

O conceito de hibridação imagem–objeto como analogia para a metodologia do design contemporâneo

The concept of the image–object hybridism as an analogy to the contemporary design methodology

Gomes, Rogério Zanetti; Mestrando Desenho Industrial UNESP – FAAC/Bauru.

rogeriogomes@gmail.com

Pinheiro, Olympio José; PhD; UNESP – FAAC/Bauru

olympiop@faac.unesp.br

Resumo

O artigo discute o termo design observando a tênue linha que separa o universo da criação artística da produção industrial. Utilizamos como referencial teórico as reflexões de E. Couchot, L. Santaella, P. Virilio e V. Flusser, na classificação tipológica das imagens. Serão levantados aspectos filosóficos e semióticos dos conceitos de hibridação na relação imagem–objeto, como modelo para metodologia do Design. Objetivamos os pontos de convergência entre os conceitos equivalentes no design de produto contemporâneo.

Palavras Chave: hibridação, imagem, objeto.

Abstract

The paper discusses the word design observing the thin line between the artistic creation universe and the industrial production. We use as theoretical reference the reflections of E. Couchot, L. Santaella, P. Virilio and V. Flusser, at the typological classification of images. There will be placed some philosophical and semiotical aspects of hybridism in the image–object relationship, as a model to design’s methodology. We intend the convergence points between the equivalent concepts of contemporary product design.

Keywords: hybridism, image, object.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Considerações sobre design

Se considerarmos os estudos de alguns dos mais reconhecidos teóricos e críticos do design observaremos muitos pontos em comum, embora muitos outros conflitantes. Entre essas problemáticas questões, poder-se-iam enumerar: a etimologia da palavra design; a discussão em torno das raízes do design; do seu surgimento no movimento histórico das *Arts and Crafts*; os modos e classificações de produção; o profissional designer e sua contribuição à sociedade; as tênues linhas que separam o universo da criação artística, como bem da produção industrial; a questão primordial na ação de sua segmentação; os ideais da proposta pedagógica formadora dos primeiros profissionais do design bauhausiano; os reflexos até o presente no ensino e, conseqüentemente, nos produtos do mercado contemporâneo.

Reflexões em torno da etimologia

No latim, o verbo *designare*, abrange tanto o designar quanto o desenhar, um aspecto abstrato e outro concreto (DENIS, 2000, p.14). Flusser reafirma a origem da palavra latina *designare*, porém acrescenta que contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (signo, desenho). “Etimologicamente a palavra design significa algo assim como de-sinar”, afirma o mestre tchecoslovaco.

Em inglês a palavra funciona como substantivo no sentido de propósito, plano, intenção, meta, conspiração, forma e estrutura básica. “Na situação de verbo - *to design* - significa entre outras coisas, “tramar algo”, simular, projetar, esquematizar configurar proceder de modo estratégico.” (FLUSSER, 2007, p. 181).

A palavra design – continuando com as observações de Flusser - exprime a conexão interna entre técnica e arte, agrega pensamentos valorativos e científicos na mesma intensidade e equivalência, tornando-se uma nova forma de cultura no sistema contemporâneo.

Partindo de Flusser em relação ao conteúdo do termo *signum* e somando as significações de intenção e simulação, enquadraremos algumas reflexões de Edmond Couchot sobre representação e simulação, em contraste com a classificação dos signos imagéticos em Lúcia Santaella e Paul Virilio.

Apesar de Couchot considerar que há no conceito de representação a necessidade de um referente visual, esta questão o distancia dos conceitos de design, no sentido de que de que se

trabalha com propriedades das representações de um referencial pré-concebido da forma imagética de um produto.

Ainda é um objeto embrionário em formação no processo de incubação de uma intenção ou idéia. Depois se formula o partido conceitual e, posteriormente, a ação projetual articulada e adequada com o meio de produção, armazenamento, distribuição, e a circulação do produto, completando seu ciclo de uso até o seu descarte.

Evolução, paradigma e logística das imagens.

Uma imagem é, entre outras coisas – na definição de Flusser –, uma mensagem: ela tem um emissor e procura um receptor. Essa procura é uma questão de transporte. Imagens são superfícies. (FLUSSER, 2007, p. 152).

