

## **O artefato de design que melhora com o uso**

Claudia Marinho, Universidade Anhembi Morumbi

Rui Alão, Universidade Anhembi Morumbi

### **Resumo**

Esse artigo tem como proposta falar sobre os artefatos de design que *melhoram com o uso*. A partir desse parâmetro propomos um alinhamento entre as práticas projetivas dos designers digitais e de objeto a partir da inscrição do tempo das ações no corpo dos artefatos, como parâmetro para reivindicar novas concepções de projeto, no design contemporâneo.

**Palavras chave:** projeto, design, tecnologia, uso.

## Apresentação

A proposta desse artigo é identificar, a partir da noção de uso, algumas dimensões temporais que referenciam as associações que se estabelecem entre o sujeito e os artefatos. A partir dessa reflexão podemos falar sobre novas concepções de projeto de design que emergem das dinâmicas de uso referendadas pelas tecnologias digitais. Em termos mais precisos, falamos sobre o uso para propor uma discussão sobre as novas concepções de projeto apresentadas pelo design digital, sobretudo aquelas previstas pela web 2.0 que, por definição, *melhoram com o uso*, já que é esse o “destino” dos objetos de origem colaborativa: se não têm “uso”, morrem ou ficam obsoletos.

Temos como hipótese que as relações entre sujeito e objeto comportam uma discussão sobre o tempo que, pelo viés da noção de uso, demarcaria um contexto de argumentações sobre novas concepções de projeto de design, no contexto contemporâneo.

Falamos, inicialmente sobre uma forma de tempo que se revela como inscrição das ações do sujeito no corpo dos artefatos e também sobre uma história do artefato, que compreende o seu aparecimento e morte, para identificar de que modo essa noção de tempo fica relativizada em alguns casos, sobretudo se falamos sobre os artefatos digitais.

Essa discussão apóia-se no reconhecimento dos processos de individuação do sujeito e do artefato, como define Simondon (2007), para identificar que no contexto de desenvolvimento do projeto de design esses processos tem se mostrado por temporalidades distintas, já que no caso do sujeito, o processo de individuação perpassa por gradações que envolvem os contextos físicos, psíquicos, emocionais, estéticos, e no caso do objeto a individuação se define pelo “processo de concretização”.

Temos como proposta identificar que, se por um lado o processo de individuação do objeto é um fato, por outro, essa dinâmica só se torna valor de argumentação para falar sobre o projeto de design se levamos em conta às dimensões do uso como valor compositivo de um projeto, antes mesmo das funções.

Ao falar sobre o processo de individuação do objeto Simondon afirma que:

O objeto ou sistema técnico concreto, isto é, resultante de um processo de concretização, adquire autonomia que lhe permite regular seu sistema de causas e efeitos e operar uma relação exitosa com o mundo natural. O artificial é aquele que, uma vez criado e objetivado pelo homem, todavia requer de sua mão para corrigir e proteger sua existência. (Simondon, 2008: 12)

Ainda que a afirmação do autor esteja endereçada aos objetos técnicos, torna-se referência para falar sobre os artefatos digitais cuja concepção projetiva revela um processo de ajuste dos artefatos a partir das ações (ou do uso). Parece ser esse o cenário que encontramos ao relacionar a noção de uso aos artefatos digitais da web 2.0, para as quais podemos constatar a ocorrência de um processo de individuação contínuo.

Seria possível tomar essa mesma noção para abordar outros artefatos de design?

Ao relacionar as ações do sujeito ao tempo do objeto – considerando os processos de individuação – pensamos, em um primeiro momento sobre as ações do designer, mas, no entanto, são as ações do usuário que nos interessam nesse processo. Por esse viés, vinculamos as discussões sobre o uso aos relatos individuais e as vivências particulares, para reivindicar formas de tempo que se estabelecem fora das relações da “acumulação pessoal”, do desgaste, do descarte, muitas vezes previstos em projetos pautados na durabilidade do material.

