

**Antropologia e Design**

**O que é o Design?  
Design no Quotidiano**

Universidade de Lisboa  
Faculdade de Arquitetura  
2013-2014

Design 1B  
Carla Júlio - 20130234  
Cláudia de Lima - 20130091  
Mariana Cerejo - 20130370  
Marta Sargento - 20130002

## Introdução

O que é o design? Esta será provavelmente uma questão demasiado abrangente para ser respondida em poucas linhas, pelo que como resposta a este trabalho decidimos delimitar a questão a - **qual a importância do design no quotidiano?** Para responder à pergunta criamos uma história que relata um dia na vida de um sujeito, que poderia ser qualquer um de nós. De seguida analisaremos o seu dia, focando os aspectos em que a sua vida foi influenciada ou simplificada pelo design, demonstrando desta maneira que o design está presente em muito mais do que reparamos diariamente.

## História

O despertador tocou, 7:00 horas, bip, bip, bip ... abalado pelo sobressalto matinal arrastei-me para a casa de banho. Num movimento automático sentei-me na sanita - que alívio. Tomei um duche enquanto os compromissos marcados para o dia me assaltavam a mente, trabalho, dentista... Já vestido, calcei os meus ténis novos - que conforto! Para o pequeno almoço, algo rápido, enquanto o pão torrava, preparei a pasta para o trabalho. "Clik" as torradas saltaram - ainda bem que a torradeira para automaticamente, pensei, caso contrário não teria pequeno almoço. Peguei num iogurte líquido, comi tudo apressadamente e por último, antes de sair de casa, escovei os dentes. Rumo à garagem, a passo acelerado, procuro pelas chaves, aqui estão, carrego no botão, as luzes piscam, as portas abrem. Já confortavelmente instalado, cinto de segurança posto e aqui vou eu já atrasado para o trabalho.

Ao entrar na redação, telefones a tocar, impressoras a trabalhar, folhas a voar, agrafadores a agrafar... paro por um instante a observar este tão familiar frenesim, quando sou interrompido pelo vibrar do meu iphone, atendo, já sentado à secretária: Bom dia, é para confirmar a sua consulta de higiene oral, hoje às 5 horas com o doutor Pedro Pinho. Confirmo.

Lanço-me ao trabalho, inúmeros e-mails por ler, chamadas a fazer e um artigo por acabar que tem de estar pronto antes da ida ao dentista. Recosto-me na cadeira, ponho uns headphones para me abstrair do ruído envolvente, ajesto a posição do rato e do teclado e lanço-me à escrita - "O que têm em comum a sede do Banco de Portugal, um conjunto de prédios na Rua do Arsenal que vai ser convertido num hotel, o MUDE (Museu do Design e da Moda) e as instalações da Autoridade Tributária e Aduaneira na Rua do Comércio? (...)".

Olho para o relógio - marca as 3 e meia. O artigo está terminado, aproxima-se a hora da ida ao dentista, sem tempo para almoçar decido passar numa cadeia de "fast-food" para comer algo rápido. Deixo a redação para trás e apresso-me para o consultório médico.

Sem mesmo precisar de sair do carro, passo pelo Mcdonalds onde me entregam pela janela do carro a comida que pedi pelo intercomunicador. Paro por momentos no parque de estacionamento, como rapidamente e retomo o caminho para o dentista. Chegando ao local procuro um lugar para estacionar, as ruas estão cheias mas encontro um pequeno espaço para colocar o carro - fico feliz por ter optado por um smart.

Entro no consultório onde aguardavam por mim, peço desculpa pelo atraso à assistente que me acompanha até ao gabinete do doutor. Um sala branca, com

aspecto “clean”. No centro uma cadeira nada convencional, há botões, comandos, ecrãs, braços robóticos, gavetas, luzes - uma autentica parafernália dos mais avançados utensílios e mecanismos que no entanto me transmitem alguma simplicidade. Deito-me na cadeira e num piscar de olhos já me encontro novamente em andamento desta vez em direção ao centro comercial. Por entre os corredores apinhados de gente procuro uma caixa multibanco. Encontro. Insiro o cartão e numa sequência de procedimentos automatizados levanto o dinheiro, a máquina relembra-me de tirar o cartão - Obrigado. Entro numa loja para comprar um livro, pelo caminho passo pela secção da tecnologia e o meu olhar é atraído por uma sofisticada máquina de café criteriosamente disposta junto de um apelativo cartaz. Parei, observei-a por instantes, tinha uma forma interessante e funcionalidades inovadoras. Por momentos senti necessidade de a comprar. Resisti ao impulso. Comprei o livro.

