

Ponto, linha e campo: três modos de ver o campo do design

Felipe Kaizer (ESDI/UERJ, Brasil)
fk@felipekaizer.com

Ponto, linha e campo: três modos de ver o campo do design

Resumo: Neste artigo, tratamos da questão do campo do design, partindo das considerações de Bruce Archer, Nigel Cross e, principalmente, Richard Buchanan. De modo a organizar concepções concomitantes do campo, utilizamos, além da ideia do design como campo, das figuras da linha e do ponto. Pensado com *linha*, o design corresponde a uma disciplina básica para a todas as especializações, e, como *ponto*, o design torna-se o lugar de encontro dos diversos saberes e fazeres voltados à criação e transformação das organizações. Identificamos a questão do campo como sendo fundamental para alguns profissionais e educadores do design após a Segunda Guerra Mundial, quando problemas de maior escala e complexidade passaram a exigir novas abordagens e métodos de projeto; e a organização como o principal ente social responsável a partir de então pelo mundo que habitamos, a saber, o mundo artificial ou feito pelo ser humano.

Palavras-chave: Campo do design; Teoria do design; Design Organizacional.

Point, line and field: three ways of seeing the field of design

Abstract: *In this article, we address the issue of the field of design, starting from the reflections of Bruce Archer, Nigel Cross and, mainly, Richard Buchanan. In order to organize concurrent conceptions of the field, we make use – in addition to the idea of design as a field – of the figures of the line and the point. Thought as a line, design corresponds to a basic discipline to all specializations, and, as point, design becomes the meeting place of different knowledges and practices aimed at the creation and transformation of organizations. We identify the issue of the field as being fundamental for some design professionals and educators after the Second World War, when problems of greater scale and complexity began to demand new approaches and design methods; and the organization as the main social entity responsible since then for the world we inhabit, namely, the artificial or human-made world.*

Keywords: *Field of Design; Design Theory; Organization Design.*

1 Introdução

Em 1977, em um seminário realizado na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) no Rio de Janeiro, um dos pioneiros do design moderno no Brasil, Aloisio Magalhães, confessa a ausência de um saber próprio do campo do design ou “desenho industrial”:

[...] o chamado processo de desenvolvimento de uma cultura não se mede somente pelo progresso e pelo enriquecimento econômico, mas por um conjunto mais amplo e sutil de valores. Isto quer dizer que só através da análise e de estudos interdisciplinares, se poderá alcançar a compreensão do conjunto de fatores que serão capazes de configurar um crescimento verdadeiramente harmonioso.

[...] O Desenho Industrial surge naturalmente como uma disciplina capaz de se responsabilizar por uma parte significativa deste processo. Porque *não dispondo nem detendo um saber próprio*, utiliza vários saberes; procura sobretudo compatibilizar de um lado aqueles saberes que se ocupam da racionalização e da medida exata – os que dizem respeito à ciência e à tecnologia – e de outro, daqueles que auscultam a vocação e a aspiração dos indivíduos – os que compõem o conjunto das ciências humanas. (MAGALHÃES, 1998, p. 11, ênfase nossa)

O modo *au passant* como Magalhães alude a essa ausência dá-nos uma ideia de quão disseminada ou pacificada era a questão. Em contrapartida, na ausência de um saber próprio, foi o discurso da profissionalização de novos agentes sociais – principalmente, desenhistas industriais e programadores visuais – que cumpriu um papel legitimador. Isso indica como, sob um certo viés, a escola superior foi encarada acima de tudo como uma instância de reprodução de tipos profissionais. A ênfase, portanto, recaiu sobre o sucesso dos designers como classe profissional às custas de outras atividades fundamentais da escola, como o ensino da história e da teoria, bem como a pesquisa e a crítica em design. Como Magalhães sintetiza:

A ESDI identifica-se como marco da implantação da atividade no Brasil porque somente quando se inaugura uma estrutura que garanta a sua continuidade – a escola – uma atividade adquire verdadeiramente sua existência autônoma. (Ibid., p. 9)