Moles (1975) aborda essa questão ao questionar a produção de design que investe na proposição de que, ao objeto estaria vinculada a noção de permanência - seja pelo viés da sua aparência ou por conta de uma materialidade - como suposição de uma eternidade das coisas como contrapartida a uma degradação natural do sujeito.

Perene, investe em uma suposta eternidade dos objetos, primeiramente, descarta a ação do sujeito como dimensão que o validaria, sobretudo relativiza a possibilidade de uma

mentalidade do consumidor que buscaria produtos mais baratos a custo de uma durabilidade limitada e prevista, em troca do “prazer da aquisição”.

Moles faz uma crítica aos projetos de design que optam pelas superfícies duras, polidas, brilhantes para compor as peças de seus objetos que, segundo o autor, denota uma via do menor esforço, no que diz respeito às questões sobre o tempo do objeto e do sujeito. Ou seja, o procedimento mais simples, seria aquele que estaria “de acordo com o eterno” (Moles, 1975).

A consagração de uma eternidade dos objetos revela, portanto, um princípio projetivo que se mostra avesso às discussões sobre os artefatos de design que acolhem as ações dos sujeitos como parâmetro para o seu aperfeiçoamento. Se levamos em conta os processos de individuação do sujeito, o uso – pensado como noção que extrapolaria a dimensão da funcionalidade, em favor das dimensões dos afetos, dos desejos, das subjetivações e da linguagem - demarca um tempo que atravessa a história do artefato, e relativiza dessa forma, a fatalidade do descarte.

No entanto, devemos pontuar que o pensamento de Moles é datado, uma vez que ele fala sobre um período em que os objetos fabricados em grandes escalas parecem ameaçar a autonomia das pessoas às quais eles são endereçados. No entanto ele ressalta que, mesmo nesse contexto, haveria espaço para uma reflexão sobre os processos de individuação do sujeito, apesar dessa suposta eternidade dos objetos.

O objeto que uso é, na medida em que tomamos consciência de seu uso, análogo a um calendário; a taxa de utilização desse objeto inscreve o tempo no entorno, o data; a sedimentação de camadas das panelas de uma dona de casa descuidada, ou no cabo das ferramentas dos artesãos, são referências temporais, marcos materiais da memória.” (Moles, 1975: 102)

Temos claro que as questões que Moles traz sobre esse objeto que se individualiza, e que parece perdurar para além das ações do sujeito, foram encampadas pelas discussões sobre

design e sustentabilidade, que coloca como termo do projeto, as dinâmicas do descarte como previsão de uma etapa da vida do objeto, na qual ele se torna matéria para a produção de novos objetos. Já não parece mais conveniente pensar uma vida dos artefatos por um percurso que se inicia pelo desejo de posse, para se finalizar com o rejeito.

No entanto, para o autor, a noção do descarte não se mostra como um problema, na medida em que ele toma como foco as ações do usuário, e dessa forma parece compreendê-las como uma estratégia criativa de um sujeito que, instalado em um contexto inflacionado de artefatos, adotaria uma ética da destruição criativa<sup>1</sup>, para reivindicar, a partir da legitimação de um tempo precário do objeto, uma possibilidade de liberação.

Se, somos prisioneiros de nossas cidades e de nosso entorno material, por acaso não podemos libertar-nos destruindo-o? Não será o princípio dominante aquele que afirma que para criar em um mundo volumetricamente limitado, é necessário, antes de tudo, cercar o objeto criado, quer dizer, evacuar, eliminar, destruir? (Moles, 1975: 108)

Se, atualizamos essa discussão sobre o tempo dos artefatos, levando em conta as tecnologias digitais e as redes de computadores (Internet), veremos que é possível pensar sobre a relação entre sujeito e objeto, para além das dinâmicas da acumulação e do descarte. Sendo assim, os termos **evacuar**, **eliminar**, **destruir**, empregados pelo autor, podem ser melhores empregados para falar sobre linguagem e também para acolher o uso como dimensão re-criadora do artefato. Ou seja, identificar projetos para os quais o tempo do uso se apresenta como um índice de melhora.

