

Pensamentos Imperfeitos na Complexidade do Mundo Real. Uma viagem transdisciplinar através do Design.

ALESSANDRO DOS SANTOS FARIA
(Universidade Federal da Bahia – UFBA - Escola de Belas Artes - EBA)
alefaria@ufba.br e alessandro.faria@gmail.com

Este artigo propõe uma reflexão sobre quais são os caminhos que estão tomando as atividades voltadas à produção de produtos e principalmente quais são as conseqüências concretas desses caminhos na sociedade; Conseqüências materiais, sociais, ambientais, dentre outras.

Para esse grande desafio foi necessária uma proposta e uma visão unificada de mundo, respeitando as igualdades e diferenças, as crenças e cultos, e qualquer outra natureza oposta identificada nesse processo.

Proponho então uma investigação sem fronteiras entre as disciplinas; Proponho uma investigação transdisciplinar, cuja postura não permite julgar e hierarquizar como mais corretos – ou mais certos os processos na vida, somente os vê como mais uma etapa desse infinito do descobrir e conhecer.

O DESIGN está no contexto dessa reflexão pela sua atividade projetual de construir objetos. Objetos esses, que demandam recursos das mais variadas naturezas; Entretanto existem muito mais fatores envolvidos nesse desenvolvimento formal do que exatamente o produto concebido.

Uma pequena ponta desse amaranhado será discutida por aqui.

Palavra-Chave: Design, Transdisciplinaridade, Educação, Sustentabilidade, Eco-Design.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Após a Segunda Guerra Mundial, algumas ferramentas de avaliação no sentido de medir os problemas que acontecem no mundo fazendo parte de um sistema único, começam a ganhar mais espaço.

Os exemplos obtidos para concretizar alguns experimentos surgem dos mais variados referenciais, e nesse sentido qualquer contribuição comprometida com a melhoria da qualidade de vida e da harmonia dos sistemas vivos no nosso planeta possui um aspecto diferencial sobre os demais. Entretanto algumas atividades possuem relações estreitas com a Cultura Visual¹ e Material², de maneira a não respeitar fatores primários como: recursos naturais, relações sociais humanas e, sobretudo, a garantia das futuras gerações.

Esta atividade de importante reconhecimento e eficácia se sistematizou principalmente para ajudar a reconstruir as mazelas oriundas da Guerra e após essa fase de reconstrução, se estabelece como uma ferramenta no auxílio do cotidiano das pessoas. A essa atividade denominou-se Desenho Industrial, que mais tarde se tornaria DESIGN³ e tomaria outros rumos; Rumos estes bem diferentes dos que essencialmente os originou.

Os anos 70 representaram um momento de aumento da preocupação da sociedade com relação às questões ambientais. Uma série de grandes acidentes ambientais e a progressiva degradação da qualidade de vida urbana, fizeram com que a atenção da sociedade civil, da comunidade acadêmica e dos governos se voltasse para a dimensão ambiental do desenvolvimento econômico.

Em 1972, em Estocolmo, aconteceu a Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente Humano. Foi a primeira vez que representantes dos países industrializados e em desenvolvimento se reuniram para discutir, exclusiva e sistematicamente, a questão meio ambiente global e o desenvolvimento do planeta. Esta conferência obteve resultados expressivos como a criação do Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente – PNUMA. O desenvolvimento posterior de uma série de Conferências da Organização das Nações Unidas voltadas para temas como a alimentação, moradia, população, direitos humanos e a condição de vida se tornaram uma pauta constante.

Nessa direção a ONU promulga que a responsabilidade pelo consumo sustentável é compartilhada por todos os membros e organizações da sociedade, tendo um papel particularmente importante as empresas, organizações de trabalho e organizações de consumidores e ambientais. Consumidores informados tem um papel essencial na promoção do consumo ambiental, econômica, e socialmente sustentável, através, inclusive, dos efeitos de suas escolhas sobre os produtores.

Os Governos devem promover o desenvolvimento e implementação de políticas para consumo sustentável⁴ e a integração dessas políticas com outras políticas públicas.

Esses parâmetros têm nos ajudado a orientar o caminho do desenvolvimento sustentável até hoje.

Nessa perspectiva, o DESIGN aparece pelo fato de estar diretamente associado à produção de objetos ou artefatos, e lentamente começou a ganhar uma conotação de atividade elitista pelo Mercado de consumo, no entanto muito degradadora; Isso vem se desenrolando no tempo até os dias de hoje. Contudo no início da década de 90 esse panorama começou a mudar e hoje poderíamos dizer que base da discussão sobre a atividade do DESIGN passa por questões complexas⁵ do mundo moderno e globalizado, como por exemplo, (dentre tantas), à distância e as diferenças entre pobreza e riqueza, produto e produção, além é claro do meio-ambiente.