Ensino e pesquisa e atividade profissional, a princípio, não são excludentes; e podem estar, nas escolas de design, ainda mais que em outras, intimamente relacionados. E a ausência de um saber próprio não é um requisito para a emergência de saberes interdisciplinares; talvez, ao contrário, seja necessário saberes em si constituídos para que seja possível pensar por meio ou

através deles. Contudo, nas décadas seguintes a esse pronunciamento, com a expansão dos cursos universitários de graduação e pós-graduação em design no Brasil, não parece ter havido uma revisão desse ponto. A constituição de um currículo mínimo e os diversos projetos de regulamentação profissional de caráter nacional continuaram a passar ao largo da discussão sobre os fundamentos do campo¹. No seu lugar, os termos “interdisciplinaridade” e “transdisciplinaridade”, conquanto distintos, passaram a ser cada vez mais utilizados de maneira intercambiável dentro dos departamentos universitários.

Mas afinal, para nós no Brasil de hoje, como se define o campo do design? Ou antes: trata-se verdadeiramente de um campo do saber, com o mesmo estatuto das outras ciências? Seria uma arte, uma ciência, uma tecnologia ou um método?

Essa questão não se restringe ao contexto brasileiro. De fato, até o presente momento, a discussão sobre o fundamento das práticas, do ensino e da institucionalização do design permanece viva em diversas partes do globo, e alguns dos autores que já trataram do assunto continuam a ser discutidos, senão a participar ativamente da discussão².

Este artigo procura apresentar brevemente o problema irresoluto do campo do design, entendido como um desenvolvimento histórico, pontuado por contribuições conceituais de origens diversas. Mais especificamente, o artigo trata da inflexão sofrida pelo conceito de design após a Segunda Guerra Mundial como descrita por Richard Buchanan. Buchanan formou-se filósofo na Universidade de Chicago em 1973 e dirigiu a escola de design da Carnegie Mellon University em Pittsburgh entre 1992 e 2008. Foi presidente da Design Research Society entre 2001 e 2006 e coedita desde 1993 o

- 1 A Carta de Canasvieiras é um documento representativo desse estado de coisas. Escrita em 1988 em um *workshop* com representantes de escolas de design de todo o Brasil reunidos em Florianópolis e referendada pelo V Encontro Nacional de Desenhistas Industriais no mesmo ano, a Carta propõe a adoção do termo “design” com intuito “eliminar uma forte barreira à real implementação da profissão no Brasil”, apelando para “a ampla utilização [do termo] pelos veículos de imprensa” (**Informativo** LBDI (Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial), n.º 2, 1989), sem explicitar uma reflexão sobre a história e os fundamentos do design. Em suma, tratava-se de promover uma “melhor compreensão e identificação da profissão” (Ibid., ênfase nossa).
- 2 Um dos mais ativos fóruns de discussão e agregador de informações é a lista de e-mail PHD-Design, onde continuam a contribuir pessoalmente figuras como Ken Friedman, Donald Norman e Nigel Cross. Disponível em <<https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?Ao=phd-design>>. Acesso em abril de 2022.

periódico *Design Issues*. Atualmente é professor de design e inovação na Case Western Reserve University em Cleveland e na Tongji University em Xangai.

Ao longo do artigo, de modo a organizar os diferentes momentos da sua teorização e de outros autores, valemo-nos das ideias de linha e ponto, além da figura do “campo”, como três modos concomitantes de se compreender isso que chamamos de campo do design. Portanto, apesar da semelhança do título, o conteúdo do artigo nada tem a ver com o livro de 1926 de Vassili Kandínski.

2 Arte, tecnologia e o fazer

Pode-se dizer que, por muito tempo, o design esteve circunscrito à arte. Mais exatamente, foi considerado a vertente da arte moderna dedicada à criação de produtos de comunicação e objetos utilitários produzidos em série, bem como de edificações e espaços do cotidiano. Essa vertente foi sintetizada sob o nome de Movimento Moderno pelo historiador da arte Nikolaus Pevsner nos anos 1930, o qual identificou suas origens na Europa e nos Estados Unidos do século XIX. O caso mais emblemático é a escola alemã Bauhaus, em especial a partir de 1922, quando seu fundador e diretor, Walter Gropius, promove um redirecionamento da escola: de um expressionismo socialmente distanciado para um funcionalismo e abstracionismo comprometidos com a técnica industrial e com a formação de um novo tipo profissional, diverso do artista plástico. Gropius ainda utiliza o termo *Künstler*, mas a proposta da Bauhaus é justamente a de formar um novo artista, para um novo mundo, após o diagnóstico de esgotamento do sistema de academias e salões de arte.