---

<sup>1</sup> Segundo Moles, “para se encaminhar uma discussão sobre as relações entre tempo e objeto, seria necessário distinguir nas sociedades três tipos de ética: a ética do eterno a ética agrária e a ética da destruição criativa.”(Moles, 1975:108)

## Tempos do uso & tempos do projeto

Parece mesmo difícil dimensionar de antemão, em um contexto de discussão sobre design, os usos que serão feitos dos artefatos, pois o usuário pode relacionar-se com ele da forma que o desejar. O que equivale em termos de concepção de projeto, que o designer deve considerar um grau de imprevisibilidade do projeto, uma vez que como potência, as dinâmicas do uso podem exceder às finalidades para as quais os artefatos foram pensados e os projetos concebidos.

No entanto, constatamos que no caso dos projetos da web 2.0 a imprevisibilidade das ações do usuário torna-se termo validador do projeto, em um grau que nos incita a questionar as noções de origem e de esgotamento do artefato de design.

Podemos falar sobre um valor exagerado que o usuário pode dar a certos aspectos do objeto, em detrimento a outros, para justificar que o uso, como inscrição de uma duração cultural – e por isso também afetiva, poética e até mesmo performática - mostra-se como potência para prever projetos de design capazes de promover intercâmbios com o usuário e que não resultem, em última análise, somente no descarte.

Um objeto pode ser acolhido por um sujeito que, por exemplo, toma o seu valor simbólico para deixar de lado a sua função: como é o caso do colecionador. Ou ainda, podemos pensar sobre formas de uso que levam a um fracionamento do objeto pela forma: usar *clipes* para conectar o cabo de acelerador a um pedal.

Entretanto sabemos bem que o objeto comum que sofre o manuseio diário, por causa do atrito interno de suas peças, não tem o seu desempenho aumentado com o tempo. Ao contrário, as peças internas de um carro, por exemplo, tendem a sofrer pequenas variações dimensionais promovidas pelo desgaste, o que prejudica seu funcionamento. Carros velhos costumam consumir mais combustível e fazer mais barulho. Malas velhas têm suas costuras abertas, livros velhos ganham orelhas e ficam amarelados. No entanto, este não parece ser o único destino reservado aos objetos de design.

A este respeito, o artigo “Designing things that improve with use”, de Michael Helms (2005) investiga as características de objetos que tem sua funcionalidade aumentada com o uso. Segundo o autor, existem três categorias de objetos com relação à dinâmica de sua funcionalidade durante a sua vida útil.

Os mais comuns em nosso cotidiano perdem sua funcionalidade conforme são usados. Exemplos dessa classe são baterias, cliques de papel, tesouras, e a grande maioria dos objetos de uso cotidiano. A segunda categoria é de objetos que comumente têm um mecanismo de *feedback* mecânico que faz com que o desgaste de seus componentes seja compensado de forma a manter sua funcionalidade constante. Tensionadores providos de molas que se ajustam às necessidades de tração de uma cinta é um exemplo citado por Helms.

