2

CAPÍTULO I

Objeto, Planejamento e Projeto

O homem primeiro imprime seu cunho aos objetos que produz e, daí em diante, são eles que exercem sua influência sobre o homem.

(RASMUSSEN, 1986, p. 14)

Neste primeiro capítulo inicialmente são definidos termos utilizados por Design e Arquitetura: Objeto, Planejamento e Projeto. Na conclusão deste capítulo um panorama das atividades de Design e Arquitetura.

Design e Arquitetura se materializam em um objeto concreto. No início deste capítulo serão apresentadas algumas definições e classificações para o objeto.

2.1

Objeto

Objeto é uma palavra originada do latim 'objectus' que significa lançar, jogar para frente. No dicionário Michaelis é uma coisa material ou tudo que constitui a matéria de ciências ou artes. No Novo Dicionário da Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Hollanda Ferreira (1995):

1. Tudo que é aprendido pelo conhecimento, que não é o sujeito do conhecimento;
2. Tudo que é manipulável ou manufaturável;
3. Tudo que é perceptível por qualquer um dos sentidos;

Para a Filosofia (Japiassú & Marcondes, 1996) a palavra objeto tem dois significados:

1. Em um sentido genérico, uma coisa, a realidade material, externa, aquilo que se apresenta;
2. A noção de objeto se caracteriza por oposição ao sujeito, ou seja, designa tudo aquilo que constitui a base de uma experiência efetiva ou possível, tudo aquilo que pode ser pensado ou representado distintamente do próprio ato de pensar. Nesse sentido, o objeto se constitui sempre em uma relação com o sujeito, sendo um conceito tipicamente epistemológico.

Numa classificação inicial os objetos poderiam ser classificados em duas categorias: os objetos da natureza e os objetos do homem.

Para Santos (2002) há quem distinga os objetos das coisas, com estas sendo o produto de uma elaboração natural, enquanto os objetos seriam o produto de uma elaboração social. Henri Focillon (1943 apud SANTOS, 2002) diz que as coisas – formas naturais – são obras de Deus, enquanto os objetos – formas artificiais – são obras dos homens. As próprias coisas, quando passam a ser utilizadas pelo homem passam também a ser objetos.

Segundo Abraham Moles (1969 e 1971 apud SANTOS, 2002) um objeto é “um elemento do mundo exterior, fabricado pelo homem e que este deve assumir e manipular”. Nascidos de uma concepção original, os objetos tendem a se reproduzir e difundir, gerando objetos semelhantes (K. HEWITT & F. K. HARE, 1973 apud SANTOS, 2002). Toda criação de objetos responde a condições sociais e técnicas presentes num dado momento histórico.

A complexidade dos objetos, prossegue Moles (1971 apud SANTOS, 2002), aparece em dois níveis, como complexidade funcional e estrutural. A complexidade funcional de um objeto está relacionada com o repertório de funções que podem ser combinadas no seu uso. A complexidade estrutural se relaciona com a variedade do repertório de seus elementos.

São numerosas as classificações possíveis dos objetos, segundo os objetivos de quem as propõe ou aspectos que deseja alcançar. Uma das classificações é a de Bense (1974 apud SANTOS, 2002) que adota diversos graus de determinações funcionais:

- Objetos naturais;
- Objetos técnicos;
- Objetos de arte;
- Objetos de “design”.

A artificialidade do objeto técnico é a garantia de sua eficácia para as tarefas para as quais foi concebido. Para G. Simondon (1958 apud SANTOS, 2002) é assim que ele se torna concreto, isto é, portador de virtualidades precisas que o distinguem e distanciam das incertezas da natureza, mediante especializações a cada dia mais estritamente funcionais, devido à extrema intencionalidade do objeto técnico atual.

Os objetos de arte são os menos determinados funcionalmente, sua apreciação reside em fatores externos, no observador, no sujeito. A função do valor se complementa com o que há na cabeça do usuário. Depende também do momento histórico que determina uma grande variação de valor.

