

# A especificidade do design

---

Por Reinaldo Leiro

O que distingue o design e a arquitetura, das artes e da engenharia, não está em seus procedimentos técnicos e sim no objetivo final de cada atividade.

Por especificidade do design – arquitetura e design – entendemos o processo de inovação como o «objetivo final», embora compartilhe seu habitat com disciplinas que fazem fronteira com o design, como a engenharia, a arte e as ciências sociais, não compartilham com o mesmo propósito central dessas disciplinas.

## O design como ciência do artificial

Em 1969, o economista e cientista social Herbert Simon, Prêmio Nobel em 1978, publicou o livro *The Science of the Artificial*, cuja introdução tinha como proposta considerar o universo dos objetos concebidos e construídos pelo homem como um sistema programado com o propósito de alcançar metas e objetivos de adequação do ambiente no qual esse sistema opera. Esse sistema foi chamado de «artificial», em contraposição ao já conhecido como «ciências naturais». Por outro lado, o autor desenvolve sua convicção de que era factível afirmar que «se os fenômenos naturais obedeciam a um princípio de necessidade subordinada a lei natural, tanto os objetos como os fenômenos artificiais configuraram um processo de ‘contingência’ devido a maleabilidade exercida pelo contexto».<sup>1</sup>

Ou seja, um princípio que se refere a «como são as coisas», no primeiro caso, e «como elas poderiam ser» no segundo. Assim como uma ciência natural, nas palavras de Simon, é um corpo de conhecimento acerca de determinada classe de objetos e fenômenos (suas características e propriedades, a maneira que se comportam e interagem entre si e com o seu corpo), da mesma forma corresponderia perguntar-se se não é possível considerar a existência de uma ciência destinada ao conhecimento dos fenômenos e produtos artificiais no que se refere a maneira em que interagem entre si, e suas modalidades de interação com os fenômenos naturais e com as pessoas para as quais foram criados.

«Engenharia, economia, arquitetura e pintura», sustentava o economista, «são disciplinas que dizem respeito não com o necessário, mas com o contingente. Em síntese, com o design», mas, como veremos, com o «design» concebido por Simon.

O processo de interface com que esse autor define o design possui três instâncias: um contexto dentro do próprio objeto, um contexto externo que interage com o objeto e um outro que é o resultado dessa interação entre o ambiente e o objeto. O resultado será satisfatório quando, e se a interface possibilitar substituir uma situação anterior por uma outra mais adequada. O que permite, para Simon, englobar em uma mesma área desde as engenharias até a arte, é uma concepção de um «propósito que conduz o desenvolvimento da interface», dentro das diretrizes do *problem solving*, ou seja, dentro de um processo que reduz os objetivos do programa de design

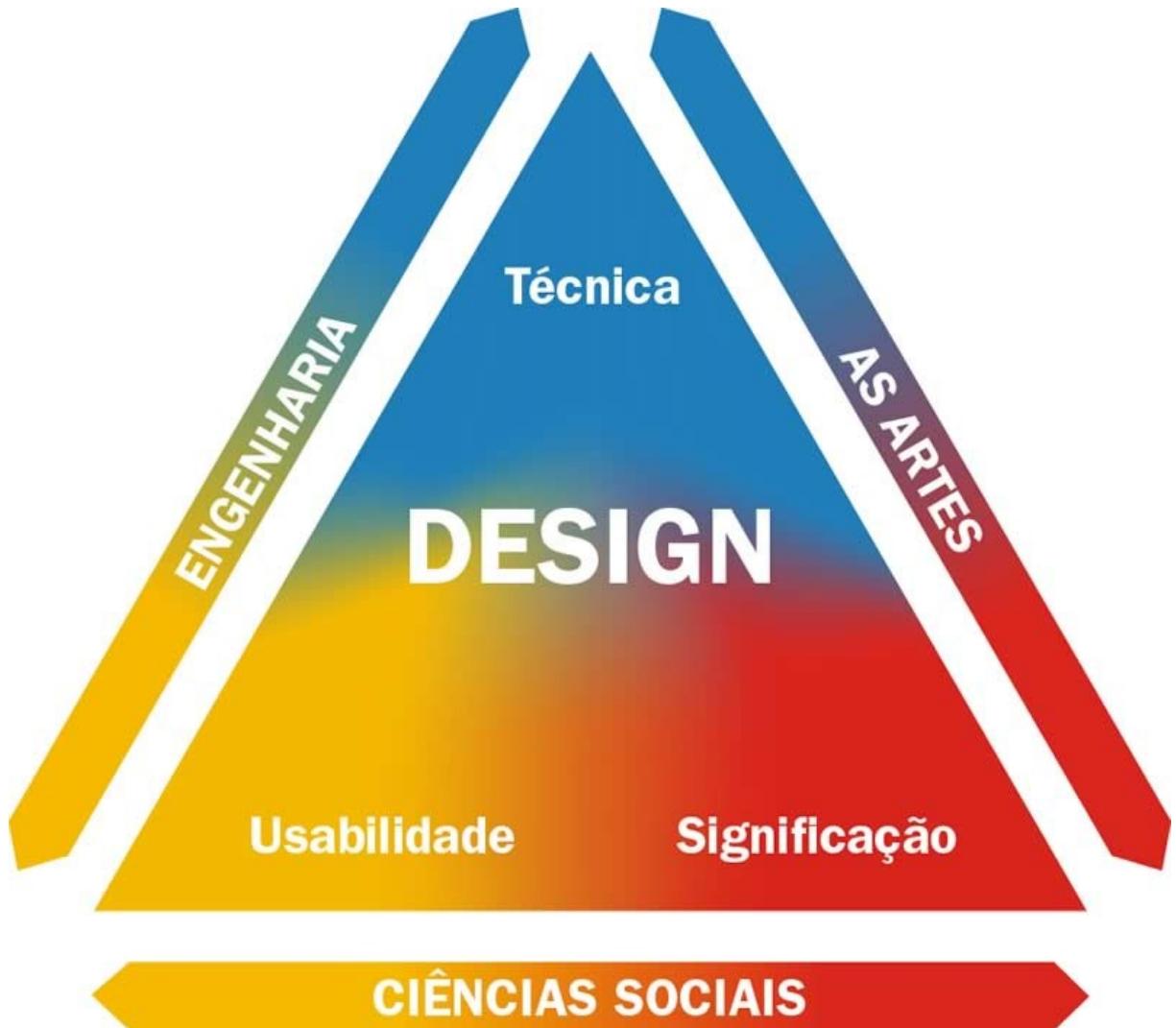
a aqueles que fazem referência aos aspectos metodológicos e de maneira objetiva ao projeto. Dentro desse conceito de «design», podem se inserir os «projetos» da economia, da arte, das engenharias, da arquitetura, do design, etc. Ou seja, toda tarefa que tenha um objetivo. A identidade, a especificidade de cada uma dessas áreas projetuais, aparecerão uma vez que o «propósito» de cada atividade – sua finalidade – for definida, além do processo lógico normativo, em termos dos interesses próprios de cada uma dessas disciplinas. Isso significa que a especificidade não reside no procedimento, mas no interesse final de cada uma.

