

### **Do ponto 'A' ao ponto 'B': o pensamento funcionalista e a desvalorização da experiência na cidade<sup>1</sup>**

**Gabriel Darcin Alsouza<sup>2</sup>**

**Rodolfo Rorato Londero<sup>3</sup>**

#### **Resumo**

Essa pesquisa propõe uma crítica ao pensamento funcionalista (valorização da utilidade) no design que produz dispositivos capazes de anestesiar o homem e desconectá-lo da cidade. Os dispositivos são construídos por meio de padrões que evitam que o usuário reflita ou contemple os fenômenos, restando apenas a ação instintiva frente aos constantes estímulos do consumo. Sendo assim, essa pesquisa propõe o retorno do design ao campo da arte para que ocorra um processo de sensibilização dos profissionais para que estes revisem a maneira como o design é produzido. O processo de design deve se voltar ao humano e, conseqüentemente, as capacidades de contemplar e refletir a partir do mundo, logo, o designer não pode se permitir produzir artefatos que retirem o homem da cidade e o isolam em bolhas padronizadas, mas sim que permita ao homem condições favoráveis a existência que valorizem suas capacidades.

**Palavras-chave:** espaço urbano; consumo; design; funcionalismo; fenomenologia.

#### **Introdução**

Para Helen Armstrong (2015), os modernistas buscavam mudar o mundo, criando ordem e sentido em um ambiente caótico repleto de transformações políticas, sociais e tecnológicas. O design modernista se apropriou da máquina para melhorar a condição humana, para isso, se utilizou da razão e racionalização da forma para entender a essência dos bens de consumo. Buscando a função a cima da forma, proporcionou o florescimento do pensamento funcionalista no design e na busca científica por um sistema de codificação da comunicação dos objetos e do desenvolvimento de métodos cada vez mais estruturados para resolver qualquer tipo de problema.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Imagem e Consumo, do Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cidades - COMCID, realizado no dia 04 de outubro de 2018.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação na Universidade Estadual de Londrina. [darcingabriel@gmail.com](mailto:darcingabriel@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria. [rodolfolondero@hotmail.com](mailto:rodolfolondero@hotmail.com)



# II COMCID

ENCONTRO DE PESQUISADORES  
EM COMUNICAÇÃO E CIDADES

Cipiniuk (2014) argumenta que o pensamento funcionalista busca encontrar a ideia essencial sobre determinado objeto para então materializa-lo enquanto forma condizente com a função. Cipiniuk (2017, p.49) contesta a argumentação de que o design funcionalista apresenta vantagens sobre o design formalista por utilizar uma metodologia capaz de garantir resultados, para o autor essa exposição "não é verdadeira e funda-se em uma crença ingênua, uma fábula que ilustra elogiosamente a sociedade industrial como um sucesso na história da humanidade".

No âmbito das interfaces digitais, o discurso funcionalista é a principal luz que direcionou o desenvolvimento das disciplinas de interação homem-computador. A usabilidade, design centrado no usuário, experiência do usuário e a ergonomia cognitiva criam sistemas como base em padrões para diminuir os esforços cognitivos ao executar tarefas. Krug (2014) apresenta um princípio que resume os esforços das interfaces: não fazer o usuário pensar. Como resultado, tem-se bens de consumo digitais cada vez mais intuitivos e confortáveis que estão cada vez mais onipresentes na vida das pessoas.

Contrário ao pensamento utilitário, Merleau-Ponty (2004) advoga em função do corpo do homem, o qual foi esquecido pelo pensamento moderno. Merleau-Ponty afirma que a postura utilitária faz com que o homem ignore o mundo que o circunda, desvalorizando a experiência vivida em função dos conceitos científicos que o distanciam do vivido.

Um exemplo contemporâneo disso é o GPS: o motorista insere um destino no dispositivo o qual cria uma rota baseada em dados previamente armazenados e oferece opções de caminho com estimativas de tempo. O design permite ao usuário, sem que pense, chegar a determinado local. O sujeito não precisa se preocupar, observar atentamente ou pedir ajuda, ele só sai do ponto A e vai ao ponto B, sem viver o caminho entre esses pontos.

Diferentemente dos produtos funcionalistas, a cidade dificilmente é coerente e clara. A cidade é o resultado da ação de indivíduos que ocorre de forma coletiva e desorganizada. A cidade proporciona um espaço curioso, ela é o palco e parte da estrutura que estratifica a sociedade e permite dinâmicas sociais. Por se apresentar fora da lógica produtiva, a cidade é desvalorizada e esquecida.