Os objetos de “design”, como todos os objetos artificiais, são planejados, mas não completamente determinados quanto às suas funções. Nesse grupo estão os objetos de Design – Desenho Industrial – e de Arquitetura.

A lógica do objeto provém de sua unidade. Quando alteramos a funcionalidade de alguma de suas partes, diminuimos sua eficácia e, mesmo, podemos adulterá-lo, fazendo dele outra coisa.

Outra noção importante, como nota Baudrillard (1970 apud SANTOS, 2002), é a de que hoje poucos objetos são oferecidos sós, não funcionando isoladamente. Trata-se de um todo cujos elementos apenas são viáveis em conjunto. Como exemplifica Ripper (2004), os carros não funcionam sozinhos, dependem de postos de gasolina, estradas, oficinas, entre outros.

São as propriedades de uma coisa que dizem como ela se relacionará com outras coisas. Para Hegel em Santos (2002) “uma coisa tem propriedades, e essas estão principalmente nas suas relações com as outras coisas”. Essa é a base em que os sistemas de objetos se constroem e obtêm um significado.

A renovação, intencional principalmente, dos objetos é definida por Roland Barthes (apud SANTOS, 2002) no seu Sistema da Moda onde os objetos são definidos como um “conjunto de unidades de funções e de forças”. Para este sistema há um processo no qual os objetos já nascem com data certa de morrer. Os objetos técnicos atuais também são substituídos e perdem valor rapidamente. Nesta renovação há uma grande influência da evolução tecnológica.

As dimensões dos objetos, pela diferença de entendimento quando um objeto é pequeno ou grande, é outra noção importante. O pequeno é visto como de menor complexidade e o grande como de maior, independentemente do fato desta variação de complexidade não acontecer desta maneira. Esta noção tem uma forte influência na percepção dos mesmos quando caracterizados como possíveis ou não de serem executados como protótipos.

Como em Santos (2002) com os progressos recentes da ciência, da tecnologia e da informática, vivemos num mundo onde objetos infinitamente pequenos e outros muito grandes convivem e colaboram. É a época da miniaturização e do gigantismo.

Os objetos devem ser entendidos como sistemas. Um aeroporto, uma estação de trem, um shopping, são exemplos. As diversas peças do conjunto realizam tarefas às vezes aparentemente estanques, mas são complementares e nas suas interações é que melhor serão entendidas.

Segundo Ripper (2004), a história do objeto é um aspecto a ser considerado para o seu entendimento porque os objetos vão mudando de função, mesmo logo após suas criações e “não adianta o projetista dizer que o objeto não serve para isso”. Novas funções emergem do estado físico e social em constante transformação.

De acordo com Brentano (1935 apud SANTOS, 2002) “não há pensamento sem um objeto pensado, nem apetite sem um objeto apetecido”. Para o filósofo português Magalhães Vilhena (1979 apud SANTOS, 2002) que o cita, “ter uma idéia é ter uma idéia de algo; toda afirmação é afirmação de algo, todo desejo é desejo de algo”. Por isso, a intencionalidade, no dizer de B. Latour (1991 apud SANTOS, 2002), “transforma a distinção, a separação, a contradição, em uma insuperável tensão entre o objeto e o sujeito”.

Voltando ao Dicionário da Língua Portuguesa (Ferreira, 1995) a palavra objeto quando soma ao trabalho – objeto do trabalho – assim é classificada:

Objeto que, no curso da produção, o trabalho humano transforma em bens materiais, e que compreendem, basicamente, a natureza (a terra, o subsolo, as águas, as florestas, etc) e, propriamente, as coisas que resultam da transformação e do homem.

Para um objeto se materializar o homem criou técnicas e métodos para executá-los ou, antes da execução e partindo de uma idéia, transmitir a idéia pensada através dessas técnicas como o planejamento e o projeto.

2.2

Planejamento e Projeto

O Design é muito discutido depois da Revolução Industrial quando ganhou o nome de Desenho Industrial. Mas sua origem remonta aos tempos primordiais.