## **A condição específica do design**

Como dissemos no começo, se analisarmos as fronteiras do design encontraremos muitos temas e objetivos compartilhados com as engenharias, as ciências sociais e a arte. Embora a arquitetura e o design possam compartilhar com as metas técnicas e de «uso» da engenharia, o fazem através de reformulações com o intuito de alcançar resultados sócio técnicos, que possam serem articulados com a simbologia, rituais, crenças, assim como determinamos sistemas de preferência referidos a linguagem, a compreensão e a percepção dos objetos. Esse conjunto de objetivos sócio técnicos constituiria assim a «condição específica do design», indispensáveis para traduzir e transferir os «úteis» (talvez um desejo coletivo de ter próteses) e suas tecnologia no âmbito sociocultural. Ou seja, o requisito gerado pela sociedade para possibilitar a assimilação dos «organismos artificiais», mediante a socialização e a aculturação de suas propriedades. E essa última alcança o êxito quando os objetos permitem e facilitam a relação entre as coisas e as pessoas, e quando as coisas tem um sentido.

Como já temos dito, o design interage também em maior ou menor grau com diversas áreas do conhecimento, tais como sociologia, antropologia, história, a ética, estética, ergonomia, a psicologia perceptiva, a ecologia, gestão e as tecnologias. Mas essa ação interdisciplinar vai muito além de uma gestão coordenada de fatores técnicos e socioculturais, configurando uma «disciplina autônoma» em um sistema de decisões sócio técnicas já mencionada.

Na análise que temos realizado aqui, se distinguem três polos interativos: técnica, usabilidade e significação. Através da interação desses três polos que conformam o território específico do projeto, são evidenciados ainda mais os limites epistêmicos do design: as engenharias, se relacionam com a técnica e a usabilidade; as ciências sociais, instaladas entre a usabilidade e a significação; e as artes, na técnica e na significação. Nesse último caso, é sabido que a arte incide de várias maneiras na percepção das pessoas sobre o universo dos artefatos, mas seu fim é o de estabelecer novos problemas e não resolvê-los. É possível que Kant seguiria afirmando que a arte deve ser inútil.



É evidente que o triangulo formado pelas três variáveis mencionadas constitui uma simplificação, já que o território projetual inclui, em maior ou menor grau, outras variáveis como a ética, a economia, o ciclo de vida, a sustentabilidade, a comercialização e a logística, mas somente a partir da «técnica, usabilidade e significação» é possível definir a especificidade do design e sua possibilidade real de inovar. De inovar com sentido.

Publicado em 07/05/2013

---

I. Herbert Simon, *The Science of the Artificial*, Cambridge, Massachusetts, Londres, The mit Press, 1969.

**FOROALFA**