Algumas partes do DESIGN ainda tendem a concentrar seus esforços em ocupar os espaços somente na criação e produção de produtos, sem levar em conta a crescente desigualdade social e consumo desenfreado dos recursos não renováveis do planeta, causando muitas vezes, um confronto ideológico de grandes proporções.

Desse modo, podemos verificar que as ciências certamente fizeram que compreendêssemos muitas certezas, porém ajudaram também a esclarecer as zonas de incertezas.

Uma sugestão político pedagógica considerada importante nos dias de hoje, seria mostrar um diálogo criativo e respeitoso entre as dúvidas e interrogações como uma questão natural e saudável e não como uma problemática no processo, pois somente encarando uma postura transdisciplinar isso poderia ser gerido com mais facilidade.

Evidentemente isso não é muito fácil de se sistematizar e principalmente colocar em prática, porém uma abordagem mais pragmática já seria o bastante para iniciar uma nova onda contra as mazelas de hoje. Há de se sistematizar primeiramente com mais intensidade a questão da Educação, pois através dela seguramente poderemos iniciar uma “grande obra”.

No livro “OS SETE SABERES NECESSÁRIOS À EDUCAÇÃO DO FUTURO”, Edgar Morin coloca a Educação como elemento universal, centrado na condição humana e na efetiva necessidade do nosso tempo e nesse contexto exalta o reconhecimento da diversidade cultural, inerente a tudo que é humano, fato de extrema relevância para essa reflexão.

PENSAMENTOS IMPERFEITOS

Fazendo uma afronta aos anseios transdisciplinares, que por natureza não concebem qualquer tipo de arrogância, posso afirmar que não há alternativa para este problema se não mexermos efetivamente nos padrões e nos modos de consumo da população global, sobretudo os dos países desenvolvidos, que de certa forma influenciam outras nações.

A produção dos produtos necessita ser entendida como algo muito além do fetichismo pelos objetos. Precisa necessariamente olhar para o mundo real; O mundo onde existem atores efetivos; Cenários concretos! Será que não existe muito mais gratificação no desenvolvimento projetual de um “carrinho de coleta de lixo” do que uma nova luminária? Quero dizer, mais uma luminária? Será que não existe mais necessidade de se projetar artefatos oriundos de materiais de reaproveitamento do que produtos de matéria-prima in natura e até mesmo sem origem lícita?

A condição do lixo e seus catadores estão aí, são casos efetivos do cotidiano. A questão dos materiais também, ou melhor, até passam pelas mãos desses catadores. O que nos falta efetivamente é uma política de implantação sistemática nas escolas onde formam esses profissionais e, sobretudo, uma conscientização mais profunda dos empresários e da sociedade de consumo da necessidade dessa mudança de paradigma. Nesse embate reside o mais difícil obstáculo a ser superado!

O DESIGN talvez possa ser considerado uma profissão de fundamental importância nesse processo, pois originalmente nasceu interdisciplinar, possuindo relações comuns entre as áreas, e possui intensa e profunda relação com a indústria, seja ela de qual natureza for e agora tem em mãos a possibilidade de mudar essa condição, primeiramente se posicionando como atividade transdisciplinar, condição esta fundamental para uma possível mudança nessa direção.



Foto_01: Atividade diária para a sobrevivência de um catador de lixo, recolhendo sucata em seu “carrinho” juntamente com sua família pelas ruas das grandes cidades brasileiras. Foto do autor.

No entanto, hoje, parte da comunidade do DESIGN sustenta um possível confronto entre os aspectos morais e filosóficos em relação às questões tecnológicas e sociais, mostrando um vácuo intelectual e social muito distante de uma solução pacífica. Poderia até fazer uma projeção futura e dizer que poderemos chegar numa situação muito próxima à lenda de Hobin Hood, onde se tira dos “ricos” para dar aos “pobres” utilizando uma metodologia radical para conseguir seus objetivos.

É nesse complexo berço de situações cotidianas que o DESIGN e a TRANSDISCIPLINARIDADE se tocam, se penetram e se unem.



Foto_02: Pessoas procurando comida nas lixeiras dos condôminos das grandes cidades brasileiras. Foto do autor.