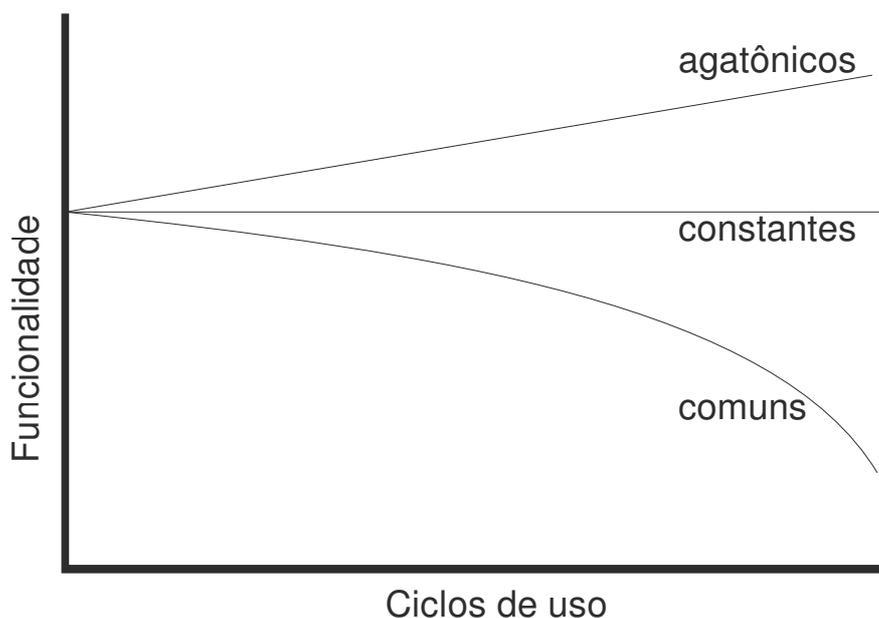


Figura 1: Esquema da variação da funcionalidade de um produto com o uso. (fonte: adaptado de HELMS, 2005, p. 38)

O terceiro tipo, que o autor chama de agatônicos, tem sua funcionalidade aumentada conforme são usados. Violinos que melhoram sua sonoridade com o uso, botas de

caminhada que se adaptam aos pés de seu usuário, calças jeans e luvas de baseball que adquirem, com o uso, a forma da parte do corpo do usuário, fazem parte desta categoria (HELMS, 2005: 38).

Embora estes objetos venham, um dia, a perder também sua funcionalidade — pois mesmo as calças jeans têm sua vida útil limitada... — o importante é que

[...] a funcionalidade começa num patamar mediano, e aumenta com o uso, pelo menos por algum tempo. Mais tarde, a funcionalidade pode começar a se manter e mesmo a cair. (HELMS, 2005: 38)

O autor, no entanto, não aborda quais seriam os desdobramentos de sua classificação com relação aos objetos digitais. Ora, é fácil perceber que os *softwares* e os *sites* têm também sua vida útil, às vezes mais breve ainda que a dos objetos palpáveis. Mas há, sim, uma diferença. Os *softwares* e *websites* de primeira geração, e os estáticos, enquanto são utilizados por seus usuários, não se deixam modificar por eles. Tomemos um editor de textos ou uma planilha de cálculo. Eles recebem informação de seu usuário, mas nem por isso melhoram com o uso. Quem “melhora” são os próprios usuários no seu domínio do *software* ou site, mas não há um deslocamento significativo, por assim dizer, por parte do objeto digital em direção à sua adaptação ao usuário.

Se fizermos alguma concessão no sentido de considerar configurações de estilos e *layout*, como incorporações por parte do *software* de preferências do usuário, teremos, neste caso, um índice de melhora de funcionalidade com o uso, mas a adaptação, reconhecamos, é maior por parte do usuário ao *software* (curva de aprendizado) do que ao contrário.

Com os *sites* da segunda geração, a chamada web 2.0, esta perspectiva muda radicalmente.

O site *del.icio.us* por exemplo, é um projeto inicialmente pensado para que usuários pudessem armazenar seus *links* de uso constante (comumente chamados de “favoritos” ou “*bookmarks*”) em uma página na web, sem vinculá-los ao navegador que estiverem usando

no momento, com o fim de poder acessá-los a partir de lugares diferentes. O *site* nasceu, portanto, como uma estrutura vazia, que seria preenchida pelos *inputs* de seus usuários. O usuário deveria cadastrar cada novo endereço *web* que desejasse guardar, e vinculá-lo a uma ou mais palavras-chave, usualmente chamadas de *tags*. Ao fazer a procura por determinado endereço *web* deveria digitar a *tag* correspondente e teria como resultado uma lista de endereços previamente cadastrados por ele. O site funcionou por algum tempo desta forma e foi, apesar de dinâmico, um *site* sem nenhuma grande inovação em relação ao paradigma projetual ao seu redor.