Acompanhado pelo anoitecer dirigi-me para casa. No regresso sou obrigado a parar num semáforo e enquanto espero o meu olhar é despertado pela paisagem citadina, reparo nos arranha-céus, nos carros, nos candeeiros, nos bancos de jardim, num pequeno parque infantil, nas montras... lembro-me do artigo que escrevi e apercebo-me que tudo ao meu redor é arquitetura e design.

## **Análise**

Para melhor compreendermos a importância do design na vida quotidiana, iremos analisar a história anteriormente apresentada, focando os momentos e as ações que influenciaram o dia do sujeito referido e que estão relacionados com o design.

O primeiro momento da história refere-se à manhã. O sujeito acorda quando o despertador toca, este objecto tem uma função primordial no quotidiano sendo que marca a hora de iniciar o dia. O despertador tem vindo a sofrer evoluções, tanto ao nível da forma como da função sendo que hoje em dia há despertadores com diversas funções como rádio; agenda; etc. Há até quem tenha dispensado o objecto em si, passando a utilizar o telemóvel para o mesmo efeito, sendo o objeto substituído pela função.

De seguida o sujeito levanta-se da cama, esta muito modificada ao longo do tempo veio a tornar-se mais confortável. Hoje em dia as camas e os colchões são desenhadas com preocupações ergonómicas, ajustando-se ao corpo de forma a proporcionar conforto e relaxamento. Após levantar-se o sujeito dirige-se para a sanita - objeto que em conjunto com o melhoramento do sistema de esgotos revolucionou a higiene pessoal e pública, sendo que antigamente o processamento de dejetos não era feito de forma eficaz. Existe também hoje em dia uma grande preocupação estética e ergonómica, existindo até sanitas adaptadas para crianças ou para pessoas com limitações motoras, ou até modelos mais extravagantes com sistemas de lavagem automática do próprio utilizador. Depois da higiene pessoal o sujeito veste-se. A roupa e o calçado têm a função de proteger, aquecer e proporcionar conforto, no entanto a indumentária assume um papel social, refletindo a individualidade e personalidade de cada um. Sendo assim o papel do designer de moda conjugar o conforto com a estética. No momento seguinte o sujeito depara-se com utensílios de cozinha, objetos que representam uma grande preocupação ao nível do design, porque

para além de terem de ser ergonómicos e esteticamente agradáveis, têm de respeitar outras preocupações relacionadas com a função específica que exercem – têm de ser seguros, resistentes à água, à temperatura, não podem ser tóxicos, etc. Estes utensílios vieram facilitar o quotidiano e sobretudo revolucionar a emancipação da mulher - se há algumas décadas atrás a mentalidade vigente associava a mulher apenas aos cuidados do lar, atualmente, a evolução social e do design conduziu a outra realidade. Antes de sair de casa o sujeito escova os dentes sem se aperceber da importância do design nessa pequena tarefa, tanto no que diz respeito à forma ergonómica da pega, como ao tipo de cerdas, mais ou menos macias.

No momento seguinte o sujeito dirige-se para o emprego. Para se deslocar utiliza um carro, especificamente um smart. Este carro, apresenta um design próprio para a cidade sendo que é pequeno e prático, não descuidando no conforto, estética e segurança. Quando o sujeito chega ao trabalho, são enumerados materiais de escritório, uns manuais e outros tecnológicos que vieram facilitar e acelerar as tarefas de trabalho – a organização, a escrita, a comunicação, etc. Em todos estes objetos existem cuidados, que na maior parte passam despercebidos, mas que permitem ao utilizador um fácil, prático e cómodo manuseamento dos mesmos. No trabalho, o sujeito passa o dia sentado na sua cadeira, este objecto está e sempre esteve ligado ao design, sendo que tem de ser um objecto que reflita preocupações ergonómicas, visto que em situações laborais, e numa sociedade cada vez mais sedentária, os trabalhadores passam o dia sentados. Existe este cuidado para evitar problemas de saúde que se podem desencadear por má postura. Apoio lombar; encosto e assento reguláveis em altura e inclináveis; comandos de acesso fácil; apoia-braços ajustáveis e removíveis; rebordo arredondado; base com cinco apoios, etc. São apenas algumas das preocupações necessárias na concepção deste tipo de objetos.