A visão promovida do artista bauhausiano é de um indivíduo atuante no contexto da nova sociedade industrial, com potencial de comando por meio dos instrumentos do projeto. Para todos os efeitos, trata-se inicialmente de uma atualização da antiga figura do arquiteto: aquele artífice responsável por obras ao mesmo artísticas e utilitárias, e detentor de um saber superior capaz de organizar uma miríade de outros artistas sob sua égide. Não à toa, Walter Gropius, arquiteto ele mesmo, nomeou a tarefa principal da Bauhaus a realização de uma “arte arquitetônica moderna” (GROPIUS, 1955, p. 19). No entanto, essa expressão não designa apenas uma figura profissional, mas sobretudo uma nova concepção do design e do seu ensino. Em suma, um novo campo do saber e do fazer do mundo moderno. Aproveitando-se do termo utilizado por Gropius, Richard Buchanan esclarece e teoriza:

As artes arquitetônicas são aquelas que organizam os esforços das outras artes e ofícios, conferindo ordem e propósito à produção. [...] a

arquitetura é apenas uma das formas de uma arte arquitetônica mais ampla que surgiu no mundo moderno. [...]. A palavra natural para essa nova arte arquitetônica moderna é *design*. Design é o que todas as formas de produção voltadas para o uso têm em comum. Ele fornece a inteligência, o pensamento ou a ideia – obviamente, um dos significados do termo *design* é pensamento ou plano – que organiza todos os níveis da produção, seja o design gráfico, a engenharia, o desenho industrial, a arquitetura, ou os maiores sistemas integrados encontrados no planejamento urbano. (BUCHANAN, 1985, p. 21)³

Dessa perspectiva, é possível reinterpretar a afirmação de Aloisio Magalhães: não se trata potencialmente de um saber *único*, mas de um saber *total*, que organiza as diversas disciplinas ligadas à produção.

É possível também imaginar que essas palavras não seriam estranhas ao contexto da ESDI dos anos 1960 e 1970. Como é sabido, a escola herda parcialmente o modelo da Hochschule für Gestaltung de Ulm na Alemanha, onde se tentou combinar design e ciência, teoria e prática, na abordagem de problemas de planejamento industrial cada vez mais amplos (LINDINGER, 1991, p. 11). Tomás Maldonado, na liderança da escola a partir de 1956, descreve esse esforço em termos de investigação dos métodos de projeto, tendo em vista um novo profissional responsável pela coordenação da totalidade do processo produtivo. Nas suas palavras, o trabalho teórico feito na escola nasce da “determinação de achar uma base metodológica sólida para o trabalho do design” (Ibid., p. 222). Porém, esse esforço não consolidou um novo campo – dados a heterogeneidade das matrizes teóricas, do positivismo à Teoria Crítica (Ibid., p. 223), e o fechamento precoce da escola em 1968 –, mas deu prosseguimento à concepção bauhausiana do design como arte arquitetônica moderna.

Não obstante, o sentido de “arte” na expressão não é óbvio. Buchanan remete às origens antigas do termo, que, após o grego *tékhne*, significa não apenas um saber-fazer – em geral ligado à produção de alguma coisa, material ou não –, mas também um saber mais abrangente. No limite, “arte” nomeia algo que se compreende por meio do aprendizado e que possibilita o exercício de uma prática. Nesse sentido, as “artes liberais”, de procedência romana, eram os conhecimentos que habilitavam a plena vida cidadã. O termo, porém, também era aplicado às diversas formas do saber-fazer sob a expressão “artes mecânicas”. Assim, de acordo com as “artes” a cada um cabíveis, se sustentou uma oposição milenar entre “homens livres” e artífices.