A natureza não se transforma através de um planejamento: são fatos e respostas imediatas aos fatos. Um dos processos de transformação e evolução da natureza, praticada pelos animais, é a imitação que necessita de uma referência, com os mais velhos passando para os mais jovens. As transformações na natureza também acontecem através da seleção natural onde os mais capacitados sobrevivem.

Nas cavernas, o homem já fazia desenhos para indicar suas intenções ou ações. O pensamento de planejamento se iniciou há muito tempo, muito antes dos objetos serem classificados de Design, de Arquitetura ou de Engenharia. O desenvolvimento planejado dos objetos é característica humana e diferencia suas concretizações das criações espontâneas da natureza.

O homem planeja, o que lhe é próprio, dentro de diversas atividades como Desenho Industrial, Arquitetura, Engenharia, bem como no dia a dia, por exemplo, nas atividades domésticas.

Consultando-se o Novo Dicionário da Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (1995):

- Planejamento: trabalho de preparação para qualquer empreendimento seguindo roteiros determinados. Elaboração, por etapas, com bases técnicas de planos e programas com objetivos definidos.
- Projeto: idéia que se forma de executar ou realizar algo no futuro; plano, intento, desígnio. Empreendimento a ser realizado dentro de determinado esquema. Esboço ou risco de obra a se realizar. Plano geral da edificação.

Silva (1965) salienta que planejamento e projeto apresentam afinidades, mas não são idênticas, embora haja quem fale, por exemplo, em “planejamento arquitetônico”. Planejamento traduz-se como ato ou efeito de elaborar planos, planejar significa traçar o rumo da ação e relacionar as providências que precisam ser tomadas, arrolar as tarefas que precisam ser feitas e prefixar as datas de ocorrência de umas e de outras, enquanto que projetar – projeção – significa ato ou efeito de elaborar projetos.

De acordo com G. B. R. Fielden (apud JONES, 1976): “O projeto é a utilização dos princípios científicos, informação técnica e imaginação na definição de uma estrutura mecânica, máquina ou sistemas que realize funções específicas com o máximo de economia e eficiência”.

Tomando a ação do planejamento esta envolve uma parte mental e uma parte prática. A palavra planejamento é comum às duas áreas, mas se distingue do projeto. A atividade projetual está contida no planejamento que é a idéia geral. Para Silva (1998) fica claro que coexistem dois planos: o plano real, onde os fenômenos ocorrem, e o plano mental, onde os fenômenos são representados. O projeto, como indicado acima, se passa entre o plano mental e o concreto.

Projeto, segundo Brooker (1964 apud COUTO), é simular o que queremos construir ou fazer, antes de construí-lo ou fazê-lo, tantas vezes quanto necessário, para confiar-se no resultado final; para Page (1966 apud COUTO) é o salto imaginativo desde a realidade atual e as possibilidades futuras; e para Reswick (1965 apud COUTO) trata-se de uma atividade criativa que supõe a obtenção de algo novo sem existência anterior.

A Filosofia (Japiassú & Marcondes, 1996) assim define projeto:

- Na filosofia de Heidegger estar sempre lançado para além de si mesmo pela preocupação;
- No existencialismo de Sartre, o projeto é a resposta que cada individuo dá a situação em que se encontra no mundo, aquilo que dá sentido à sua existência, as escolhas que faz e que constituem sua liberdade: “o para-si, com efeito, é um ser cujo ser está em questão sob forma de projeto de ser”.

O desenvolvimento da atividade de projetar, afirma o arquiteto italiano Vittorio Gregotti (2001) faz parte de um grande número de atividades, não sendo exclusiva do Design ou da Arquitetura, mas a tudo que implique execução no tempo, segundo uma direção predeterminada. Projeta-se uma escola, uma ferrovia, uma calculadora, ou ainda uma pesquisa ou uma lei, mas também um romance, um quadro, uma obra musical, ou simplesmente um passeio ao campo.