Nesse sentido, essa pesquisa busca criticar o pensamento funcionalista por meio da fenomenologia de Merleau-Ponty, direcionando a necessidade de o design valorizar a cidade e, conseqüentemente, o humano que não pode ser limitado a produtividade. A pesquisa apresenta finalidade pura, operando no nível descritivo e com abordagem qualitativa. A coleta de dados foi



# II COMCID

ENCONTRO DE PESQUISADORES  
EM COMUNICAÇÃO E CIDADES

feita por pesquisa bibliográfica sobre a fenomenologia de Merleau-Ponty e o funcionalismo no design. O método investigativo contemplou a comparação e discussão teórica entre os autores.

Os resultados demonstram que o design deve retornar ao campo artístico e filosófico para reinventar a produção do design que deve estar voltada ao homem e não a indústria do capital. Para isso, é importante pensar o design não apenas como produção de imagem técnica a qual pode ser lida, mas como carregador do indeterminado que possui a potência de elevar a condição humana.

## DESIGN E A RAZÃO

René Descartes influenciou drasticamente o desenvolvimento da ciência e do pensamento moderno. Descartes defendia que o corpo humano é tal qual uma máquina a qual articula a relação entre alma e mundo (ALVIM; FAVRETO, 2011, p.75). Embora o corpo seja uma interface necessária, ela deve ser desconfiada. Os sentidos – mecanismo que conecta o externo e o interno – são passíveis de erro e, portanto, devem ser analisados com desconfiança. A razão, ao contrário dos sentidos, é o real caminho para a verdade (MERLEAU-PONTY, 2004, p.3). O cogito em Descartes reúne a valorização da razão na qual o 'ser' se reconhece por meio do pensar (MERLEAU-PONTY, 2016). Tal crença é o alicerce sobre o qual o pensamento moderno é edificado com o desenvolvimento de uma ciência que utiliza, cada vez mais, mecanismos que apresentam a verdade distante da experiência vivida. Um exemplo está no desenvolvimento da física óptica que revelava o que não era visto: a luz como partícula onda, ou seja, a luz deixa de ser um fenômeno sentido para se tornar uma abstração numérica a qual é produzida a partir de um método científico.

Embora a sociedade baseada na razão e ciência pareça algo natural na contemporaneidade, tal sociedade foi produzida a partir de muitos esforços. Jung (1969 p.45) apresenta relatos etnográficos no qual é possível perceber sociedades que não são pautadas na razão, mas sim na dissolução da consciência no ambiente. Nesse sentido, a racionalidade característica da modernidade não é a única maneira de lidar com o mundo<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Essa pesquisa optou por criticar a racionalidade por meio da fenomenologia de Merleau-Ponty pela proximidade com a crítica ao pensamento utilitário. No entanto, é importante que seja destacado que vários autores, especialmente no século XX, criticaram a ciência e a razão como única forma de explicar o mundo, nesse contexto, Jung foi utilizado para apontar a existência de outros estudos que problematizam a consciência e a racionalidade.

No âmbito da produção econômica destaca-se a revolução industrial e a intensificação da divisão do trabalho como marcas fundamentais da sociedade. Durante esse período, a separação entre design e arte fica cada vez mais evidente, no qual o processo produtivo demandava mais profissionais que se dedicassem exclusivamente ao ofício do design, como a impressão de livros e produção de móveis. A arte moderna foi uma grande ruptura com os movimentos anteriores a ela. A discussão sobre obra de arte passou a ser pulverizada, caracterizada por uma multiplicidade de movimentos que se questionavam a todo instante. Tal fenômeno está relacionado, especialmente, a velocidade da sociedade europeia no século 20 que passava por período de guerra e transformações sociais intensas.

Inserida nesse contexto, em 1919 surge a escola da forma – Bauhaus – na Alemanha. O fundador da escola, Walter Gropius (2015) afirma que a intenção era de impactar no papel do arquiteto e designer na construção de um novo ideal da sociedade. Helen Armstrong (2015) esclarece que os designers vanguardistas da Bauhaus sonhavam em mudar o mundo, dando ordem e sentido a sociedade alemã que vivia um momento de turbulência política e econômica, partindo da máquina como inspiração para negar o ornamento e evidenciar a função. Gropius (2015) pretendia libertar o homem da máquina, a qual impunha um ritmo produtivo a ele nas fábricas. Para isso, buscava o casamento entre arte e tecnologia (ciência). A Bauhaus almejava colocar o artista novamente em contato com o mundo, negando a ideia de uma *l'art pour l'art*<sup>5</sup>, se inspirando na vanguarda construtivismo russo que colocava o artista como criador ativo da uma sociedade. Além disso, outros movimentos artísticos influenciaram a escola: o Futurismo que era otimista com construção de uma época apoiada pela velocidade da máquina; o Cubismo com a geometrização e racionalização da forma; o Purismo com a tentativa intelectual de encontrar invariáveis da forma; Suprematismo e o De Stijl com a expressão por meio da racionalização abstrata do real (MEGGS; PURVIS, 2009).

