

Estudo temporal dos objetos na escala do usuário

Object temporal study on user scale

Márcia Pires de Souzaⁱ

Talita Albuquerque Hayataⁱⁱ

consumismo, projeto, linhas do tempo.

Baseado nos padrões modernos de produção e criação de objetos e após explicações sobre as necessidades dos usuários, o artigo desenvolve algumas considerações a respeito da importância do cruzamento de informações dispostas em diferentes linhas do tempo que agem num mesmo objeto durante o processo projetual, como responsabilidade que compete ao designer.

consumerism, project, timelines.

Based on the modern models of object production, and after show explanations about users' needs, the article exposes some considerations concerning the importance of crossing information between different timelines that act on the same object at the design process.

Introdução

A algumas décadas já era necessário um número considerável de utensílios para se fazer um sanduíche de hambúrguer. Com uma chapa aquecida, uma espátula, uma faca para passar molho, uma colher e os ingredientes, era possível a um adulto realizar essa tarefa sem grandes obstáculos. Ainda se fazem sanduíches desta maneira, mas a diferença está nas possibilidades que se apresentam para que seja realizada a tarefa: os produtos e utensílios criados a fim de facilitar e torná-la mais eficiente multiplicaram-se de modo notável. Toma-se como exemplo as ofertas apresentadas nos canais televisivos especializados em vendas, ou que contam com esse tipo de propaganda comercial em sua programação (Figura 1). Diversos objetos são aperfeiçoados, criados e até mesmo reinventados com a pretensão de tornar a vida do usuário mais simples e eficiente. A partir desta grande expansão de opções ocorre uma crescente miniaturização (produtos e espaços cada vez menores), especialização (produtos feitos para desempenhar serviços cada vez mais específicos) e individualização (produtos para uso de um número reduzido de pessoas, senão uma única). Os serviços que antes eram executados com utensílios de tecnologia mais simples e utilizados diretamente por um número menor de pessoas, são hoje substituídos por uma série de novos objetos que subdividem as tarefas e tornam cada vez menos necessária a interferência de um outro indivíduo para se conseguir o desejado (Figura 2).

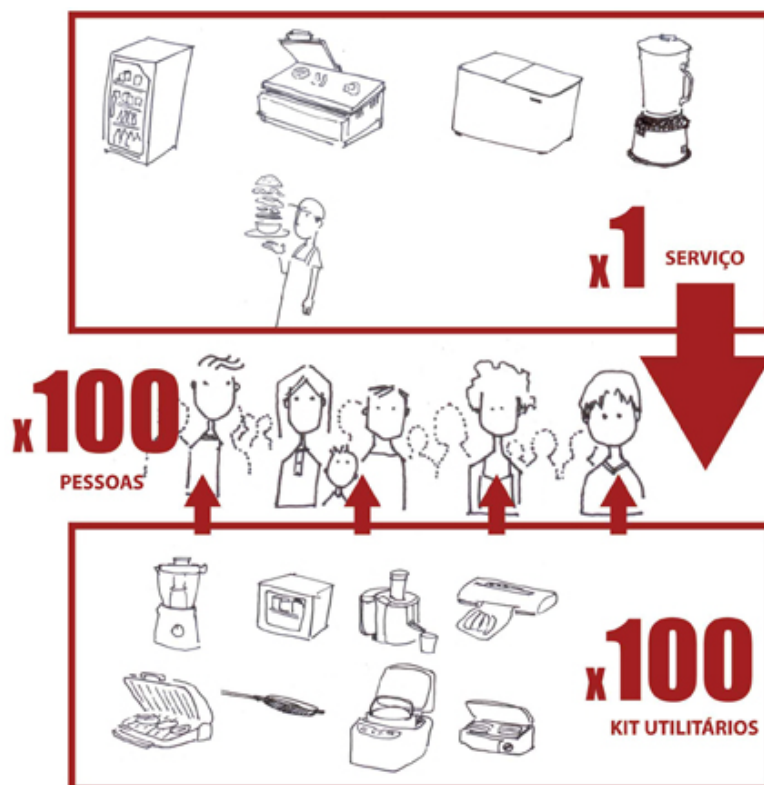
Figura 1: utensílios de cozinha. a: Cortador de legumes. b: haste para detergente com esponja. c: separador de ovos. d: faca para kiwi. e: suporte para sachê de chá com apoio. f: secador de salada. g: cortador de ovos. h: cozedor de ovos. (Fonte: www.glosh.com.br)



Assim:

“...os múltiplos objetos acham-se em geral isolados de sua função, é o homem que lhes assegura, na medida de suas necessidades, sua coexistência em um contexto funcional, sistema pouco econômico, pouco coerente...: combinação de funções parciais, por vezes indiferentes ou antagônicas. A tendência atual, aliás, não é absolutamente a de resolver tal incoerência, mas de atender às necessidades sucessivas por meio de objetos novos. Sucede assim que cada objeto, adicionado a outros, cumpre sua função própria, mas transgride o conjunto, por vezes até cumpre e transgride ao mesmo tempo a própria função.” (BAUDRILLARD, 1973, p.14).

