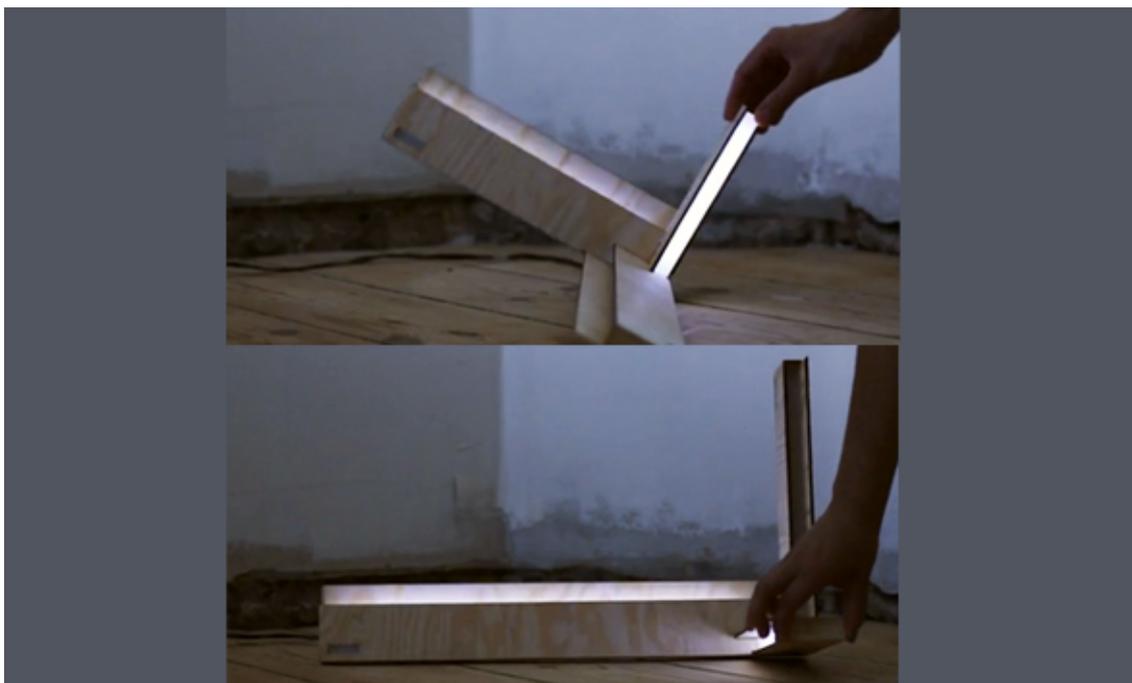
Do ponto de vista do *designer* e recapitulando Norman, podemos analisar *Origo* sob o nível cognitivo. A forma e o tamanho das hastes permitem uma *affordance* determinada. Isto é, as hastes possuem superfícies lisas que possibilitam posições singulares para a luminária. A forma achatada e prolongada das faces das hastes limita a ação de posicionamento da luminária. Isto significa que as faces definem a posição em que a luminária apresentará estabilidade. A integração da ação de movimentação da luminária com suas funções e o simples detalhe do sensor infravermelho mapeiam a luminária de maneira a excluir toda e qualquer necessidade de instruções ou informações externas para sua manipulação. Assim, do ponto de vista cognitivo, a luminária possui todos os atributos necessários para uma fácil interação com o usuário de maneira a evitar qualquer frustração ao ser utilizada.

Figura 29 – Posições estáveis da luminária



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen; edição por Ana Catharina M. Marques

Figura 30 – Movimentação da luminária



FONTE: Kenneth Aleksander Robertsen; edição por Ana Catharina M. Marques

3.1.2.6 A interação

Segundo a visão de Arendt, temos que os objetos de uso comum não possuem como finalidade, serem belos, mas tudo que ganha forma, que é realizado, produzido e assim pode ser visto possibilita o julgamento do belo e do feio. Portanto, tudo que possui uma forma, tende a transcender o seu uso funcional ao expor-se ao julgamento dos sentidos. A luminária *Origo*, ao ser publicada, abre-se naturalmente ao julgamento estético, e este é, segundo Norman, a afetividade que o homem coloca no objeto estabelecendo uma conexão com ele. Isto é, a relação de amor ou ódio com o objeto de acordo com a vivência que ele nos proporciona. Portanto, é pela visibilidade que somos capazes de reconhecer o objeto.