Adolfo Sanchez Vasquez (apud SILVA, 1998): A criação artística é, também, um processo incerto e imprevisível. Quando o artista começa propriamente sua atividade prática, parte de um projeto inicial que ele deseja realizar; mas este

modelo interior só se determina e se torna preciso no próprio curso da realização. Da mesma maneira, o resultado se apresenta ao artista como incerto e indeterminado. Só ao final do processo criador é que desaparece essa indeterminação, essa incerteza. Mas, mesmo assim, como produto, está longe do projeto inicial. Por isso, a atividade do artista tem algo de aventura; trata-se de realizar uma possibilidade que só depois de realizada é que podemos compreender que era uma possibilidade realizável.

Stroeter (1986) descreve que em entrevista o escritor Gabriel Garcia Marques falou sobre seu modo de trabalhar. Contou que há algumas idéias que o acompanham há 10, 15 e até 20 anos. Algumas, mais fracas, acabam ficando pelo caminho, mas as mais fortes são freqüentemente transformadas em livros. E explicou que, antes de começar a escrever um, assume um ritmo de vida tal que parece não estar trabalhando. Vai ao cinema, conversa com amigos, lê os jornais, viaja. Ao fim de algum tempo, no entanto, o livro em elaboração está completamente pronto em sua cabeça, tal como um livro que já houvesse lido e relido. Somente então começa a escrevê-lo.

A atividade de projeto é comum a várias áreas de atuação. Cada uma delas, contudo, se apropria das questões metodológicas relacionadas a esta atividade de acordo com a especificidade do objeto de estudo e dos objetivos a serem alcançados.

Sobre uma relação entre ação e projeto Gaston Berger (apud SANTOS, 2002), reflete que o tempo da ação é o tempo de projeto. O projeto inclui reconhecer de antemão o que fazer, como fazer, o conjunto de tarefas e suas etapas, isto é, uma ordem. Segundo Berger o projeto não se deixa confundir com o sonho porque no sonho basta exprimir uma imagem. Não sendo necessário saber exatamente o que fazer, nem como fazê-lo, podendo dispensar essa idéia de conjunto. O sonho não exige um tempo objetivo, um tempo solidamente definido. Já o projeto “prepara uma execução”, exige aplicação e trabalhos metódicos, fundados numa ordem. É somente assim que a ação projetada se torna eficaz.

Essa ação, que é o projeto, como indicado antes, necessita de várias representações para que a idéia possa ser transmitida. O Projeto e suas formas de representação indicam a intenção do projetista em relação ao problema apresentado. Segundo Martinez (1990) o desenho [bem como qualquer forma de representação] é a invenção de um objeto por meio de outro, que o precede no

tempo. É dessa forma que o projetista atua e age, procurando sempre antecipar em seu Projeto o que “existirá” no futuro. O projetista opera sobre este primeiro objeto, o projeto, modificando-o até julgá-lo satisfatório. As formas de representação são a maneira de traduzir suas idéias cada vez com maior precisão até o momento em que se apresenta o que este projetista considera a solução, tanto sob o ponto de vista do Projeto como de sua necessária descrição, representação.

Há uma afinidade entre as expressões “desígnio” e “projeto”. A expressão “projeto” é, muitas vezes, equivalente à expressão “desenho”, que vem do vocábulo latino designium. Em muitos idiomas, projeto é identificado por termos oriundos do latim: diseño, em espanhol, disegno, em italiano, design, em inglês.

Segundo Buchanan (1993 apud COUTO, 1999), o problema dos projetistas é conceber e planejar o que ainda não existe. As atividades de projeto não seguem uma linha reta, mas são marcadas por avanços e retornos, pois uma decisão tomada numa determinada etapa pode afetar a alternativa anteriormente adotada.

No próximo sub-capítulo serão abordadas as características e principais procedimentos de projeto em cada uma das áreas.