Figura 2: esquema de uso de serviços e produtos para um mesmo público.



Ao usuário, pode ser bastante atraente a possibilidade de fazer o próprio sanduíche ao seu gosto e em sua casa, mas levanta a questão da real necessidade e praticidade de alguns objetos que podem ter seu papel desempenhado por um mais simples e que supra a necessidade de outros além dele, assim como uma faca substitui a função de um descascador de kiwi e de um cortador de legumes, ou uma chaleira substitui a de um cozedor de ovos.

O que explica os excessos

Diversas teorias procuram explicar o fenômeno da necessidade de consumo: o que faz com que o desejo de consumir e possuir o novo se renove continuamente?

Canclini estuda o consumo moderno e denota que o consumismo se constrói dependente da cultura global em que está se desenvolvendo. Chama a esta de 'cultura do efêmero', que afirma consistir em um "processo de montagem multinacional, uma articulação flexível das partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão, de qualquer país, religião e ideologia pode ter e utilizar"(2008, p.32). Portanto, ainda que existam diferentes culturas, ocorre uma mescla que tende a crescer com constantes influências devido à expansão comercial que define e direciona os mais diferentes hábitos, o que mostra que o consumo não se limita a uma regionalização: faz parte de uma esparsa rede de influências. Isto significa que a responsabilidade pelo incentivo ao consumo não se restringe a poucos, mas vem de todos os lados, sempre justificados por interesses comerciais.

Como é possível supor a partir da definição de Canclini e pela terminologia da palavra, efêmero é o objeto que tem um curto período de tempo de uso, sendo sempre trocado por um novo, para atender o desejo dos mais diversos tipos de usuário, exigentes por uma renovação constante. Essa necessidade é explicada então, pela grande possibilidade de escolha, de rápidas substituições, e pelas demais facilidades e propagandas que são decisivos, servindo de grande estímulo a este comportamento.

Assim, a satisfação que é experimentada por um indivíduo ao adquirir um objeto ou usá-lo pelas primeiras vezes torna-se constantemente uma decepção pelo surgimento de 'novos e melhores' substitutos, salvo quando se trata de um bem realmente consumível pelo uso (um alimento, por exemplo). Torna-se um ciclo o desejo de adquirir compulsivamente (Lipovetsky, 2007).

Esse desengano obviamente não ocorre com todos os objetos. Um belo fogão dificilmente despertará tanto apelo atrativo quanto um celular de última geração – considerado um objeto que distingue' o usuário, a não ser que o usuário deste fogão seja alguém mais especificamente interessado nos serviços e na notoriedade que o fogão pode oferecer. Portanto, àqueles que suprem bem a necessidade do indivíduo, mas que não lhe despertam tantas emoções, é reservado um sentimento de satisfação menos intenso e mais duradouro, já que cumpre por um tempo razoável a função a que foi projetado. No desapontamento que emerge da comparação com as posses alheias ou mesmo do consumo para si - desprovido de comparações com as posses de outrem, ainda que não exista nada de melhor no presente - permanece a crença de que o futuro guarda algo superior ao agora, de que algo sempre melhor virá.

Este descontentamento permanente que nasce da comparação com outros e da desilusão com os objetos se soma ao efeito ambiental negativo que causam estes excessos. Esta multiplicação da produção de novas ofertas – utensílios sempre mais tecnológicos e aparentemente inovadores – inevitavelmente significa o aumento da quantidade de lixo, do uso de recursos naturais e outras ações que são causas de impactos ambientais e que, mesmo com reaproveitamento, não possuem soluções e alternativas totalmente capazes de acompanhar essa expansão.

Estabelecer a relação entre todos os fatores que envolvem o ato de consumir resulta quase sempre em um desequilíbrio na sua real compensação. Enquanto um produto causa curta satisfação a um usuário, muitas vezes gera uma ameaça ao meio ambiente e, com atenção, mostra-se ínfimo o tempo em que é utilizado pelo usuário.