3 As traduções das citações em língua estrangeira são todas do autor deste artigo. As ênfases (em itálico) são as originais, exceto quando indicado “ênfase nossa”.

Buchanan constrói uma teoria do design tendo em vista não apenas a experiência histórica das artes e ofícios no século xx, mas também o legado teórico de seu professor, o filósofo estadunidense Richard McKeon. Em um texto de 1971, tendo em vista o desarranjo dos saberes e fazeres diante dos problemas contemporâneos, McKeon propõe um novo campo arquitetônico que ele batiza de “nova retórica” (MCKEON, 1987). Não se trata simplesmente de uma arte das palavras. A proposta é de um novo saber superior, organizador e metodológico que oferecesse uma resposta integral a problemas sociais concretos. O caráter distintivo dessa nova retórica em relação às anteriores (a aristotélica, a ciceroniana, a medieval etc.) é o seu compromisso com a tecnologia, fator incontornável da nossa forma de vida atual (Ibid., 13).

O sentido de “retórica” também não é óbvio. McKeon vale-se aqui da concepção grega original, para o qual a retórica é um saber “universal, limitado por nenhum objeto de estudo, mas aplicável a todos.” (Ibid., p. 4). Isto é, fundamentalmente, um modo geral de organizar e abordar capacidades e problemas de maneira integrada e consequente. Em suma, “uma arte da estruturação de todos os princípios e produtos do saber, do agir e do fazer” (Ibid., p. 2) compromissada com a transformação da realidade. Esse é o ponto de partida para a primeira teoria do design de Richard Buchanan:

[...] a retórica é um arte de moldar a sociedade, mudando o curso de indivíduos e comunidades, e estabelecendo padrões para novas ações. [...] com a ascensão da tecnologia no século xx, descobriu-se o notável poder dos objetos feitos pelo ser humano para realizar algo muito semelhante a isso. Ao apresentar um novo produto para um público com usuários em potencial [...], os designers influenciaram diretamente as ações de indivíduos e comunidades, mudaram atitudes e valores, e moldaram a sociedade de maneiras surpreendentemente fundamentais. (BUCHANAN, 1985, p. 6)

Estendendo essa concepção, Buchanan conclui que o design “é uma arte do pensamento voltada à ação prática através da capacidade de persuasão dos objetos, e, portanto, envolve a expressão vívida de ideias concorrentes sobre a vida social” (Ibid., p. 7). E no centro dessa questão está uma determinada concepção de tecnologia que se distingue da mera técnica ou ciência aplicada (Ibid., p. 4).

Ao contrário das artes e ofícios, passados de geração em geração por meio da imitação e da tentativa e erro e, eventualmente, por um regime de aprendizado no trabalho, a tecnologia possui uma racionalidade própria advinda do conhecimento formulável cientificamente. Contudo, a relação entre ciência e tecnologia não é exatamente hierárquica, pois a investigação científica

também vale-se do desenvolvimento autônomo de técnicas e instrumentos, às vezes até com certo atraso – basta recordar que a invenção da máquina a vapor antecedeu o desenvolvimento da termodinâmica na física. Como afirma John Dewey, uma das principais referências teóricas de Buchanan:

Ao olharmos para trás, notamos que a maior parte do conhecimento inicial [da ciência] foi de fato construída através da prática das artes industriais e mecânicas. [...]. Após um período em que o conhecimento da natureza progrediu por *empréstimo* dos ofícios industriais, a ciência adentrou um período de crescimento constante e cada vez mais acelerado por meio da invenção deliberada de tais dispositivos por conta própria. Para marcar a característica distinta dessa arte que é ciência, usarei agora a palavra “tecnologia”.