2.3

A Atividade de Design e de Arquitetura na Prática Profissional

Design e Arquitetura têm natureza de interdisciplina tecnológica. São disciplinas que têm por base elementos disponibilizados pelo conhecimento científico, empírico e intuitivo. Utilizam, em suas práticas, conhecimentos de outros campos de saber.

Objetivam o desenvolvimento de estruturas compostas por funções que são explicitadas através de sua utilização, interação com o usuário, com uma configuração que considera questões de uso, significação, desempenho, funcionamento, custos, produção, comercialização, mercado, qualidades formais, impactos ambientais e ecológicos.

Redig (1986) vê da seguinte forma uma relação entre Design e Arquitetura:

- A Arquitetura estuda o habitat, que se caracteriza por ser imóvel, utiliza o metro.

- O Design estuda o artefato, que se caracteriza principalmente por ser móvel, utiliza o centímetro.

Observa Ripper (2004) que é natural que aquele submetido ao mercado de trabalho veja sua profissão em seus resultados. Assim em Arquitetura é o prédio e no Design os objetos dentro e em volta dele. É o prédio e os objetos que mantêm o profissional.

Ripper afirma que este ponto de vista do profissional (a seguir vemos que quase todos os entrevistados têm este ponto de vista) é bastante limitado e limitador para conceituar Design e Arquitetura.

Design e Arquitetura devem ser entendidos em seus processos para expandir os seus conceitos até os pontos de união entre as duas áreas.

A prática profissional de projeto é uma prestação de serviços, não um produto em si mesmo, com isso, o designer e o arquiteto sempre estarão prestando um serviço para alguém. Mesmo quando o projeto de pesquisa tem finalidades de ensino o designer ou o arquiteto professor/pesquisador estará não em busca do resultado, mas do conhecimento que os resultados da pesquisa possam oferecer.

Segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa (Ferreira, 1995):

- Design: Concepção de um projeto ou modelo; planejamento. O produto deste planejamento.
- Arquitetura: Arte de criar espaços organizados e animados, por meio de agenciamento urbano e da edificação, para abrigar os diferentes tipos de atividades humanas. Disposição das partes de um edifício.
Acrescentamos que Arte para Le Corbusier é a maneira de fazer, que é processo.

A palavra design pode ser conceituada de várias maneiras como, por exemplo, os vários conceitos que os designers têm e como um conceito popular de qualificar o objeto.

Na conceituação de Maldonado (1963 apud COUTO) o Design é uma atividade de projeto que consiste em determinar as propriedades formais de objetos a serem produzidos industrialmente, não só as características exteriores, mas sobretudo, as relações estruturais e funcionais do objeto.

Para Ferrara (2002) não é possível entender o Desenho Industrial [Design] sem observar o contexto econômico, social e cultural, sem considerar uma relação sistêmica que se estabelece entre as características básicas das novas relações produtivas da industrialização: a tecnologia que substitui a técnica artesanal, e produção em série que introduz a tipificação e a reprodutibilidade.

Será interessante talvez, observa Ripper (2004), separar a palavra Design do Desenho Industrial, com este passando a ser uma modalidade que abrange o Design.

Segundo Redig (1977), um Projeto de Design caracteriza-se como o trabalho que, através de uma seqüência definida de etapas, parte de um objetivo (necessidade) para chegar a um objeto (forma).

Há muitas divisões de fases e etapas de projeto em Design e que guardam diversas semelhanças. Pode-se exemplificar com esta citada em Redig (1977) que divide em dois grandes períodos: o período informativo, no qual se parte de um contexto para se chegar às diretrizes do Projeto, em um processo de assimilação da realidade, e outro, o período de síntese, no qual se parte dessas diretrizes para se chegar à solução projetual, ou seja, ao Projeto propriamente dito (num processo de criação ou transformação da realidade).

Período Informativo:

- Objetivo: problemas e benefícios com a implantação do Projeto.
- Programa: relacionar tarefas com ações, prazos e custos das fases do produto.
- Levantamento: conhecer todos os dados possíveis.
- Proposição: definir características que serão incorporadas ao produto.