Em um determinado momento de seu desenvolvimento foi implementada a possibilidade de que um usuário não só consultasse seus próprios *links* favoritos, mas também os dos outros usuários, fazendo uso, assim, de uma memória expandida de toda a comunidade. Com o passar do tempo, seus usuários passaram a cadastrar outros usuários que tivessem grande quantidade de *links* em comum, denotando, assim, que teriam os mesmos interesses. Este recurso despertou grande interesse por parte de seu público e fez com que o *site* “decolasse”.

Com o passar do tempo, e com o crescimento da base de usuários do site, padrões informacionais começaram a brotar e a serem utilizados pelos mesmos usuários que os criaram. Obviamente, a vantagem, para cada um dos usuários, é obter *links* que representam a consolidação de uma enorme comunidade de usuários, ao invés de contar apenas com seus próprios *links*. Em outras palavras, fazer uso dos *links* de uma comunidade — ao invés dos seus *links* individuais — é poder acessar a memória de uma multidão de usuários em relação aos *links* postados. É, virtualmente, expandir sua memória individual através da memória da comunidade.

É esta característica que nos interessa. Através dela, o *site del.icio.us* mostra que existem projetos na web que podem despertar fenômenos emergentes e, em o fazendo, promovem também a sua contínua melhoria. Em outras palavras: ao contrário do carro e do clips, quanto mais usarmos um *site* de característica web 2.0 mais ele nos serve, pois é através dos fenômenos emergentes que ele serve melhor à sua comunidade.

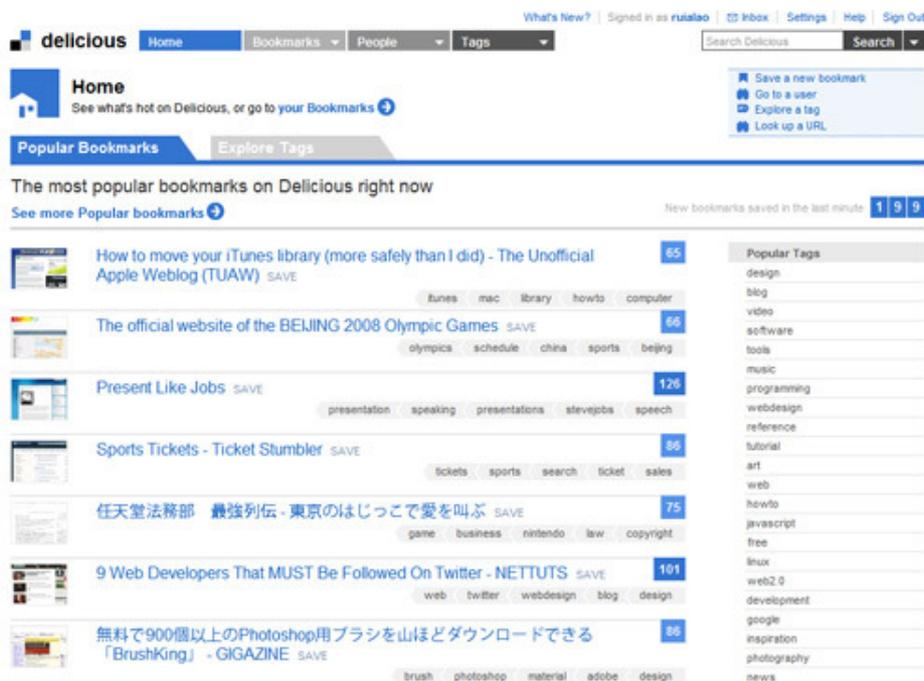


Figura 2: Interface do site del.icio.us: descrições de endereços web, com suas respectiva tags. (fonte: captura de tela do autor)

Assim, temos que, enquanto os *sites* e *softwares* estáticos tendem a ser da primeira ou da segunda categoria de Helms, os que fazem uso de características emergentes tendem a melhorar de desempenho com o uso e serem mais úteis à mesma comunidade que os mantêm.