De seguida, o telemóvel do sujeito toca. No geral existe um consenso em relação à função, vantagens e desvantagens dos telemóveis, em relação ao design, este objeto exerce um efeito social interessante. Podemos como exemplo comparar a marca Samsung com a Apple. Aproximadamente de 6 em 6 meses a Samsung lança um modelo novo de telemóveis, com aspecto totalmente renovado em relação ao anterior, enquanto que a Apple mantém um aspecto semelhante. Os consumidores da marca Samsung necessitam de 6 em 6 meses comprar um telemóvel novo se querem sentir-se atualizados ou manter um “status” enquanto que os consumidores dos iphones tem uma relação diferente com o objeto, em que a função se demonstra mais importante que a forma. Este exemplo pretende demonstrar que o design potencializa o consumo, por vezes em excesso. Cabe assim ao consumidor tomar essa consciência e ponderar as compras que são feitas apenas por impulso. Por outro lado, existe também uma preocupação ergonómica com os telemóveis, em relação à forma, peso, material, etc.

A certa altura na história, o sujeito olha para o relógio. Este objeto a nível histórico teve uma grande importância na marcação do tempo. A nível de design houve grandes transformações e caracteriza-se por ser um objeto de grande importância social, especialmente para o sexo masculino.

Quando o sujeito se desloca ao dentista, repara na sala e no equipamento existente. O equipamento médico, representa uma grande preocupação do design, pois tem de conciliar a forma com cada função específica. Há cuidados especiais a considerar, todos os objetos têm de ser fáceis de limpar e desinfetar

(ou serem descartáveis), têm de ser práticos para facilitar o manuseamento, não podem atrapalhar a movimentação da equipa médica. Os objetos para empunhar têm de ser ergonómicos, assim como as cadeiras e macas. No fundo o design de equipamento médico tem de potencializar o desempenho dos médicos, facilitando o seu trabalho e o conforto do paciente.

A seguir ao dentista o sujeito vai ao centro comercial, onde se depara com as características dos não lugares, sendo que o tempo em que ele lá está passa mais rápido que o habitual, e a socialização com os outros é quase nula. No centro comercial o sujeito desloca-se a uma loja para comprar um livro, no entanto depara-se com uma máquina de café rodeada de publicidade que lhe prende o olhar. Aqui podemos novamente ligar o design à necessidade de consumo. Embora o sujeito não necessite de uma máquina de café, visto que, sai sempre de casa à pressa e toma o café no trabalho, o design de comunicação envolvente cria no individuo uma falsa necessidade de consumo. Porém as atuais máquinas de café, demonstram-se interessantes objetos de design tanto pelas suas formas inovadoras como pela função.

## Conclusão

No final do dia, o sujeito reflete, enquanto espera num semáforo, sobre aquilo que o rodeia. Ele apercebe-se que tudo à sua volta está relacionado com o design, tanto na rua, como no trabalho, no centro comercial, em casa... É isso que no nosso entender é o design, algo que consciente ou inconscientemente, direta ou indiretamente está sempre presente e melhora o nosso dia-a-dia, ao contrário do que por vezes se entende por design como sendo algo associado apenas a produtos extravagantes ou luxuosos - “De fato muitas vezes erradamente ficamos com a imagem do design como tratando de produtos excepcionais, modernos, valiosos mas inacessíveis, contrária a esta outra missão do design, de dar resposta ao mundo real das necessidades, para o dia-a-dia, com a matéria prima da inovação.” (Manzini, Enzo in “A matéria da inovação” ed. CPD Lisboa 1993”. O “bom” design empenha-se em olhar para as coisas que existem à nossa volta com um novo olhar, procurando uma maneira de as elevar, de as tornar mais úteis, práticas, acessíveis e também desejáveis. É desta forma, o design, uma ferramenta para melhorar as condições de vida do ser humano e uma forma de tornar o quotidiano um lugar mais funcional, belo e confortável.

## Bibliografia

- CALEJIO, Clara - Everyday Vida material, Projectos de design portugues no quotidiano. Centro português do design 2003
- NORMAN, Donald A. - The design of everyday things. The MIT press London, England, 1989
- STAMM, Bettina Von - Managing innovation. Design and creativity. 2ª edição- John wiley & Sons, LTD
- DYSON, James. Ford magazine 1999
- REBELO, Francisco - Ergonomia no dia a dia. Edições Sílabo, 1ª edição, Lisboa, 2004.
- E. BURDEK, Bernhard - História, teoria e prática do design de produtos, Terphane
- PETROSKI, Henry - The evolution of useful things, A division of random house, inc.
- PAPANEEK, Victor - Design for the real world, Thames & Hudson