Período Projetivo:

- Idéia: síntese visual da forma.
- Desenho: onde a idéia toma forma.
- Modelo: permitir melhor visualização do produto proposto. Quando em escala natural (1:1) denomina-se mock-up.
- Protótipo: testar, na prática, a validade e viabilidade do projeto.
- Originais ou Desenho Técnico: elementos e informações necessários à produção do produto.

O desenho serve para investigar, anotar e para a transmissão.

Vale acrescentar que o protótipo é constituído pelos materiais do objeto final enquanto que o mock-up se distingue por utilizar outros materiais para sua construção.

As disciplinas de projeto no Curso de Design na PUC-Rio têm no nome a definição da evolução do projeto PPD – Planejamento, Projeto e Desenvolvimento – assim definidas pela professora Rita Couto:

- Planejamento: problematização e definição dos objetivos.
- Projeto: pesquisa e aporte das metodologias.
- Desenvolvimento: efetivo desenvolvimento da solução.

Segundo Baxter (1998), a organização das atividades de projeto pode ser dividida em quatro etapas:

- 1) Começa explorando algumas idéias para um primeiro teste de mercado. O produto pode ser apresentado na forma de simples desenho de apresentação e mostrado a um pequeno número de potenciais consumidores ou vendedores. Se aprovado segue para a segunda etapa.
- 2) Inclui as especificações de oportunidade e do projeto, voltando-se ao projeto conceitual, para então selecionar o melhor conceito.
- 3) O conceito selecionado é submetido a um segundo teste de mercado. Se for satisfatório, iniciam-se as atividades de configuração do produto. Momento das alternativas de projeto e revisões.
- 4) Esta fase compreende os desenhos detalhados para fabricação e construção do protótipo. Com sua aprovação tem-se o sinal verde para a fabricação do produto.

No desenvolvimento de novos produtos são efetivadas reciclagens que, ao serem implantadas, apresentam duas vantagens: melhoram o produto por aproximações sucessivas e permitem enxergar certas oportunidades e problemas que tenham passado despercebidas.

Baxter (1998) coloca que começar o desenvolvimento sem ter um planejamento bem feito é como sair por aí, navegando às cegas, sem ter um destino certo. Quanto melhor for o planejamento, maiores as chances de sucesso do produto, como também, quanto mais tempo se gastar no planejamento, mais tempo será economizado posteriormente na etapa de desenvolvimento.

O verbo “arquitetar” tem o mesmo significado que “conceber”, “planejar”, “elaborar mentalmente”. A palavra arquiteto, derivada do grego arcitekton, significava algo equivalente a “mestre-de-obras” ou “empreiteiro”. No entanto, hoje, o arquiteto trabalha num momento anterior a obra, elaborando documentos – desenhos entre outros – que serão norteadores na execução da mesma. A imaginação/criatividade é elemento importante e fundamental nessa fase de elaboração/criação.

Como coloca Silva (1998), em se tratando de arquitetura, o problema, ou mais precisamente, a situação particularmente insatisfatória é a inexistência de uma determinada edificação. O problema se configura no fato de não se saber, de antemão, que forma deverá assumir o edifício, a fim de atender satisfatoriamente à necessidade antes aludida. Mas também, lembra Ripper, ocorre o inverso, como vem se tornando comum a implosão de prédios indesejados por algum motivo.

A noção atual de projeto arquitetônico, observa Stroeter (1986), é diferente da existente na Renascença. As catedrais góticas assim como os templos orientais surgiam sem a utilização de um projeto tão detalhado, não correspondendo a um projeto como hoje convencionamos. Não estava formalizado em desenhos e especificações, mas existia como concepção mental definida e como registro gráfico simplificado.

O trabalho do arquiteto também tem por característica, como observa Ramunssen (1986), destinar-se a perdurar até um futuro distante, “preparando o palco para uma longa e demorada performance”.