Chegamos, assim, a um ideal perseguido pelos designers: o produto de design que co-evolui com o problema para o qual é projetado. Co-evolui de duas formas: ele melhora quanto mais é usado, e integra novas funcionalidades através de uma comunidade de programadores e usuários que funcionam como co-autores do site.

Por seu caráter imaterial, os objetos digitais podem, portanto, perseguir este ideal de Helms, em direção a objetos agatônicos, a ponto de incorporarem mecanismos de *feedback* típicos do uso de inteligência artificial, e se adaptarem continuamente a seus usuários.

O descarte aí, virtualmente desaparece: o objeto nem é descartado, nem é reciclado (em sua materialidade). Existe sim, uma reciclagem informacional — podemos imaginar que seu código seja otimizado com o tempo, ou que seja armazenado em servidores mais eficientes. Mas o código em si, já incorpora o mecanismo que pode dar uma outra dimensão temporal à “vida” do objeto de design.

### Considerações finais

As diversas formas de vínculos que podem se estabelecer entre o sujeito e o artefato de design apontam para temas que possibilitam a identificação de temporalidades distintas que pautariam a realização de um projeto, se focamos os processos de individuação dos objetos e dos sujeitos. Ainda que essa diferenciação demonstre, em um primeiro momento, artificial, pois sabemos da interdependência entre ambos nesses processos, no contexto de nossa discussão mostra-se como parâmetro para questionar as proposições de projeto de design que se pautam pelas dinâmicas do consumo, que para nós já não seriam suficientes para falar sobre o uso, sobretudo no contexto do projeto do design digital.

Na medida em que constatamos um processo de desmaterialização do artefato do design, promovido pelas tecnologias digitais e de informação, bem como o uso como termo validador do projeto — como ocorre na web 2.0 — constatamos que, nesse caso, as ações, antes das funções, tornam-se fundamentos para validar a pertinência de um projeto. Quem sabe seja esse um parâmetro para acolher novas concepções de projeto de design.

Para tanto, contamos com novas posturas do designer frente às manifestações diversas manifestações de design que constituem nosso contexto. O que significa contar com um olhar acurado do designer capaz de reconhecer nos desdobramentos do tempo do objeto e nas apropriações “desviantes” de suas funções — feitas pelos usuários, em contato com os artefatos “projetados” — medidas para acolher, para concepção de novos projetos, as dinâmicas da linguagem.

Por esses termos, torna-se possível abordar os *sites*/aplicativos, típicos da web 2.0 — feitos para somente existirem a partir do uso de uma comunidade — para afirmar que o design contemporâneo mostra-se melhor se o consideramos como fenômeno emergente, já que se não levamos em conta uma comunidade que o suporta, e dele se serve, um artefato de design não se legitima.

Quem sabe, pelo viés dessa argumentação, encontramos um caminho para livrar o projeto de design do fardo de tornar os produtos mais vendáveis e lucrativos, para os seus fabricantes, para dimensioná-lo como dispositivo que promove conexões entre os artefatos e os processos sociais. Nesse contexto, o descarte, como resultado do esgotamento (excesso) do uso, parece perder o seu sentido.

### Referência Bibliográfica

HELMS, Michael. **Designing things that improve with use** in *Ambidextrous*, 2005. p. 37.  
Online em <<http://ambidextrousmag.org/>>

MOLES, A. **Teoria de los objetos**. Barcelona: editorial Gustavo Gili, 1975.

SIMONDON, G. **El modo de existência de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.