CONCLUSÃO

A TRANSDISCIPLINARIDADE poderia ser definida por uma fase superior à interdisciplinaridade, que não se contentaria em atingir interações ou reciprocidades entre pesquisas especializadas, mas situaria tais ligações no interior de um sistema total, sem fronteiras estáveis entre as disciplinas; Poderia ser também a busca de harmonia entre mentalidades e saberes, entre, através e além das disciplinas, devo dizer, saberes transitando entre disciplinas, transformando-se a multiplicidade em unidade e vice-versa.

Nessa direção é que tenho trabalhado os conteúdos do DESIGN juntamente à comunidade estudantil que se relaciona comigo, no entanto, isso é de extrema particularidade de minhas ações e quase uma viagem de escape da realidade do nosso dia-dia, pois a condição do mercado consumidor se sobrepor a qualquer outra, sustentada pelo capital, é ainda muito forte para ser encarada e abatida no âmbito da escola.

A realidade estudantil dos Designers de hoje necessita urgentemente de uma nova e promissora direção, antes que seja tarde demais para recuperar este projeto. Minha reflexão pausa temporariamente por este ponto e espera poder influenciar os demais com esta postura.

NOTAS

1. Cultura Visual, estuda a ligação das Artes com a Antropologia e hoje envolve também outras áreas do conhecimento como: arquitetura, Sociologia, Psicologia, Filosofia, Estética, Semiótica, Religião e História, tendo como um dos principais pesquisadores Fernando Hernández. Ele sustenta que é preciso aprender a interpretar a avalanche de imagens para entendermos o mundo que vivemos.
2. Cultura Material é o termo que tem a sua origem na etnologia e no estudo dos artefatos de povos considerados “primitivos” pelos seus colonizadores europeus. Hoje, porém, esse conceito ganhou uma dimensão mais ampla e podemos falar da cultura material da nossa própria sociedade como uma maneira de entender melhor os artefatos que produzimos e consumimos, bem como a maneira em que estes se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos.
3. Design certamente não possui uma única definição exata, mas simploriamente podemos definir como uma atividade projetual que visa estabelecer um significado aos produtos com seus usuários. Entendendo-se como produtos, elementos de natureza bi ou tridimensionais.
4. Desenvolvimento Sustentável são formas de progresso que atendem às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de atender às suas.
5. Complexidade tem designado várias abordagens no mundo das ciências e sido empregado em várias áreas do conhecimento. Busca percorrer o difícil caminho da simplicidade (reducionismo) e causalidade estrita, até uma melhor apresentação de real, isto é, das coisas do mundo. O pensar complexo não é sinônimo de “não se pode compreender” ou um pensamento da imprecisão e da incerteza. Sua finalidade é servir de base para construir conceitos e metodologias. Complexidade não é complicação.

BIBLIGRAFIA

- CAPRA, Fritjof. As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Cultrix, 2002.
- CARDOSO, Denis. Design, Cultura Material e Fetichismo dos objetos. Rio de Janeiro: ARCOS, 1998
- D"AMBROSIO, Ubiratan. Transdisciplinaridade. São Paulo: Ed. Palas Atenas, 1997.
- FIEDLER-FERRARA, Nelson. O pensar complexo: Construção de um novo paradigma. XV Simpósio nacional de Ensino de Física. Curitiba, Paraná, 2003.
- HERNANDEZ, Fernando. Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho. Porto Alegre. Ed. Artmed, 2000.
- MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo (2002). Desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP.
- MARGOLIN, Victor (a). Design for a sustainable world. In MARGOLIN, Victor. The politics of the artificial: essays on design and design studies. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2002, p. 92-105.
- MARGOLIN, Victor (b). Expansion or sustainability: two models of development. In MARGOLIN, Victor. The politics of the artificial: essays on design and design studies. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2002, p.78-91.
- MORIN, Edgar. A Cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o Pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.
- MORIN, Edgar. Os setes saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2000.
- NICOLESCU, Basarab. O Manifesto da Transdisciplinaridade. São Paulo: Ed. Triom, 1999.
- RANDOM, Michel. O pensamento transdisciplinar e o real. São Paulo: TRIOM, 2000.
- SACHS, I. Estratégias de Transição para o Século XXI: desenvolvimento e meio ambiente. São Paulo: Studio Nobel/FUNDAP. 1993. 103 p. il.
- SACHS, I. Caminhos para o Desenvolvimento Sustentável / organização: Paula Yone Stroh. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.
- SANTOS, Renato P. dos. Transdisciplinaridade: o congresso da Arrábida. Disponível em: <<http://www.reniza.com/renato/artigos/transdis.htm>>. Acessado em 19/11/2003.