Alternativas

"...growing material wealth and levels of population satisfaction are increasingly uncoupled. Could the pursuit of sustainable lifestyle also lead to more quality and more satisfaction?"¹ (Manzini, Jégou 2008 p:25)

Frente a este panorama já despontam pequenas iniciativas que colocam em perspectiva os imperativos do mercado. Conscientes disto, alguns coletivos e serviços surgem com propostas abrangentes onde os serviços gerados pelo acordo de uma ação coletiva substituem, então,

¹ "...a riqueza material em ascensão e os níveis de satisfação de uma população são díspares. Poderá a busca de um estilo de vida sustentável também proporcionar maior qualidade e maior satisfação?" (Tradução das autoras)

perfeitamente algumas aquisições mais dispendiosas que representam uma velha solução às avessas – maior conforto equivalente a maior consumo e menor qualidade social.

A fim de ilustrar a eficiência com que estas soluções coletivas atuam, foram selecionados alguns casos que têm em comum o pensamento sistêmico e uma especial percepção para detectar os "nós" onde várias características se sobrepõem em um determinado período. São ações reais e em expansão, que requerem um mínimo de tecnologia de comunicação para se tornarem possíveis.

+ BC Cycling Association (Creative Communities, p.76)

A proposta da +BC (um neologismo para 'more bicycles', mais bicicletas) é oferecer serviços integrados a pessoas que escolheram a bicicleta como meio de transporte. Ao invés de incentivar a compra de mais delas, em cada estação +BC há uma pequena oficina onde ciclistas consertam ou aprendem a consertar suas bicicletas com um especialista. Também são feitas compras, vendas e trocas, além de desmonte para reaproveitamento de peças, estacionamentos para o veículo e pontos de conexão com outros tipos de transporte, como o metrô.

Figura 3: Detalhe de oficina. (Fonte: www.piubici.org)



Banca del Tempo - Time Bank (Creative Communities, p.96)

O Time Bank ('banco de horas') consiste em um banco onde atividades ou produtos têm um valor estipulado em horas. Baseado em trocas, as pessoas cadastradas podem prestar serviços, acumulando horas de crédito e 'retirá-las' quando precisar na forma de outros serviços ou produtos, vindos de outras pessoas.

Figura 4: Objetos do banco de tempo. Fonte: (Creative Communities)



Com atenção aos exemplos expostos, pode-se notar que os serviços gerados pelas propostas não consideram apenas um foco. Colocam em paralelo diversos fatores, o que contribui para um benefício comum a todos os setores que afetam.

O projeto do +BC torna a bicicleta um meio de transporte mais barato, seguro e acessível, além de fazer com que a mudança para o melhor meio de se chegar a determinado lugar, caso não seja a mesma bicicleta, seja rápida e fácil. O Time Bank permite que um profissional troque seus serviços por um objeto de que precisa e alguém tenha disponibilizado no banco, bem como pelas atividades de outra pessoa que lhe possam ser úteis. Esse tipo de ajuda mútua não só representa um benefício econômico, mas também coloca em evidência o exercício da solidariedade.

Esse tipo de pensamento sistêmico perde o sentido quando se encontra em meio a dados específicos, unidimensionais - a análise segmentada, mesmo que abrangente, faz com que a tarefa de detectar intersecções entre séries de dados seja deixada a cargo da memória ou da experiência. É imprescindível, portanto, que sejam considerados todos os aspectos que abrangem um processo (qualquer que ele seja), pois só assim é possível observar sua totalidade e dela extrair linhas de fuga que possam desencadear efeitos positivos em todas as séries observadas.

Linhas do tempo

Como já mencionado, mesmo que abundantes e de boa qualidade, os dados se transformam em um amontoado de informações cujo significado permanece obscuro se forem armazenadas e acessadas aleatoriamente, salvo se o intérprete já possui memória ou experiência relacionadas às referidas informações. Por este motivo, as ferramentas para a interpretação de dados coletados são tão importantes quanto os dados em si – elas organizam-nos de acordo com o que nos é inteligível no momento, influenciando até mesmo a coleta de novas informações. As linhas do tempo são uma ferramenta de visualização que têm como constante o uso do eixo X como medidor de quantidades temporais, de fácil compreensão pelo natural senso de sequencialidade (antes/depois), enquanto outros eixos se referem às temáticas a serem analisadas.