Edmont Couchot, Lucia Santaella e Paul Virilio, apresentam visões que diferem principalmente na determinação e definições de critérios de organização das estruturas sobre a imagem. Resgatamos esses teóricos, adotando um critério de aproximação com a linguagem e as metodologias do design, embora nem todos trabalhem com os critérios dos meios de produção da imagem.

Apontamos nosso afastamento de Paul Virilio uma vez que sua classificação a partir de lógicas de discurso são, para nós, menos operacionais que os processos de produção imagética. Já o que nos distancia de Couchot é a sua concepção sobre a representação que, para ele, precede de um referente, o que exclui o projeto no processo de design, e a fase de incubação. Se entendermos, este momento criativo como um processo de concepção de imagem mental ou processo imagético, ainda não há, nesta fase, representação gráfica e muito menos um estudo volumétrico definido da forma.

No entanto, como observa Santaella, dentro da teoria dos signos de Peirce, que é, sobretudo, uma das mais exaustivas teorias da representação, tal limitação não faz sentido, pois o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada. (SANTAELLA, 1997, p.159).

O processo evolutivo de produção da imagem foi dividido por Santaella em três paradigmas: pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico. Essa divisão toma como critério o modo de produção, os materiais utilizados, instrumentos, técnicas, meios e mídias. (Ibidem).

O paradigma pré-fotográfico está relacionado às imagens artesanais que dependem de uma habilidade manual e de um suporte. São obras únicas, irreprodutíveis e intrinsecamente inacabadas, sendo mais perecíveis pelo manuseio de seu suporte. Estão entre elas a pintura, a gravura, o desenho, a escultura, entre outras.

No paradigma fotográfico dependemos de próteses óticas como câmeras fotográficas ou filmadoras, que reproduzem imagens a partir de referentes existentes no real. É o momento da manipulação pelo sujeito que opera o equipamento através de cortes ou enquadramentos, faz sua opção de seleção do referente e elabora na construção de sua mensagem a comunicação com um possível receptor. Seu suporte é um fenômeno fotossensível ou eletromagnético que reage à luz. São passíveis de reprodução, dada a existência de um negativo. Os meios que se inserem neste paradigma são a fotografia, a televisão, o cinema e a holografia.

O paradigma pós-fotográfico abrange o campo das imagens sintéticas, calculadas por computador e que não são criadas a partir de processos óticos, mas sim de relações numéricas, matemáticas, em linguagem de máquina composições de 0s e 1s. Não tendo necessariamente uma referência a um objeto real são, portanto, virtuais. Dependem não de um suporte físico, mas da visualização através de uma tela de monitor de computador, caracterizando uma simulação modulável composta por pequenos fragmentos discretos denominados *pixels*. São criadas a partir de modelos e instruções – o que na classificação de Couchot serão denominados de simulação. Todas as imagens artesanais e óticas dos paradigmas anteriores podem ser traduzidas em imagens sintéticas. Como afirma categoricamente Santaella: “Não há hoje imagem que fique à margem das malhas numéricas.” (SANTELLA, 1997, p.196).

Ao nos aproximarmos da classificação proposta por Santatella, percebemos que se estabelece ressonância e aproximação com o processo metodológico e criativo do design. Desde sua concepção - numa referência ao paradigma pré-fotográfico - ao momento de idealização e incubação, quando se considera a elaboração de um produto imagético ainda não concebido, mas sim idealizado.

No princípio do processo de construção e criação passa-se para a representação gráfica por meio da elaboração de croquis e esboços. Inicia-se aí uma possível geração de alternativas para a solução da necessidade previamente visualizada ou predeterminada pela sociedade de consumo.

Numa etapa posterior utilizam-se próteses óticas - referência ao paradigma fotográfico - como câmeras de fotografia ou filmadoras para realizar análise de similares, levantamento de dados ou ainda a criação de um painel semântico. Desta forma constrói-se parte do referencial conceitual do projeto. E, por fim, a possibilidade de construir uma matriz de modelagem ou prototipagem para estudos volumétricos. Uma característica do paradigma fotográfico é a geração de uma matriz que possibilita a reprodutibilidade, estabelecendo aqui uma analogia com os preceitos do design no processo industrial.

O paradigma pós-fotográfico – que trata das imagens sintéticas geradas e manipuladas no computador – no campo do design se aproxima da representação gráfica do projeto. Nesta fase, utilizam-se programas gráficos específicos, como na elaboração do *rendering* ao simular o uso de materiais, texturas e estudos cromáticos, que serão testados e poderão ser adotados posteriormente.