Rafael Cardoso (2013) defende que os modernistas queriam, além de objetos funcionais, uma estética que desse aos objetos e a comunicação uma visualidade funcional. Influenciados pelo pensamento da Gestalt, designers buscavam uma estética técnica, associada a princípios e racionalização da forma. Objetos funcionais, mas que apresentassem ornamentação, eram comumente rejeitados pelos modernistas, o que demonstra que as preocupações não residiam apenas na funcionalidade prática dos objetos. Embora Gropius (2015, p.32) afirme que a Bauhaus não teve por intenção a criação de uma estética que a distinguisse, a Bauhaus apresenta uma estética clara que é

---

<sup>5</sup> Do francês: arte pela arte (tradução livre).



# II COMCID

ENCONTRO DE PESQUISADORES  
EM COMUNICAÇÃO E CIDADES

constantemente referenciada por designers. A escola buscava bens materiais que superavam um gosto pessoal, desejava alcançar uma essência racionalista e matemática do mundo. A Bauhaus buscava uma forma pura, racional, leis universais, limpeza visual e harmonia matemática, sendo que a comunicação sempre estava comprometida com o futuro e o progresso (MEGGS; PURVIS, 2009). Tal produção material influenciou o imaginário de designers no mundo, impactando diretamente a produção de bens e comunicação no século XX e XXI.

Gropius (2015, p.32) nega a Bauhaus como "apoteose do racionalismo", no entanto, essa é uma leitura frequente. Esse artigo não tem a pretensão de contra-argumentar Gropius, conquanto, essa pesquisa considera que o pensamento racional passou a ser o elemento central nas discussões sobre design a partir da Bauhaus, colocando a forma em segundo plano. Isso, pois a Bauhaus buscava formar profissionais capazes de lidar com uma grande gama de informações relacionadas tanto a parte criativa como e, principalmente, a parte técnica. A escola guiava o aluno não apenas a produzir objetos, mas a resolver problemas da ordem da produção e consumo de bens. A resolução de problemas era por meio de uma arte prática que renovava a arte industrial (SILVA; DA SILVA; PASCHOARELLI, 2011). A aproximação com a indústria fica evidente entre 1922-1924, na qual as formas passam a ser reduzidas a estruturas geométricas. Tal capacidade foi estruturada a partir da Bauhaus por meio de um pensamento sistêmico que foi sendo desenvolvido ao longo dos anos e que pode ser observado por meio de metodologias de projeto contemporâneas as quais estruturam o processo criativo como o *design thinking*.

A Bauhaus foi fechada em 1933, não obstante, professores, alunos e admiradores divulgaram as ideias da escola, promovendo um grande impacto, principalmente na Europa e EUA. O estilo tipográfico internacional na década de 50 proporcionou uma linguagem clara as ideias propostas pelos modernistas, sendo considerado o ápice do pensamento funcionalista, no qual houve a criação de uma linguagem visual regrada pela matemática. Os designers do estilo tipográfico internacional transformaram o pensamento vanguardista moderno em metodologias estruturadas, retirando ideologias sociais. A profissão ganhou mais objetividade e reconhecimento na indústria, principalmente nas décadas de 1950, 60 e 70. No entanto, a medida que o estilo internacional se consagrava, uma nova geração surgia com ideias pós-modernistas e contrárias à universalidade, rigidez e apelo estético técnico. Embora o modernismo tenha cedido espaço para novas discussões, ele ainda é referência no design, visto que seus princípios básicos continuam a definir os padrões de



um design eficaz. O funcionalismo – a forma segue a função – voltou a ganhar destaque nas discussões do design, especialmente nos tópicos de interface e usabilidade, a fim de lidar com o grande número de dados das redes digitais (ARMSTRONG, 2015).

A Bauhaus não foi a única instituição capaz de propagar ideias sobre o design modernista. Arquitetos e designers que adquiriam sucesso na indústria influenciavam seguidores. Beatrice Warde (1930), em especial, publicou o texto 'A taça de cristal, ou por que a tipografia deve ser invisível'. Tal obra esclarece o pensamento moderno diante da relação forma/função. A autora defende a ideia de um design invisível – assim como uma taça de cristal – o qual proporciona que o usuário acesse a função do objeto e não sua forma. Ou seja, o designer deveria projetar o bem de consumo na medida que o usuário não perceba o objeto, apenas a funcionalidade proposta por ele. Uma cadeira com um bom design, portanto, não atrai atenção para sua forma – passa despercebida ao olhar consciente –, a cadeira sequer é percebida, apenas o ato de sentar que é o importante. A ideia de um design capaz de sublimar a forma em detrimento da função é o ápice do modernismo, no qual exista a anulação de qualquer subjetividade e proximidade com as artes. Tal ideia é revolucionária, ainda mais quando se tem em mente o capitalismo e a necessidade de vender os produtos. Se há algo que a publicidade buscava era o contrário do design funcionalista: atrair o cliente para a forma das embalagens e dos produtos a todo custo. A negação do apelo publicitário acompanha o estilo internacional tipográfico na década de 50.