A divisão do Projeto de Arquitetura em fases tem uma semelhança entre autores e profissionais. Independentemente da nomenclatura trata-se de: conhecer o problema, as necessidades, desenvolver estudo inicial, aprovar o projeto e, finalmente, desenvolver um projeto para a execução.

Numa definição do IAB – Instituto de Arquitetos do Brasil – o Projeto de Arquitetura se divide nas seguintes fases:

- Estudo Preliminar: Configuração inicial da solução arquitetônica, o partido (idéia principal). Baseia-se nas informações obtidas junto ao cliente (objetivos e finalidades, recursos e prazos, características, padrões, mobiliário e outros). Ao arquiteto cabe a revisão e

- complementação do programa, bem como consultas (legislação, dados climáticos e urbanísticos, fotos e outros).
- Anteprojeto e/ou Projeto Legal: Configuração técnica da solução arquitetônica a ser aprovada pelo Cliente e/ou órgãos públicos.
 - Projeto de Execução: Configuração desenvolvida e detalhada do Anteprojeto/Projeto Legal.
 - Assistência a Execução da Obra: Fase complementar acontece durante a execução da obra. Fase de eventuais revisões dos projetos.

Robertson (1955 apud SILVA, 1998) lembra que para o arquiteto há dois programas. O primeiro relaciona-se com os problemas factuais que o arquiteto é chamado para resolver. O segundo com suas próprias aspirações e com a natureza de seu desempenho profissional. No primeiro incluirá a consistente solução prática de todos os problemas concretos presentes, bem como a expressão apropriada e adequada dentro dos limites de tempo, orçamento, restrições correntes, e todas as demais contingências que emergem para influenciar o desenho e a execução da arquitetura.

O Arquiteto normalmente coordena e acompanha Projetos Complementares de: Estrutura, Instalações, Conforto Ambiental, Paisagismo, Acústica, Iluminação, entre outros. É fundamental que desde o início haja uma integração de todos projetos complementares ao projeto de arquitetura, com o arquiteto desempenhando um papel de direção.

O Projeto se concretiza, nas duas áreas estudadas, em um objeto, mas a sua atuação se caracteriza como uma prestação de serviço onde há um componente que é fundamental: o intercessor, o cliente.

O primeiro contato com o intercessor ocorre antes do projeto se iniciar – hora em que se define o escopo do trabalho. Onde são definidas as necessidades cabendo ao profissional dar solução e forma a essas necessidades. Quanto menor for a experiência do futuro usuário maior é a necessidade de esclarecer como se desenvolverá o trabalho, bem como a atenção às formas de interação e representação das idéias, para que haja uma evolução mútua no entendimento do que seja proposto.

O intercessor como centro das preocupações das atividades de projeto parece ser um ponto definitivo. Aperfeiçoar cada vez mais essa relação é fundamental tanto no Design como na Arquitetura. No entanto nas duas atividades o usuário

final, muitas vezes, não é o cliente, quem contrata quer definir um objeto a ser comercializado.

Para Baxter (1998), no Design o desenvolvimento de um projeto deve ser orientado para o consumidor. Bem sucedido é aquele que consegue pensar com a mente do consumidor: interpretar as necessidades, sonhos, desejos, valores e expectativas.

É interessante observar que Baxter usa o termo consumidor e não usuário, provavelmente porque no seu livro coloca o valor de troca de forma preponderante sobre o valor de uso.

O efeito estético dos designs será condicionado em grande parte pelo papel e pela percepção dos usuários em relação a eles. Mesmo quando um objeto é simples e de função única, a impressão que se tem dele pode variar consideravelmente.

Heskett (1998) comenta que como os designs são produzidos para uso e aplicação, o contexto para o qual são planejados e utilizados precisa ser considerado para que se possa compreendê-los e avaliá-los. O mesmo é válido para a Arquitetura.