Figura 5: Linha do tempo da história da Grã Bretanha. (Fonte: www.bbc.co.uk/history)

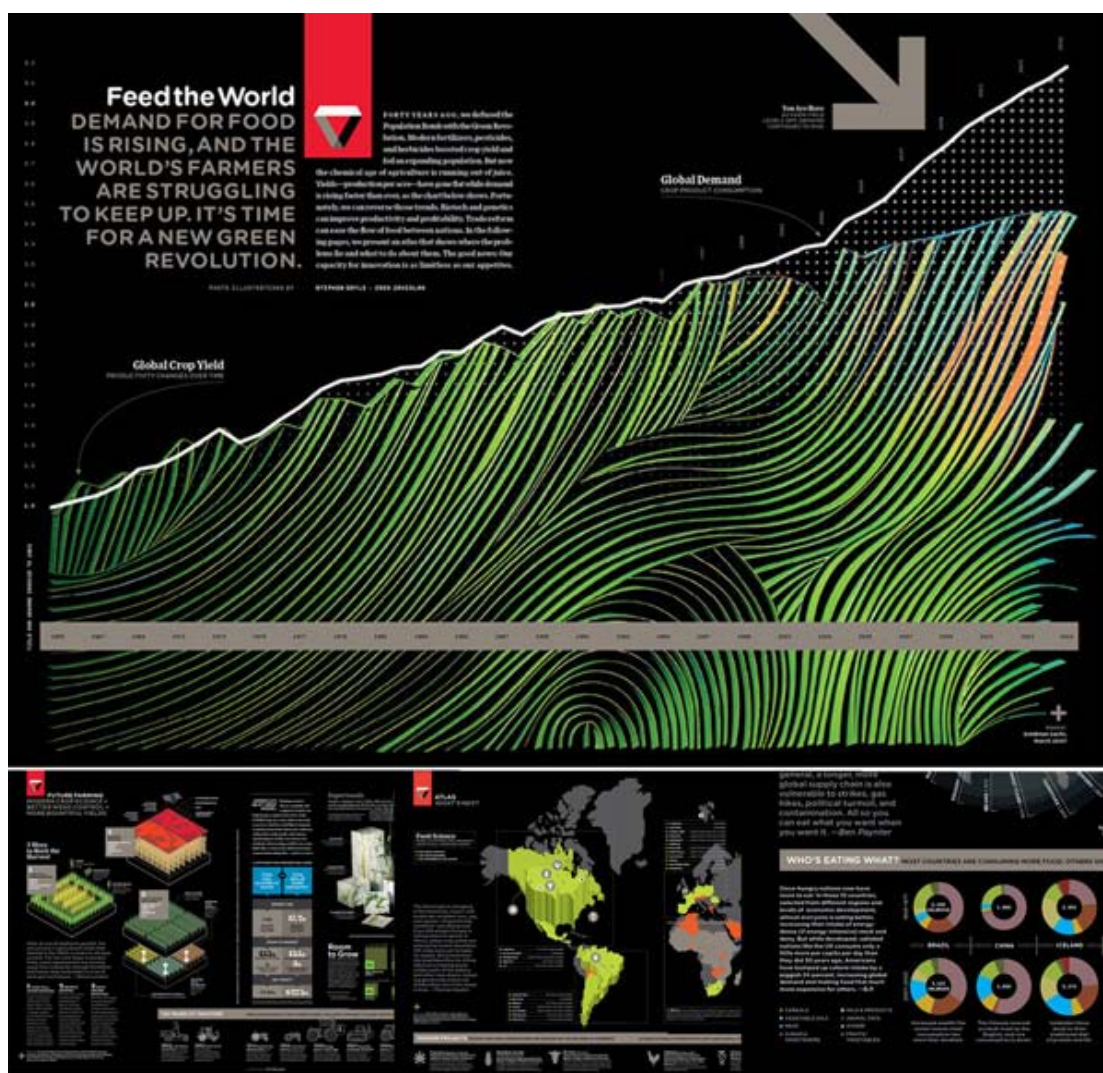


Linhas do tempo simples mostram a evolução temporal de apenas uma característica por vez. Mas a mera combinação de várias características em uma única linha de escala fixa já

aponta inter-relações que podem auxiliar a formulação de hipóteses sólidas. Além disso, por compartilharem a noção universal de continuidade, são ao mesmo tempo flexíveis e robustas (a inserção dos dados é mais fácil enquanto a interpretação dos mesmos é consistente) e sugerem uma noção obrigatória de futuro, mesmo que distante e incerto (Yakura, 2002).