O pensamento funcionalista não é exclusivo do design, pelo contrário, parte de um processo social vinculado ao projeto da modernidade e o pensamento cartesiano. Atualmente o pensamento funcionalista pode ser percebido especialmente no design de interfaces na disciplina de usabilidade a qual se desenvolveu principalmente nas universidades em uma tentativa de utilizar da ciência para produzir interfaces cada vez mais fáceis de serem utilizadas. Krug (2014), um grande guru da interface e design de experiências, defende a ideia de que o usuário não quer pensar, portanto, a interface deve ser codificada dentro dos padrões visuais e perceptivos do usuário na medida em que não haja espaço para a dúvida acerca dos objetos. Embora esse autor seja atual, tal ideia não é nova no design, Beatrice Warde (1930), como já comentada, falava sobre a importância de superar a subjetividade da forma em prol da função racional.

A questão aqui proposta é que o design, principalmente a partir da Bauhaus, passou a produzir imagens por um viés apenas racional, desvalorizando a produção da forma pela forma. Flusser (1985)



descreve três degraus de abstração do mundo: no primeiro, ocorre a produção de imagens a partir dos fenômenos apresentados ao homem como forma de mapear a experiência; a segunda como sistematização da linguagem a partir das imagens; a terceira como imagens técnicas que são produzidas por meio da linguagem escrita. Conseqüentemente é possível pensar a produção do design como produção de imagens técnicas as quais se utilizam das imagens apenas na medida que essas se referenciam a ideias e textos do âmbito da racionalidade. Portanto, o design invisível é o design no qual a forma não faz referencia ao mundo vivido, mas sim ao texto. Por essa razão é possível pensar um design invisível, pois de fato a forma não representa um mundo, mas sim ideias.

Ao observar a literatura no design contemporâneo, fica evidente que os designers são encaminhados a produzir bens de consumo por meio de metodologias claras que funcionam como passo a passo acerca de como resolver algum problema. Um dos métodos utilizados (em metodologias distintas) é o brainstorming que consiste na livre associação de palavras em uma folha de papel referente ao tópico. Embora tal método apresente uma efetividade em encontrar ideias e conceitos para a produção do design, fica claro que ela colabora com a produção de imagens técnicas, permitindo que o processo criativo continue no espaço da linguagem. Não distante, as metodologias, de forma geral, apresentam etapas de definição ou avaliação da criação, as quais colaboram para manter o design no âmbito da racionalidade proposta pelo modernismo, no qual é necessário sempre dar sentido a produção.

A argumentação proposta por essa pesquisa defende que o pensamento moderno - valorização da racionalidade em contrapartida a desvalorização do indeterminado – invadiu a sociedade e se instaurou nas estruturas produtivas do capitalismo. Nesse âmbito, o design produzir objetos que apresentam uma utilização tão bem projetada que somem aos olhos de quem vê. Ao utilizar um smartphone, por exemplo, o indivíduo se perde nos aplicativos – no reino dos algoritmos – o qual substitui, em sua grande maioria, a experiência com o real. Embora GPSs auxiliem os usuários a se locomoverem de forma eficiente, ele substitui a relação entre indivíduo e cidade. O que era um caminhar atento pelas ruas, passou a ser ouvir breves comandos de uma voz amigável.

Han (2015) descreve a sociedade do desempenho, ou seja, o desejo de maximizar a produção. Nesse sentido, dispositivos são ofertados aos indivíduos para que estes executem as tarefas de forma mais eficiente. Embora os dispositivos diminuam a carga cognitiva necessária para desenvolver tal atividade, o que ocorre é o afogamento do ser diante da quantidade de atividades que são esperadas.

Segundo Han (2015) o imperativo do desempenho acarreta em doenças como a depressão. A ação multitarefa é um exemplo da execução de tarefas de baixa atenção que afogam o indivíduo, se demonstrando mais como uma perda da habilidade de concentração do que uma vantagem. A concentração e a contemplação, portanto, se demonstram como fuga a lógica moderna da sociedade do desempenho.