Nas fases iniciais as intervenções e alterações em um projeto são mais apropriadas. Na evolução do projeto, as definições vão acontecendo progressivamente, então cabe evidenciar que como o conhecimento sobre o próprio objeto vai aumentando, o projetista vai definindo-o do geral para o particular. Nas fases mais adiantadas as mudanças de projeto são cada vez mais custosas – a primeira no “papel” e a segunda no “objeto” –, inclusive por questões de custos.

Semelhanças a parte quais seriam os objetos do Design e da Arquitetura?

No próprio exercício de formulação de uma proposta para um curso único de Design e Arquitetura, Design + Arquitetura (sub-capítulo 4.3), e para se estabelecer objetos a serem abordados nas duas áreas, houve uma dificuldade de definir os limites dos objetos que seriam próprios de cada área.

Um primeiro exemplo foi o de uma residência. Um projeto para a construção de uma residência tem como um de seus primeiros passos definir suas áreas de construção, que são resultado da soma das dimensões de cada um dos

ambientes. A definição dessas dimensões poderia ser atribuída originalmente ao arquiteto, mas esse dimensionamento tem que prever a ocupação por pessoas, equipamentos e mobiliário, com a escolha e definição da disposição destes, atribuídas ao designer. Uma esquadria – uma janela – tem uma dimensão definida ou por definir, mas e o seu desenho? Design ou Arquitetura.

Como observa Ripper (2004), a idéia do Design, enquanto Desenho Industrial, bem como a experiência do profissional que opera no mercado nacional, está muito ligada ao industrial, a uma idéia de produção em série, enquanto o arquiteto a uma idéia da produção artesanal. Em arquitetura, objetos repetidos, como prédios em uma cidade, não agradam, mas carros, por outro lado, são iguais. Um designer, raramente, recebe um pedido para projetar uma mesa para um cliente específico, mas já um arquiteto, sim.

Objetos como carros e móveis são produzidos em quantidade e depois de um tempo recebem novos componentes ou saem de linha, deixando de ser produzidos.

Na Arquitetura o que se busca, geralmente, no caso de uma residência, é a diferença, aspecto que valoriza tanto a obra quanto o autor. Por outro lado, no caso de conjuntos habitacionais, há uma aceitação da repetição como parte integrante da solução, por uma série de fatores que não cabe aqui discutir.

Seria então possível afirmar que o arquiteto historicamente projeta protótipos. Já o designer, de acordo com Ripper (2004), tem a repetição até no seu marketing. Para o designer o “não em série” é visto com desconfiança, com o mesmo não ocorrendo com o arquiteto.

Uma noção importante se refere às dimensões dos objeto, citada no sub-capítulo 2.1, pois normalmente os objetos maiores são projetados e executados uma única vez. O aprendizado, para seu aperfeiçoamento e do seu autor, vem na experiência de sua realização e não, com raras exceções, da repetição do mesmo objeto.

Também poderia se dizer que geralmente os objetos pequenos são projetos de Design e os grandes de Arquitetura.

Quanto ao potencial da utilização dos protótipos na Arquitetura, um dos empecilhos que podem ser citados é dos sistemas construtivos correntemente

utilizados no objeto arquitetônico. Esses sistemas praticamente impossibilitam alterações ou desmontagens. Nas obras projetadas e executadas os erros e acertos são definitivos.

Antes de concluir este capítulo apresento um quadro que resume as definições aqui apresentadas:

DESIGN		ARQUITETURA	
Interdisciplinaridade			
Desenvolvimento de estruturas compostas			
Interação com o usuário			
Artefatos geralmente menores que a pessoa		Objetos que envolvem a pessoa	
Observações de uso antecipadas		Observações de uso após a construção	
Produção em série		Menos repetição / objetos únicos	
Geralmente móveis		Geralmente imóveis	
"Menor tempo de uso"		"Maior tempo de uso"	

A partir do entendimento inicial do que é, para cada área, o projeto, o próximo capítulo levanta, junto a designers e arquitetos, opiniões sobre o ensino e a prática do projeto em Design e Arquitetura.