Por causa das tecnologias, estabeleceu-se uma relação circular entre as artes da produção e a ciência. [...] antes da aplicação de volta da ciência nas artes industriais, a produção era um assunto cotidiano. Era marcada pela imitação e por seguir modelos e precedentes já estabelecidos. A inovação e a invenção eram acidentais em vez sistemáticas. A aplicação de conclusões e métodos científicos livrou a produção desse estado de coisas [...]. A frase “racionalização da produção” atesta um fato. (DEWEY, 1946, p. 291-292)

Ademais, a tecnologia não se define tão somente pela sua racionalidade, mas também pela sua dimensão social. Aplicações tecnológicas e mudanças de produção, distribuição e comunicação têm por certo consequências profundas sobre as relações sociais, considerando seu potencial de condicionantes de novas relações. É esse ponto que Buchanan avança ao recordar a natureza contingente de todo desenvolvimento tecnológico como fenômeno social. Isso o leva a repensar o desenvolvimento tecnológico como uma forma de argumento sobre quem somos e como almejamos viver:

[...] se a tecnologia está, em algum sentido fundamental, preocupada com o provável e não com o necessário [...], então ela se torna retórica de maneira surpreendente. Ela se torna uma arte da deliberação sobre questões de ação prática [...].

[...] a tecnologia faz parte da arte mais ampla do design, uma arte do pensamento e da comunicação que pode induzir nos outros uma ampla gama de crenças sobre a vida prática do indivíduo e de grupos.

[...] a tecnologia está fundamentalmente preocupada com uma forma de persuasão, e, assim como na retórica tradicional, não fala sobre a vida boa a partir de uma posição especial de autoridade. Ela provê apenas recursos que servem de apoio a uma variedade de argumentos sobre a vida

prática, refletindo diferentes ideias e pontos de vista sobre a vida social. (BUCHANAN, 1985, p. 6-7).

Em suma, a tecnologia é tanto *resultado* quanto *fator* das ações sociais, considerando que seu desenvolvimento é produtos das intenções humanas. E, vista sob o viés da nova retórica proposta, ela é um aspecto fundamental do campo amplo do design (Ibid., 5).

Tal como acontece na descrição de McKeon sobre retórica, a concepção do design como retórica da era tecnológica tem aqui por base um saber que não se estrutura em torno de um objeto determinado, mas sim de uma habilidade para discernir os meios de ação e persuasão a cada ocasião. Nesse sentido, Buchanan afirma que.

O objeto do design não está fixado; está constantemente submetido ao processo de exploração. Em geral, o design está em constante evolução, e a gama de produtos ou áreas onde o pensamento do design [*design thinking*] pode ser aplicado continua a se expandir. [...] a indeterminação do objeto serve para caracterizar o design como uma disciplina fundamentalmente preocupada com questões que admitem soluções alternativas. Os designers lidam com questões de escolha, com coisas que podem ser diferentes do que são. (Id., 1995, p. 24).

Finalmente, como uma “arte liberal da cultura tecnológica” (Ibid., p. 29), o design questiona a própria divisão tradicional dos saberes em liberais e mecânicos, revelando sua natureza profundamente problemática enquanto campo. Com efeito, pensado com um saber-e-fazer tecnológico, o design representa um curto circuito entre categorias separadas na Era Moderna, a saber, a arte e a ciência. A partir rearticulação dessas categorias diante dos desafios do pós-guerra, o campo do design amplia enormemente seu escopo, tornando-se “potencialmente universal” (Ibid., p. 26). Buchanan organiza essa amplitude em “quatro ordens”, cada uma mais abrangente que a anterior, e com associações históricas: 1) *signos e imagens*, associados às artes gráficas e às disciplinas da comunicação; 2) *objetos físicos*, associados aos ofícios artesanais, à arquitetura, à engenharia e ao desenho industrial; 3) *ações e serviços*, associados ao design de interação e ao setor de serviços; e 4) *ideias e sistemas*, associados à administração, ao planejamento estratégico, aos sistemas informacionais, ambientes e organizações (Ibid., p. 45). Em larga medida, essa concepção é tributária de diversas investigações teóricas, entre as quais se incluem aquelas surgidas no interior do movimento Design Methods, a partir de 1962, e da Design Research Society, a partir de 1966.