### **A CONTEMPLAÇÃO EM MERLEAU-PONTY**

Embora perceber o mundo pareça ser algo banal, Merleau-Ponty (2004, p.1) afirma que o homem que assume uma postura prática e utilitária ignora o mundo no qual está inserido. Muitos esforços foram necessários para que tal fato pudesse ser desnudado pela filosofia e pelas artes. Tradicionalmente, os sentidos são desmentidos pela ciência que afirma que a verdade não está em como o homem se relaciona com o objeto, mas sim na utilização da ciência para revelar o que está para além da percepção, portanto, a verdade não pode ser vista, mas sim concebida. Contrário a esse pensamento, Merleau-Ponty (2004, p.6) se posiciona como crítico em relação a ciência, não questionando os avanços por ela trazidos, mas indagando se a ciência "tem o direito de negar ou de excluir como ilusórias todas as pesquisas que não procedam como ela por mediações, comparações e que não sejam concluídas por leis, como as da física clássica, vinculando determinadas consequências a determinadas condições". Até porque a ciência não tem a pretensão clássica de encontrar a verdade, mas sim modelos cada vez mais próximos da realidade. Nesse sentido, o autor se liberta de um olhar absoluto, para se permitir, entre as coisas, analisar a experiência percebida. Merleau-Ponty assume o papel de eliminar as dicotomias e entender o homem não apenas como espírito ou corpo, mas sim de um espírito em um corpo capaz de criar, improvisar e transformar o espaço por meio do corpo que desperta a consciência (DO CARMO, 2000, p.85).

A fenomenologia de Merleau-Ponty busca compreender a relação entre fenômeno, corpo e consciência, defendendo a experiência perceptiva como fundadora da consciência. A consciência só existe em relação a um fenômeno apresentado a um corpo, portanto, a maneira como o mundo é percebido passa a ser a investigação principal do autor (DO CARMO, 2000, p.24). Diferentemente de Descartes que desconfiava dos sentidos como forma de entender o mundo, Merleau-Ponty valoriza a experiência, se inspirando em pintores modernos como Paul Cézanne para investigar criteriosamente

o mundo. A fenomenologia se preocupa em compreender os objetos por como eles são apresentados ao homem e não por meio de construções intelectuais, para isso, busca-se descrever o objeto e não o explica (DO CARMO, 2000, p.85). A preocupação do autor está na existência do homem e não em uma essência, para isso investiga o homem no mundo, o qual está inserido em um contexto natural, cultural e histórico (DO CARMO, 2000, p.13).

Merleau-Ponty investiga a percepção por meio da indissociabilidade entre corpo e alma. Fugindo do empirismo e intelectualismo, o autor afirma que corpo e alma funcionam de forma integrada. A filosofia de Merleau-Ponty "mantém os pares como opostos que se excluem, e que, ao mesmo tempo, mutualmente se interpelam, numa circularidade" (DO CARMO, 2000, p.26). O filósofo não questiona o papel do raciocínio lógico na relação do homem com o mundo, conquanto, ele aponta para a importância da experiência vivida a qual será o ponto de partida da racionalidade, sendo assim, a verdade está em um instante entre a experiência vivida e a ressignificação promovida pela consciência a qual não se transforma em construção artificial (DO CARMO, 2000, p.28).

O fenômeno artístico é central nas discussões do autor, dado que trabalha com o mundo sensível. Merleau-Ponty defende que as sensações – a maneira que o corpo se relaciona com o mundo – é o que alimenta a percepção e o pré-reflexivo (inconsciente). O pré-reflexivo é aquilo que o corpo lida por si só. São as atividades realizadas pelo corpo anteriores a consciência que promovem o aparecimento eventual do ato de refletir. Refletir é um novo olhar sobre o pré-reflexivo que acontece por meio da racionalidade (DO CARMO, 2000, p.38). Existe, portanto, uma inteligência que é própria do corpo que é autônoma e que precede a consciência. Merleau-Ponty exemplifica apresentando o caso de um jogador de tênis, o qual precisa considerar uma série de dados como vendo, força, velocidade, posição e tempo durante a performance. Tais dados são processados e lidos com o corpo, não há um questionamento evidente acerca de tais fenômenos, o corpo apenas age. Contemplar é a atenção dada a percepção, ou seja, o momento que o homem se depara com o sensível e se perde na experiência. Contemplar e raciocinar não são dois conhecimentos opostos, mas graus diferentes de clarificação do fenômeno (DO CARMO, 2000, p.40). Não existem sensações puras, mas sim um sentido que é construído a partir da experiência. Consequentemente, as cores não apresentam um significado destacado do mundo, mas sim um sentido que é dado a partir das experiências vividas e do contexto (DO CARMO, 2000, p.40). Uma maçã vermelha é apresentada a um corpo por meio da visão e olfato. No entanto a consciência da maçã só acontecerá