Origo possui um sistema cognitivo simples, ou seja, *Affordance*, limitação e mapeamento foram alcançados no objeto. Esses são os elementos do objeto. O homem traz os elementos emocionais que dão subjetividade a esse objeto. Novamente vemos, em Norman, que os modos de percepção visceral, comportamental e reflexivo desse objeto é que irão reger a relação com o usuário. É na interação emotiva que o homem estabelece o julgamento sobre o objeto. O julgamento constrói a ponte entre as esferas

da percepção e acontece de maneira diferente em cada usuário. Sendo assim, a conexão entre homem e objeto é a personificação do objeto, é onde o objeto passa a formatar o mundo do homem, do seu usuário. Na luminária *Origo* não há como definir quantas conexões serão restabelecidas, já que o processo é individual. Entretanto, abrir o objeto a essas conexões e assim abranger as possibilidades de integração é o propósito do *design* de *Origo*.

A condição primeira da luminária é iluminar de maneira mais eficiente e confortável o ambiente e assim suprir uma necessidade do usuário. Portanto, a luminária acrescenta algo à vida enquanto abre a possibilidade de uma relação emocional que possa ser estabelecida com este objeto. A boa interatividade com o usuário abre a luminária para um julgamento estético. E quanto mais positivo esse julgamento, maiores as chances desse objeto transcender sua usabilidade e permanecer, assim, no mundo dos homens. O desejo de que a luminária extrapolasse sua simples utilidade através de novas tecnologias que permitissem uma maior aproximação do objeto com o usuário fez com que o homem fosse mais naturalmente conectado com esse objeto.

Porém, essa conexão, que é emocional, provoca também uma interpretação, isto é, conecta a luminária *Origo* à dimensão do discurso. A luminária, como discurso, recoloca o tema da natureza. Ela reconecta o homem, de certa forma, com a natureza na medida em que copia os efeitos da luz natural dentro de um ambiente. De certa forma, reproduz a luz solar e ainda traz uma experiência mais confortável do que a própria iluminação natural. A preocupação com a transcendência do objeto na vida do homem acabou trazendo a luminária para o campo do objeto artístico, de acordo com Danto.

3.2 Críticas, Limites e Ambiguidade

O que se vê nas obras e objetos analisados, além da sua utilidade ou da sua interação, foi que eles transladam entre as esferas condicionais de objeto de uso e obra de arte. Isto é, o *Vestido do Vento* tem a possibilidade de ser visto como objeto de uso, e a luminária *Origo*, como obra de arte. Isto coloca em questão os limites entre o mundo do *design* e da arte, do julgamento estético e do discurso.

O que limitaria essas dimensões?

A arte não precisa ser escolhida, por isso o julgamento estético não precisa determinar sua existência. Segundo Danto, as obras de arte permanecem em nossas vidas por apresentarem um discurso essencialmente humano. Já os objetos precisam ser

escolhidos, para formatarem o mundo dos homens, portanto, o julgamento é de fundamental importância para a experiência do objeto de uso. Por isso, a estética, que foi desvinculada da arte, continua vinculada aos objetos. A questão da estética nos objetos é uma questão de experiência, de vínculo. Portanto, não é apenas uma questão de modismo ou tendência, pois essas influências passam. A conexão não é apenas com sua aparência, segundo Norman, é também através do nosso sistema emocional e acontece pelos nossos níveis de percepção: comportamental, reflexivo e visceral.