Certamente os paradigmas não atuam de forma isolada e estanque mas sim num processo de hibridação, resultando numa ação em que se inter-relacionam sujeito, imagem e objeto. Em qualquer que seja o paradigma observa-se a existência dos meios de produção, as formas de armazenamento, os meios de transmissão, o papel do agente e a relação da imagem com o mundo.

Sobre os meios de armazenamento, no paradigma pré-fotográfico, o objeto é único e possui um tempo de vida limitado, em razão do suporte material. Já no paradigma fotográfico troca-se a unicidade pela reprodutibilidade, através da cópia da imagem a partir de uma matriz, o negativo fotográfico. No paradigma pós-fotográfico gera-se uma disponibilidade e manipulação através das imagens sintéticas – ancoradas na memória do computador – possibilitando a interação com e pelo usuário.

O papel do agente produtor, no domínio pré-fotográfico, seria sua imaginação, seu olhar. No paradigma fotográfico, o agente seria o funcionário que, na comparação de Flusser (2002), atua como um caçador perverso na captura do real, na extensão do olho por meio das lentes. O agente pós-fotográfico caracteriza-se por ser um manipulador de cálculos e *pixels*, na construção da imagem. Com isso todos os teóricos do design contemporâneo concordam: aqui está boa parte da atividade do designer na representação e simulação de seus projetos, com o uso dos *softwares* gráficos.

Sobre a natureza da imagem, no paradigma pré-fotográfico, tem-se uma alteração da visão em decorrência da imaginação, do real visualizável ou do invisível percebido. Relaciona-se a fase do processo imagético à incubação na ação metodológica do design. Já no paradigma fotográfico, aproxima-se o referente, como um registro fiel do real, da documentação do mundo. O paradigma pós-fotográfico visualiza tudo o que é modelizável, com cálculos possíveis e simulações.

Quando tratamos das questões das imagens em relação com o mundo, no paradigma pré-fotográfico, observamos que as artes, como a pintura e a escultura, vivem de metáforas e evocações de emoções. Trabalham com os conceitos peirceanos de símbolo, estruturados a partir de conceitos estéticos, como os de harmonia, simetria e bela aparência.

No domínio fotográfico trabalha-se com o que se tem de mais próximo do mundo real e a representação é um modelo físico, a partir do que é, em sua aparência. Já no paradigma pós-fotográfico as imagens são conceitos, simulações computadorizadas.

Como meios de transmissão, no universo pré-fotográfico do desenho, pintura e escultura, o suporte é único e abriga-se em museus, galerias e coleções particulares ou lugares específicos. Seu transporte é cauteloso, pois as perdas são irreparáveis. No paradigma fotográfico, que é reproduzível, sua transmissão está condicionada aos meios de comunicação ou dos mass-media, como revistas, jornais e livros. Já no pós-fotográfico apresenta-se disponível nas redes telemáticas de informação e possibilita interações, trocas e manipulações.

Tal como não se pode pensar o design sem a presença do usuário, também não se pode pensar a imagem sem o receptor (em termos de comunicação e semiótica). Vejamos a relação que se estabelece entre design / usuário e imagem / receptor ou fruidor, a partir da classificação pré-fotográfico, fotográfico, pós-fotográfico de Santaella.

No paradigma pré-fotográfico sua relação é de contemplação e assume um caráter nobre de sacralidade, como acontece com o fruidor frente às obras de arte. No fotográfico, a imagem múltipla e reproduzível, permite maior acessibilidade e difusão. Constrói um crédito de verdade e de conhecimento no universo do imaginário popular e associa credibilidade aos meios de comunicação de massa.

É vista também como documental, possibilitando reconhecimento e identificando o recorte da realidade. A interatividade é um dos conceitos que definem o paradigma pós-fotográfico, já que cria uma relação natural entre designer/emissor e usuário/receptor permitindo a imersão na imagem.

Neste sentido já expressava Flusser:

Os novos meios, da maneira como funcionam hoje, transformam as imagens em verdadeiros modelos de comportamento e fazem dos homens meros objetos. Mas os meios podem funcionar de maneira diferente, a fim de transformar as imagens em portadoras e os homens em designers de significado. (FLUSSER, 2007, p.159).