caso haja uma atenção dada sobre o objeto. Os sentidos não são percebidos isoladamente, mas sim em uma harmonia, portando o ver é também ouvir e sentir. O amarelo de uma lima é também o cheiro, acidez e gosto. As sensações bombardeiam o corpo, pois essas são capitadas a todo momento, em oposição, a consciência é o estado de atenção que elabora a partir da percepção. Embora o corpo seja bombardeado por dados do fenômeno, a mente foca em perfis do fenômeno. Um efeito disso é a relação figura/fundo, no qual o olhar atento destaca determinado objeto de seu ambiente. Dessa maneira, olhar atentamente a uma maçã em uma cesta de frutas faz com que as outras frutas pareçam borrar à medida que se foca a maçã. Logo, observar algo é mergulhar no objeto, visto que a visão apresenta um recorte do sensível.

A arte moderna é amplamente analisada nas obras do autor. Ao pintar a experiência do cotidiano, o pintor coloca em foco aquilo que passa despercebido pelo homem. Para isso, utiliza-se tanto de dados do sensível como também dados inteligíveis. Por mais que exista uma intencionalidade diante do objeto, o pintor utiliza do corpo para imprimir a experiência sentida. Quem pinta é o pré-reflexivo que se apresenta como um ser desconhecido a consciência e que, paradoxalmente, a produz. O pré-reflexivo consiste nas ações espontâneas que surgem no agir, são, portanto, ações que não precisam ser pensadas individualmente, mas apenas se expressam pelo corpo com os gestos, fala e o traço do pintor sobre a tela. Quando o pintor traça sobre o papel, ele da materialidade há uma infinidade de opções.

## **DESIGN E CIDADE**

Cipiniuk (2014), ao criticar a vertente funcionalista no design que desistoriciza e naturaliza a racionalização da forma, comenta sobre criação de obras que demarcavam e separavam o espaço do homem e o espaço natural. Tais obras, como a Stonehenge, são exemplos do poder da construção coletiva que busca adquirir controle sobre o espaço. Ao observar cidades, em especial as grandes, fica evidente que, por mais que existam inúmeras tentativas para controlar o crescimento da cidade, a cidade é o produto de um coletivo o qual acontece aos poucos em um processo político, econômico e histórico. Mesmo as cidades com uma intervenção radical sobre o planejamento urbano apresentam aspectos que não são controlados. Os arquitetos e designers modernistas sonhavam com a reconstrução do espaço com base na funcionalidade, no entanto, as cidades ainda estão longe disso,



## II COMCID

### ENCONTRO DE PESQUISADORES EM COMUNICAÇÃO E CIDADES

especialmente no Brasil, que apresenta tradição em ignorar a população carente que necessita de soluções efetivas sobre a moradia. No entanto, ao pensar a cidade sobre a ótica de Merleau-Ponty é possível identificar positividade no caos urbano. A cidade é carregada de um indeterminado que não pode ser solucionado pela régua paralela do arquiteto. Exemplificando, andar pela cidade é ser confrontado pela história, pela disparidade econômica e pela ineficiência do governo frente a população. Andar pela cidade é, sobretudo, ser bombardeado por estímulos sensoriais e experimentar o que mundo proporciona.

Um shopping center, ao contrário, se apresenta muito mais próximo do que os modernistas buscavam: um espaço completamente artificial, no qual é possível controlar a temperatura, luz, chuva, umidade, sons, cheiros, perfil da população e etc. A experiência no shopping é moldada para que os indivíduos estejam mais propensos ao consumo. Embora pareça natural o desejo pelo conforto, a questão aqui proposta é: o que o homem perde ao se isolar cada vez mais em bolhas? Da mesma forma que Merleau-Ponty comenta que o museu – enquanto instituição – mata a obra de arte visto que a descontextualiza, é possível pensar que o shopping center anula o choque com o outro e com o espaço. A cidade é mais do que shopping center e condomínios fechados, ela é também composta de casas e barracos que são construídos gradativamente por pessoas com uma formação prática e não acadêmica. Ela é também composta da rua não asfaltada, das marcas da pata do gato sobre o concreto da calçada, da ausência de saneamento básico e das folhas que se acumulam nas ruas. Embora a cidade seja um fenômeno rico que deveria despertar nossos sentimentos, percebe-se que ela é ignorada pelos seus habitantes, especialmente os pontos tradicionalmente vistos como negativos apresentados nesse parágrafo.