No final dos anos 1990, Buchanan revisa sua formulação teórica, fazendo uso dessa vez do conceito de investigação (*inquiry*) de John Dewey (Id., 1999). Pensado então como “campo de investigação”, ou em termos de “investigação em design”, Buchanan dá continuidade à estruturação de um saber social total, de natureza prática e reflexiva. Porém, em termos de conceituação do objeto próprio do campo, a nova teoria retrocede ao objeto de estudo “normalmente considerado”, isto é, os “produtos feitos pelos seres humanos para o uso prático” (Ibid., p. 15).

Para todos os efeitos, na medida em que o design como campo de investigação volta-se agora para um objeto de estudo determinado, a ideia de um saber abrangente é aparentemente abandonada. Por outro lado, a nova teoria de Buchanan permite redefinir o que pode ser um campo: não mais um limite “territorial” traçado historicamente entre áreas do saber, mas uma ocasião para a investigação, isto é, um campo *de* investigação ou *para* a investigação. E, contudo, o objeto dessa investigação não se limita a produtos – como inicialmente parecia ser o caso –, mas inclui *o próprio vir a ser dos produtos*. Como resume Buchanan:

Tenho argumentado que o design não tem um objeto no sentido tradicional de outras disciplinas e campos da educação. Os designers criam seu objeto de um modo que cientistas naturais e sociais não o fazem. Se temos um objeto próprio em design, é *a atividade de fazer e os resultados do fazer* que emergem em produtos feitos pelo ser humano. Esse é o nosso domínio distinto de especialização [...]. (Ibid., p. 7, ênfase nossa)

Podemos imaginar que, se vivo, Aloisio Magalhães poderia concordar com essa reformulação, entre outras coisas, porque o campo que assim emerge mantém sua abrangência e seu potencial para transformar a realidade. A diferença principal está no modo como hoje podemos conceber um campo *reflexivo*, que estuda seu próprio proceder, com auxílio eventual de outras áreas do conhecimento, sem perder, contudo, sua especificidade. Buchanan denomina o objeto próprio desse campo por um verbo – *making* – em lugar de um substantivo – *products*.

Definido desse modo, o campo de investigação do design estrutura-se através de questões fundamentais e não de objetos específicos. São elas: “*como* os produtos são produzidos, *como* alguém compreende e aprecia o que são os produtos, e *como* alguém compreende as consequências dos produtos na vida de indivíduos e grupos” (Ibid., p. 18, ênfase nossa). Nos três casos, Buchanan não se pergunta “quais são”, mas sim “*como* os produtos vêm a ser” (Ibid., ênfase nossa). Consequentemente, o conceito de campo de investigação permite que Buchanan separe o *objeto* do *campo propriamente dito*

do design. Tal campo versa afinal sobre o modo de surgimento do mundo artificial, bem como a natureza dos produtos e suas consequências na vida individual e coletiva dos seres humanos (Ibid., p. 16). Logo, somados os objetos estudados – os artefatos – e a investigação dos modos do seu surgimento – o projetar e o produzir –, emerge a ideia do design como campo.

3 Design como transdisciplina

O design também pode ser pensado como uma *linha* que atravessa diversos campos. Isso equivale a enfatizar o caráter intrinsecamente *transversal* do design que Richard Buchanan conceitua.

[...] a educação tradicional é afligida pela fragmentação do conhecimento e pela grande dificuldade em cruzar fronteiras disciplinares de modo a abordar novos problemas. Por outro lado, *o design é uma transdisciplina*. Ele faz conexões entre diversos corpos de conhecimento, buscando sua integração na criação de novos produtos. (BUCHANAN, 1999, p. 7, ênfase nossa)

A possibilidade de uma transdisciplina é mais radical do que o reconhecimento do caráter transdisciplinar de um campo. Buchanan, no entanto, não se estende sobre essa ideia. Podemos encontrar os indícios de uma discussão sobre o design como uma transdisciplina em outro contexto: os estudos realizados nos anos 1970 no Royal College of Art (RCA) em Londres, sob a direção do designer Bruce Archer.