O processo de hibridação imagem / objeto

A fotografia é uma mensagem híbrida por ser herdeira da câmera escura, por gerar um negativo, que por sua vez remete à gravura como uma matriz de impressão. Ou na expressão de Virilio: “como a maior parte das invenções técnicas, a da fotografia é a execução de um híbrido” (VIRILIO, 1994, p.73).

Quando tratamos de imagem em sua relação com o objeto, não só nos referimos à imagem fotográfica como construção presa ao mundo real, mediante a representação do referente, como à simulação de imagem de um objeto, ainda em projeto, a ser transformada em produto.

Tomemos como exemplos para análise os produtos dos designers brasileiros Gerson de Oliveira e Luciana Martins da OVO Design, com a Estante Feriado e os Irmãos Campana, com a Cadeira Favela. Podemos perceber que os trabalhos destes designers abordam referenciais do imaginário urbano contemporâneo e, a partir destes signos, estruturam o desenvolvimento de seus produtos.

A aproximação entre os processos de produção imagética (pré-fotográfico-pós) com a metodologia projetual dos designers referidos, não significa que haja uma consciência plena no seu processo de produção. Não obstante, parece-nos apontar para uma possibilidade metodológica de criação e para a leitura de uma percepção do processo criativo.



Figura 1. Calendário

O calendário na Figura 1 apresenta uma estrutura de repetição formal e se utiliza de uma estratégia visual de anomalia para destacar o daí de feriado (21). Uma lógica semelhante a este código visual é transportada para a elaboração do ritmo volumétrico das células da Estante Feriado (Figura 2). Com aparente simplicidade, é um bem humorado híbrido de imagem transportado para o objeto.

> estantes e racks > feriado



Figura 1. Estante Feriado projetada pela OVO design

Na Cadeira Favela (Figuras 3 e 4), os Irmãos Campana utilizam estruturas informais desordenadas, por analogia com a estrutura caótica das favelas brasileiras. Este projeto foi adquirido pela empresa italiana EDRA que o re-adaptou para um processo factível de produção industrial.



Figura 2. Favela brasileira



Figura 3. Cadeira Favela dos Irmãos Campana

No contexto das imagens de síntese, pondera Couchot:

Hibridação entre a imagem e o objeto, a imagem e o sujeito – a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem –, ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-as mutuamente em contato. Hibridação ainda entre o universo simbólico dos modelos, feito de linguagem e de números, e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre *logos* e *techné*. Hibridação, enfim, entre o pensamento tecnocientífico, formalizável, automatizável, e o pensamento figurativo criador, cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa, que os Modelos nunca poderão anexar. (COUCHOT, 1993, p.36).

A constatação do hibridismo em Couchot abre um leque para refletir sobre o processo metodológico. As ações constituintes do design denotam aproximações e pontos de convergência com aquela problemática. Se analisarmos este processo pelos parâmetros projetuais, poderemos constatar que o design é uma hibridação em toda sua trajetória, desde sua criação até sua relação de uso com o sujeito, bem como em sua circulação e em seu descarte.

Considerações finais

A partir do estudo das teorias da imagem, os paradigmas da produção imagética, vinculados aos conceitos de representação, simulação e ao processo evolutivo, o estudo levanta uma possibilidade de aproximação com as metodologias e com os processos criativos do design.

Possibilita uma nova forma de percepção da leitura sígnica dos produtos de design que circulam no panorama contemporâneo. Se, conforme Flussuer, “o homem é um designer de significados” (2007), esta leitura sígnica auxiliaria o usuário a compreender os valores agregados aos produtos do design.

“Agora os objetos nos percebem”. Esta assertiva de Paul Klee, citada por Virilio em *Máquina da Visão*, constitui-se como uma resposta do design que ecoa na construção de sentido nas linguagens contemporâneas. (VIRILIO, 1994, p.77).

Referências

- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** (2ª ed). São Paulo: Edgar Blücher, 2004.
- COUCHOT, Edmond. "**Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**". In: **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** André Parente (Org.). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta; ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- MALDONADO, Tomás. **El diseño industrial reconsiderado.** Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- PINHEIRO, Olympio. **Imagem. Miragem, imagem de síntese.** In: **Revista da UFP.** Porto: Universidade Fernando Pessoa, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem, cognição, semiótica e mídia.** São Paulo: Iluminuras, 1999.
- VIRILIO, Paul. **La máquina de visión.** Barcelona: Catedra, 1994.
- WONG, W. **Princípios da forma e do desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 2001