O que permitiu aos objetos apresentados trasladarem entre a esfera artística e emocional foi o fato de a concepção desses objetos estar centrada na vida do usuário. A vida é a condição irreflexiva do homem, que pode ser refletida através das obras de arte. É também na vida que o homem produz as coisas (obras de arte ou objetos de uso), e essas podem ser consumidas ou utilizadas. Os objetos de uso, dentro da vida, acabam formatando o nosso mundo quando nele permanecem. Essa permanência só é alcançada quando o objeto transcende o seu uso a partir de um julgamento emocional. Portanto, para formatar nossas vidas, o objeto estabelece uma relação emocional com o homem e isso pode acontecer com qualquer coisa, objeto de uso ou obra de arte. Esse julgamento (emocional) não define a arte, mas define os bons objetos de *design*, que são aqueles, que, de certa forma, escolhemos para formatar o nosso mundo. Que seja um objeto performático (criado para possibilitar a performance) que permanecerá no meu mundo pelo discurso que ele apresenta e/ou pela minha conexão emocional com o objeto de uso que ele é. Ou a luminária, que irá permanecer no mundo pelo julgamento da minha experiência e/ou pelo discurso que ela possa apresentar.

Parece não haver limites precisos entre as esferas acima. As coisas podem, e vão fluir, de um lugar para o outro, dependendo do seu potencial discursivo ou emocional. O fato é que todo projeto concebido através do pensamento sobre o usuário, sobre sua interação com o homem vai, cada vez mais, expor o objeto ao julgamento estético. Assim, os objetos são necessariamente objetos de uso abertos ao julgamento, mas eles também podem ser obra de arte na medida em que instauram um discurso. Não há um limite, pois a transcendência, que justifica o sentido desse objeto em nossas vidas, traz o senso comum de que eles estão testemunhando o meu mundo. Representam a tradução de mim, seja pela obra, seja por um bom objeto de *design*.

CONCLUSÃO

A filosofia do *design* ainda é uma matéria incipiente. A pesquisa contribui para aproximar a prática do *design* à estética filosófica. Ambas as esferas refletem sobre o mesmo assunto: o objeto de *design* em nossas vidas. Este trabalho tem como objetivo compreender o objeto a partir da sua importância para o homem e para a vida do homem e, assim, entender o lugar da estética nesse processo.

O viés estético no *design* é importante, porque a estética faz parte da vida do homem. Para Danto, essa necessidade e busca pelo belo é inerente ao ser humano, pois, ninguém que tivesse opção, optaria por uma vida feia. Para Hannah, é a subjetividade do homem dada aos objetos que foram publicados, um julgamento. Para Norman, é a capacidade de estabelecer a relação emocional entre usuário e o objeto. Todos eles, de modos diferentes, estão falando sobre a transcendência do objeto por um julgamento (estético). Falam sobre a experiência emocional necessária para a produção do nosso mundo. Mesmo que essa transcendência também aconteça pelo caráter artístico, ao instaurar um discurso, o julgamento aponta para uma transcendência do objeto de *design*, daquilo que foi criado a partir de uma necessidade humana, para facilitar sua vida e que, em certo momento, transcende essa sua condição primeira.

Eu, *designer* enuncia que, de certa forma, todos nós somos *designers* não apenas pela capacidade de criarmos e produzirmos coisas uns para os outros, mas por escolhermos as coisas que vão permanecer e formatar o nosso mundo. A partir dessa escolha, os objetos ganham um novo significado, pois eles passam a dizer algo sobre nós, já que fomos nós que os escolhemos para permanecerem em nosso mundo. Essa escolha é também possível pela condição estética que os objetos possuem. Cabe aqui explicar que o trabalho classificou obra de arte como discurso e, não somente, usou sua classificação pela utilidade ou beleza. O primeiro capítulo delimitou esse tema, portanto, por esse julgamento, o objeto tem a possibilidade de extrapolar sua utilidade e, assim, permanecer em nossas vidas. Sem essa possibilidade, findada a condição de uso, ele pode ser deixado de lado e até mesmo ser esquecido, deixando assim de permanecer em nossas vidas.