Em 1973, o Ministério da Educação e Ciência inglês encomendou ao RCA um estudo sobre a possibilidade de se incluir a educação em design no currículo básico (BAYNES, 1974, p. 46). Essa empreitada pode ser considerada parte do longo processo de reforma das artes na Inglaterra, começando com as iniciativas do Parlamento que levaram ao surgimento das primeiras *schools of design* nos anos 1830 e com o debate público em torno do papel dos artistas na sociedade industrial promovido por figuras como Augustus Welby Northmore Pugin, John Ruskin e William Morris. Após o fim da Segunda Guerra Mundial, houve diversas tentativas de promover nacionalmente a consciência do design (*design awareness*) através de novas medidas, como a criação em 1944 do Council of Industrial Design (mais tarde, Design Council), e a realização da exposição *Britain Can Make It* no Victoria and Albert Museum em 1946. O próprio RCA diversifica sua abordagem para além da tradição do Arts & Crafts a partir dos anos 1930, dando início aos segmentos de design gráfico e moda.

Considerando o histórico da pesquisa em design na Inglaterra, o estudo de 1973 parte da convicção de que o design representa “uma área da

experiência, do saber e da ação humanos” (BAYNES, 1974, p. 46). Archer elabora essa ideia em uma série de palestras em 1976, cujo texto final serve de prefácio ao relatório entregue ao Ministério no mesmo ano. Em suma, ele propõe que o Design (grafado com maiúscula) seja considerado uma “terceira área”, ao lado das Humanidades e da Ciência (ARCHER, 1978). Assim como as habilidades de ler, escrever e contar que constituem a base de todo currículo, a “consciência do design” seria também uma habilidade básica.

[...] Design, no seu sentido mais geral, onde ele é equiparado à Ciência e às Humanidades, é definido como a área da experiência, da habilidade e da compreensão humana que reflete a preocupação do homem com a apreciação e a adaptação do seu entorno à luz das necessidades materiais e espirituais. Em particular, embora não de maneira exclusiva, ele se relaciona com a configuração, a composição, o significado, o valor e o propósito dos fenômenos produzidos pelo homem. Nós podemos prosseguir e adotar, como equivalente ao letramento (*literacy*) e à capacitação matemática (*numeracy*), o termo “consciência do design”, que então significa “a habilidade para compreender e manejar aquelas ideias expressas por meio do fazer e do produzir”. (Ibid., p. 6)

Essa ideia antecede os problemas de especialização profissional e está de acordo com o objetivo de integrar as disciplinas projetivas na educação básica. Trata-se precisamente do ensino da habilidade de projetar, tendo em vista sua dimensão artística, tecnológica e cultural. Pensado desse modo, mesmo constituindo em si mesmo uma “área” distinta, o design é básico para todas as formações, em especial as profissionais, na medida em que diz respeito à uma capacidade humana em geral.

Archer não para por aí. Em 1979, ele propõe uma nova formulação do design como uma capacidade, dessa vez tendo em vista a natureza dos problemas de design e da maneira como os designers abordam esses problemas:

Minha crença no momento, formada ao longo de seis anos, é de que existe um *modo do designer* de pensar e comunicar que é diferente de ambos os modos científico e acadêmico de pensar e comunicar, e tão potente quanto os métodos científicos e acadêmicos de investigação, quando aplicado à sua própria classe de problemas.

É amplamente aceito, eu acredito, que os problemas de design se caracterizam por serem mal definidos. Um problema mal definido é aquele em que os requisitos, como foram dados, não contêm informação suficiente para que o designer alcance os meios para atendê-los [...]. Acontece que a maioria dos problemas que a maioria das pessoas enfrenta na maior parte do tempo no seu dia a dia são problemas mal definidos segundo esse

critério. Sem nenhuma surpresa, no curso da evolução, os seres humanos encontraram formas bastante eficazes de lidar com eles. São essas maneiras de se comportar, profundamente enraizadas na natureza humana, que estão por trás dos métodos de design. (Ibid., 1979, p. 17, ênfase nossa)

No original, a expressão utilizada é *designerly way*. O “modo do designer” é compreendido como um comportamento que não se restringe aos designers profissionais. Em especial, ele representa um contraponto ao modo científico de resolver problemas, o qual, em linhas gerais, começa com uma descrição do problema e dos critérios de resolução, e passa a seguir a uma descoberta dos meios eficazes de se corresponder aos critérios, ignorando a dificuldade intrínseca que alguns problemas oferecem à sua própria formulação inicial ou ao estabelecimento prévio de soluções possíveis⁴. O conceito de modo do designer está na base de todas as pesquisas posteriores dentro do campo sobre os processos criativos e cognitivos de designers e não designers.