O que é lembrado consiste em áreas nobres, áreas projetadas ou recantos onde a natureza ainda pode ser vista. Curiosamente, as imagens que tendem a ser lembradas das cidades são aquelas parecidas com as imagens publicitárias. Ao pesquisar a hashtag #Londrina no Instagram é possível confirmar a recorrência de fotos que mostram a cidade dentro de uma perspectiva publicitária, apresentando muitas fotos da região do lago ou construções novas com pessoas aparentemente felizes e coerentes com os padrões de vestimenta e posicionamento dos comerciais. As fotos de cenários urbanos ou naturais tendem a ser moldados dentro dos padrões por meio de filtros que transformam qualquer por do sol em uma obra de arte comercial. A cidade, de fato, é ignorada como fenômeno complexo e reinventada na sociedade do espetáculo da mídia.

O design e a arquitetura não são os responsáveis pelo processo de esquecimento da cidade, não obstante, eles são personagens importantes nesse processo. O design, especialmente nos últimos anos, tem produzido dispositivos que desmaterializam o ser para o universo das redes sociais. Os aplicativos – que apresentam interfaces ricas, desenvolvidas minuciosamente pela tecnocracia da sensualidade para cativar o olhar – são apresentados com uma solução elegante para evitar a cidade e relações pessoais. Os produtos e serviços são comprados, cada vez mais, por meio de aplicativos que fazem com que a experiência da compra seja cada vez mais uniforme, prazerosa e produtiva. Caso o sujeito deseje fazer compras presenciais, esse pode comprar ao mesmo tempo que utiliza aplicativos para consultar preços e opiniões.

O apreço a utilidade e produtividade faz com que o ser perca uma parte essencial de sua existência: o agora. A modernidade defende o planejamento como um olhar para o futuro. No lugar de viver o presente, existe a busca pelo futuro que, de fato, nunca chega. Um exemplo é a pressão sobre o adolescente que deve se debruçar sobre um ensino maçante que não o torna crítico ou estimula o prazer em pensar, mas sim o encoraja e alcançar boas notas e bons resultados em vestibulares. Nesse sentido, o design de alguns softwares educacionais produz gráficos e comparações entre o desempenho do aluno em relação a turma (vistos como competidores pela lógica produtiva). Nesse caso, o design se posiciona como um prolongamento de cobranças das instituições e família que forcem o jovem, cada vez mais a entrar na lógica do sistema e alcançar cada vez mais o 'sucesso'. Não restam dúvidas acerca da depressão e ansiedade caracterizarem a atualidade, visto as cobranças e expectativas sobre os indivíduos. Na cidade isso também acontece. Ao utilizar o GPS, se tem um caminho entre o ponto 'A' e 'B' no qual o percurso é decidido baseado no tempo, distancia e situação do trânsito. O que ocorre é quase 'teletransporte' que é mediado por aplicativos que retiram o ser do entorno físico e o coloca diante das redes sociais ou 'novas cidades digitais' que substituem o 'bom dia' ao vizinho pelo *like* na foto do almoço postada no Instagram.

Por meio da racionalização da forma é possível que o design crie a partir do que é consolidado, desenvolvendo um sistema de signos tão habituados ao sujeito que esse consegue ler os dispositivos sem que haja um esforço cognitivo. Ou seja, ao entrar em contato com o fenômeno, o corpo responde sem que haja o despertar de uma consciência reflexiva acerca da ação. Nesse sentido, nem a experiência perceptiva e nem a racionalidade são acionadas, apenas o reflexo. Essa é a ideia de Krug (2014), não fazer o usuário pensar para que esse não tenha tempo de refletir sobre o processo de



compra. Sendo assim, quando um anúncio publicitário aparece no dispositivo, esse seduz o usuário a consumir o produto. Nesse sentido, o design surge como um inibidor de pensamento. Ao clicar no anúncio, o usuário é direcionado ao e-commerce que possui um design voltado a experiência de compra e que facilita, mais do que deveria, compras rápidas. Um exemplo disso é o botão de um clique da Amazon que, literalmente, demanda apenas um clique para que uma aquisição seja feita. Os anúncios que antes eram concentrados nas cidades – nas fachadas das lojas – passam a povoar, cada vez mais, a cidade das redes sociais nas quais é possível mapear, cada vez mais, os interesses do sujeito. Cidade na qual os anúncios são apresentados de acordo com a lógica do algoritmo e que perseguem o sujeito ao longo do percurso do olhar.