Dentro desse contexto, os projetos desenvolvidos no *Copenhagen Institute of Interaction Design* foram apresentados nesse trabalho com o intuito de mostrar a prática do *designer* em criar objetos com essa possibilidade de transcendência, de permanecerem em nossas vidas e formatarem o nosso mundo. Como eu, uma *designer*,

poderia produzir esses objetos e de que maneira possibilitar uma transcendência para eles? O primeiro projeto, a princípio de cunho artístico, foi *A Estória do Vento*, uma performance que instaurou o discurso da conexão do homem com a cultura dinamarquesa e sua relação com a natureza. O segundo projeto apresentado foi a *Luminária Origo*, que a princípio foi projetada como um objeto de uso a fim de explorar novas possibilidades de uma luminária que fosse capaz de apresentar uma personalidade e melhor interagir e satisfazer o usuário. Ambos foram projetados utilizando novas tecnologias, dentro do *design* emocional, isto é, baseados em como acontece o reconhecimento e a conexão do homem com o objeto. Porém, fazendo uma análise crítica desses objetos, observou-se que esses campos não eram tão limitados assim. Pois, para a performance acontecer, ela dependeu de um objeto de uso, que é o vestido do vento, que explorou a tecnologia vestível e que possibilitou ao homem se conectar com o vento, fazendo-o refletir sobre o lugar da natureza em nossas vidas. Já a luminária, embora seja um objeto de *design*, apresentou um discurso ao imitar a luz natural e, dessa maneira, aproximou o homem da natureza e da sua condição natural de interação.

Entende-se, por fim, que esse acréscimo dos objetos à nossa vida se dá no intuito de formatar o nosso mundo e dizer algo sobre nós, testemunhando nossa existência. Mas esse dizer não possui uma limitação, pois os objetos de *design* e artísticos não estão presos a uma única possibilidade de transcendência. Por serem concebidos através do pensamento sobre o usuário, sobre sua interação com o homem e publicados, ambos, necessariamente, estão abertos ao julgamento estético (segundo Arendt e Norman) e à interpretação (segundo Danto). É por esse julgamento que os escolhemos para nossas vidas e assim eles permanecem e serão o nosso mundo. Estas são minhas testemunhas, apresentando-se como obra de arte e/ou como um bom objeto de *design*.

A questão da estética no *design* é uma questão de experiência, de vínculo, pois a relação do usuário com o objeto não é apenas por sua aparência, é também pelo nosso sistema emocional. Por isso, a concepção dos objetos de *design* deve estar centrada na vida do usuário, pois são os objetos de uso, dentro de nossas vidas, que formatam o nosso mundo quando nele permanecem e ganham sentido além da sua mera utilidade. Essa permanência é a transcendência, perante sua dimensão original, através do nosso julgamento estético. É através desse julgamento que escolhemos os objetos para formatar o nosso mundo e, assim, testemunhar a nós mesmos. Os objetos de *design* em nosso mundo diz algo sobre nós.

Os objetos de design acrescentam algo à nossa vida a partir do momento em que eles passam a formatar o nosso mundo e a dizer algo sobre nós. Isso acontece pela capacidade do objeto de transcender sua mera utilidade. Essa transcendência pode acontecer por um discurso, quando o objeto de *design* apresenta-se como obra de arte e/ou como julgamento estético, pela relação emocional que estabelecemos com o objeto de *design*. É nesse sentido que todos nós somos *designers*, pois é pelo nosso julgamento individual que fabricamos ou escolhemos os objetos para fazerem parte de nosso mundo, ambientando nossa casa, dizendo algo sobre nós e até reforçando o que somos.

REFERÊNCIAS

ALVES NETO, Rodrigo Ribeiro. **Mundo e acosmismo na obra de Hannah Arendt**. 2007. 290f. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica, Escola de Filosofia, Rio de Janeiro.