Escalas temporais diversas também podem ser agregadas a uma linha do tempo guia. Num clássico exemplo, as eras geológicas são subdivididas e em um dado período a vida se fez possível. Pode-se particularizar este período em uma escala maior e detalhá-la ainda mais até que um evento deste fim de século remeta novamente às eras geológicas – como o período de degradação de um material ou a reinserção de certos produtos químicos ao seu ciclo original. Deste modo, o tempo trabalha como uma plataforma multi-conectível e elástica, aceitando dados de todo tipo e detalhando-os ou generalizando-os de acordo com a necessidade do pesquisador.

Figura 6: “The future of food”. (Fonte: <http://www.wired.com>)



O gráfico acima aponta a evolução temporal da demanda e produção de gêneros alimentícios em escala mundial. A partir do ponto onde o padrão das duas linhas do tempo pára de ser equivalente (ou seja, a demanda por alimento supera a produção), o autor expande este período em particular e gera índices de informações pertinentes sobre o assunto – ele infere e estuda novas formas de sobreviver em um futuro dramaticamente diferente, como mostra a comparação de linhas do tempo.

Conclusão

"Pode ser que essa tomada de consciência da efemeridade de toda criação contribua para que futuramente se crie de maneira mais responsável, o que resultaria numa cultura em que os objetos de uso significariam cada vez menos obstáculos e cada vez mais veículos de comunicação entre os homens." (Flüsser, p:198)

No caso do desenvolvimento de produtos podem ser determinadas linhas do tempo sob pontos distintos que, em diferentes escalas, fornecem características bastante específicas para a comodidade da análise.

Considerar os materiais possíveis de serem utilizados, o processo de fabricação, distribuição, o desenho, qual o consumidor específico, e outros determinantes durante o projeto de um produto, já é algo ordinário. Integrar novos pontos a serem observados implicaria não apenas em uma melhora no uso e na exploração de materiais, ou qualquer outro aspecto ecológico e de rendimento, mas também na responsabilidade do designer como gerador de consumo e como agente preponderante cultural. Sua capacidade formal seria então complementar à de identificar e produzir boas relações com pessoas e objetos, no esforço profissional de chegar ao bem-estar individual, social e ambiental (MANZINI, 2008).

A responsabilidade do designer pela liberdade de criar acontece não apenas durante a criação, bem como em todo o processo de uso e desuso, e não só referente ao que implica o objeto em si, mas principalmente com relação ao usuário. O projeto realizado que utiliza esta ferramenta de análise, considerando todos os aspectos possíveis de se detectar, resulta em um projeto sempre mais completo e eficiente, já que os mais frequentes erros, hipóteses e objetivos podem ser elaborados e visualizados antecipadamente.

Linhas do tempo simultâneas e com índices de dados cruzados são ferramentas importantes para a projeção da relevância de um momento na vida do usuário – o momento em que utiliza o objeto – tanto quanto para otimização de atividades e designs que resultam num mesmo fim. O projetista não perde a dimensão, mesmo que curta, deste momento importante: designer, projeto e indústria se ligam a partir dele, uma vez que não têm fim neles mesmos, mas visam o momento de fruição do usuário. Porém, no momento em que faz da análise de longo termo (escala maior) um hábito, ele é capaz de avaliar melhor os impactos causados pelo benefício de um objeto/serviço que opta por projetar, fazendo com que a responsabilidade como designer seja mais do que uma idéia, mas uma realidade de projeto a partir desta ferramenta.

Bibliografia

- BAUDRILLARD, Jean. 1973. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva.
- BIRKELAND, Janis. 2005. **Design for Sustainability**. London: Earthscan.
- CANCLINI, Néstor García. 2008. **Consumidores e Cidadãos**. Rio de Janeiro: UFRJ. 7.^a Edição
- FLÜSSER, Vilém. 2007. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify.
- JÉGOU, François; MANZINI, Ezio. 2008. **Collaborative Services**: social innovation and design for sustainability. Milão: POLI. Design.
- LIPOVETSKY, Gilles. 2007. **A Sociedade da Decepção**. Barueri: Manole.
- MERONI, Anna. **Creative Communities**. 2007. People inventing sustainable ways of living. Milão: POLI.Design,
- YAKURA, Elaine K. 2002. **Charting Time**: Timelines as Temporal Boundary Objects. *Academy of Management Journal*, Nova Iorque, Vol. 45, No. 5, pp. 956-970. *Home*: <http://www.jstor.org/stable/3069324>, 04/03/2009.

i. UNESP, Brasil, <marcia.dzn@gmail.com>

ii. UNESP, Brasil, <hayata@gmail.com>