Em contrapartida a tendência do esquecimento da cidade, esse artigo argumenta que a cidade e a experiência na cidade devem ser valorizadas. Isso, pois a cidade é um fenômeno rico que pode trazer tanto a contemplação com a reflexão de cenários e tópicos importantes para a vida em sociedade. A cidade não deve ser substituída pelo delivery e pelo GPS, deve existir um bom senso no qual é possível que ambas abordagens coexistam. Para isso é importante que arquitetos e designers retornem ao domínio das artes para reaprenderem a contemplar o mundo. Embora os códigos formulados pelos funcionalistas sejam sedutores pela praticidade e beleza instantânea, deve-se retornar à experiência da cidade para propor novas abordagens do design e arquitetura que forcem o sujeito a evocar uma consciência ou contemplação por meio do estranhamento. Para isso o design deve ser construído não a partir de palavras e conceitos, como o que ocorre em *brainstorming*, mas sim na experiência vivida do ser que habita o espaço.

O designer e arquiteto, embora tenham como intuito a arte aplicada, estão no universo da arte, portanto, o campo das artes é tanto uma referência como um caminho a ser percorrido. Novamente, não se espera que todo o designer e arquiteto abra mão da função – e o discurso funcionalista – em prol da contemplação, mas sim que aqueles profissionais sensíveis a existência e que são mais preocupados com o ser humano reflitam sobre a importância do indeterminado na vida do usuário e que quebrem as regras já consagradas na indústria para que novas abordagens ganhem destaque na cadeia produtiva. Os modernistas eram, sobre tudo, artistas que ousaram criar um mundo melhor dentro do contexto histórico que viviam. Cabe aos designers da atualidade se inspirarem nessa geração para, assim como eles, proporem cidades e dispositivos que retornem ao homem o o existir. A Bauhaus buscava retirar o homem da condição de escravo da máquina. 100 anos se passaram e os

algoritmos tem provado que o homem, mais do que nunca, está a mercê da matemática e a serviço das grandes corporações. Portanto, cabe ao designer e arquiteto – dentro das limitações que esses profissionais apresentam diante da cadeia produtiva – retornar ao homem o direito a sentir o presente, a contemplar e pensar o mundo e não apenas consumir experiências esterilizadas.

### Considerações finais

Para Merleau-Ponty (2004) a consciência ocorre à medida que o corpo entra em contato com um fenômeno. O confronto com a cidade permite ao sujeito um momento para ganhar consciência a partir do fenômeno cidade que se relaciona com um corpo e mente. Essa relação fenomenológica permite ao sujeito viver o espaço e ser a partir da cidade. Sendo assim a experiência do corpo deve ser valorizada. A arte moderna ofereceu grandes contribuições para lembrar a sociedade de que existe um mundo para além da ciência, razão e produtividade. Logo, os designers e arquitetos devem se utilizar da linguagem artística para reinventar a cidade, fazendo com que ela seduza novamente o homem, lembrando os sujeitos de que a experiência é parte daquilo que o homem é.

Nesse sentido, o design precisa aprofundar as discussões sobre o direcionamento da disciplina e compreender que não cabe a ele impor uma utilidade ou substituir a capacidade e liberdade humana de explorar e perceber o mundo. O design exerce um papel transformador em nossa sociedade, visto que materializar a cultura. No entanto o design deve ser produzido para gerar mudanças voltadas ao humano/sociedade e não aos produtores da cadeia produtiva, conseqüentemente, caso o design deseje projetar experiência reais, ele não deve conceber os projetos apenas pelo viés utilitário/funcionalista, mas sim se aventurar novamente pelo caminho caótico da arte e se permitir quebrar com as convenções e regras.

### Referências

ALVIM, C.; FAVRETO, E. K. Reflexões sobre o conhecimento moderno frente aos avanços científicos e tecnológicos contemporâneos. **Griot: Revista de Filosofia**, Amargosa, v.4, n.2, dez. 2011.

ARMSTRONG, H. **Teoria do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.



CIPINIUK, A. **Design: o livro dos porquês**. São Paulo: Editora Reflexão, 2014.

\_\_\_\_\_. **O campo do design: e a crise do monopólio da crença**. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2017.

DO CARMO, P. S. **Merleau-Ponty: uma introdução**. São Paulo: EDUC, 2000.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Editora Hucitec. 1985.

GROPIUS, W. **Bauhaus: nova arquitetura**. São Paulo: Perspectiva. 2015.

JUNG, C. G. Chegando ao inconsciente. In. JUNG, C. G (org.). **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 1960. p. 16-103.

HAN, B. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes. 2015.

KRUG, S. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

MEGGS, P. B; PURVIS, A. W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MERLEAU-PONTY, M. **A união da alma e do corpo em Malebranche, Biran e Bergson**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

\_\_\_\_\_. **Conversas: 1948**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SILVA, D. C.; DA SILVA, J. C. P.; PASCHOARELLI, L. C. Trajetória da Bauhaus e o seu estilo funcionalista. In. DA SILVA, J. C. P; PASCHOARELLI, L. C. (org.). **Bauhaus e a institucionalização do design: reflexões e contribuições**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011. p. 171-181.