ANDERSEN, Hans Christian. **What the wind told about Valdemar Daae and his daughters**: vinden fortæller om Valdemar Daae og hans Døtre. 1859. Disponível em: <<http://scandinavian.wisc.edu/mellor/hca/texts/valdamardaae.hca.html>>. Acesso em: 07 maio 2012.

ANDERSEN, Hans Christian. Ilustrações executadas pelo cartunista e pintor Lorenz Frolich para o conto *What the wind tells about Valdemar Daae and his daughters*, de Hans Christian Andersen, na edição de aniversário de 1905. Foto: Lars Bjornsten Odense. Disponível em: <http://www.hcandersen-homepage.dk/?page_id=15763>. Acesso em: 07 maio 2012.

ARDUINO. **Arduino is an open-source electronics prototyping platform based on flexible, easy-to use hardware and software. It's intended for artists, designers, hobbyists, and anyone interested in creating interactive objects or environments**. 2013. Disponível em: <<http://www.arduino.cc>>. Acesso em: fev. 2012.

ARENDDT, Hannah. **A condição humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. 9ª impressão. São Paulo: Schwarz, 2004.

DANTO, Arthur. **The abuse of beauty**: aesthetics and the concept of art. Third printing. Peru, Illinois, USA: The Paul Carus Lectures 21, 2003.

DANTO, Arthur. **Unnatural wonders**: essay from the gap between art and life". New York, USA: SFG, 2005.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Editora USP, 2010.

DANTO, Arthur C. O mundo da arte. **Artefilosofia**, Ouro Preto: Editora IFAC, UFOP, 2006.

DANTO, Arthur C. Embodied meanings: critical essay & aesthetic meditations. **Furniture as Art & Fine Art and Functional Objects**, New York: The Noonday Press, 1994, pp. 74-81 e 296-303.

GAGE, Mark Foster. **Aesthetic theory**: essential texts for architecture and design. New York: W.W. Norton & Company, 2011.

GIACOIA JUNIOR, Oswaldo. **Pequeno dicionário de filosofia contemporânea**. São Paulo: Publifolha, 2006.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

KELLY, Michael. **Encyclopedia of aesthetics**. v. 1, 2 e 4. New York: Oxford University Press, 1998.

MARQUES, Ana Catharina, KINDINGER, Katie & FRANTZIS, Kostantinos. **The story of the wind**. Disponível em: <<http://ciid.dk/the-story-of-the-wind/>>. Acesso em: maio 2012.

MARQUES, Ana Catharina, ROBERTSEN, Kenneth A. & THOMSEN, Signe M. **Origo: light pivot**. Disponível em: <<http://ciid.dk/origo—light-pivot/>>. Acesso em: fev. 2012.

MATTER, Gray. **Why we love beautiful things**. 2013. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2013/02/17/opinion/sunday/why-we-love-beautiful-things.html?src=me&ref=general&_r=0&_r=2>. Acesso em: fev. 2013.

NORMAN, Donald. **Emotional design: why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2005.

NORMAN, Donald. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 2002.

NORMAN, Donald. **The design of future things**. Stanford University. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=wQmwEjL6K1U>> Acesso em: jun. 2012.

NORMAN, Donald. **Rethinking design thinking**. 18 March 2013. Disponível em: <http://www.jnd.org/dn.mss/rethinking_design_th.html>. Acesso em: jun. 2012 e jun. 2013.

NORMAN, Donald. **Design without designers**. 27 November 2010. Disponível em: <http://www.jnd.org/dn.mss/design_without_desig.html>. Acesso em: jun. 2012.

NORMAN, Donald. **Design thinking: a useful myth**. 28 June 2010. Disponível em: <<http://www.jnd.org/dn.mss/essays.html>>. Acesso em: jun. 2012.

SEEL, Martin. **Aesthetics of appearing**. California: Stanford University Press, 2005.