Pouco tempo depois, o conceito de Archer é apropriado por Nigel Cross no seu artigo *Designerly Ways of Knowing* (1982). Partindo da ideia de uma “terceira área”, Cross concebe o design segundo suas próprias “coisas a saber, modos de conhecê-las, e modos de descobrir algo sobre elas” (Ibid., 221). Ele resume:

O porquê de ser um modo de proceder tão reconhecidamente “do designer” é algo que provavelmente resulta não apenas da incorporação de quaisquer anomalias inerentes ao designer e à sua educação, mas é, mais provavelmente, um reflexo da natureza da tarefa do design e dos tipos de problemas com os quais os designers lidam. [...]

Agora é também amplamente reconhecido que os problemas de design são mal definidos, mal estruturados ou “capciosos” (*wicked*). [...]. Nesse contexto, uma estratégia focada na solução é claramente preferível a uma focada no problema [...]. O que os designers costumam fazer, portanto,

4 No campo do design, a melhor e mais disseminada conceituação dessa questão foi dada por Horst Rittel em dois artigos que introduzem o conceito de *wicked problems*: “On the Planning Crisis” (1972) e “Dilemma in a General Theory of Planning” (1973, com Melvin Webber). No que tange à ideia de uma maneira própria do designer pensar e trabalhar, Rittel também contribui com suas reflexões em um artigo intitulado “The Reasoning of Designers” (1988). Rittel, contudo, não concebe propriamente um campo do design, motivo pelo qual não tratamos das suas teorias neste artigo.

é buscar ou impor uma ‘geratriz primária’⁵ que defina os limites do problema e indique a natureza da sua possível solução.

Para lidar com problemas mal definidos, o designer precisa aprender a ter a autoconfiança para definir, redefinir e mudar o problema como dado à luz da solução que emerge da sua mente e das suas mãos. (Ibid., 224)

Em linhas gerais, a pesquisa de Cross enfatiza os aspectos epistemológicos da prática dos designers, como expresso no título do artigo, na esperança de que a prática do design – a despeito das suas diversas manifestações – possa ser formalizável e ensinável, tanto na educação básica quanto no ensino superior. O problema, portanto, é como extrair e sintetizar o modo do designer resolver problemas, considerando que grande parte do saber envolvido nos processos de resolução de problemas permanece tácito (Ibid.). Isso impõe um desafio especial à educação superior do design:

Pode ser admissível, ou pelo menos compreensível, que designers praticantes sejam inarticulados a respeito das suas habilidades, mas os professores de design têm a responsabilidade de serem tão articulados quanto possível sobre o que estão tentando ensinar, ou então poderão não ter base para escolher os conteúdos e métodos do seu ensino. (Ibid.)

Essa é uma afirmação com a qual Walter Gropius poderia concordar. Mas a que distância essa proposta se encontra do ensino artístico e técnico da Bauhaus? Nos anos 1930, o ensino do design ainda não conhecia a linguagem dos “métodos” e “problemas”.

Por fim, podemos questionar se, ao sintetizar os aspectos esboçados pelos pesquisadores do Royal College of Art na tentativa de produzir um “programa de pesquisa” (Ibid., 226), Cross não reincide no problema da especialização. Afinal, trata-se ainda de formas de saber e fazer “profundamente enraizadas na natureza humana”? Certamente, está em jogo não apenas uma capacidade “inata”, mas um modo especial de pensar e trabalhar que exige um modo também especial de educar. Ainda assim, Cross defende a integração da disciplina do design na educação básica nos termos do desenvolvimento da habilidade para resolver problemas mal definidos, dos modos icônico e concreto de cognição, e das formas não verbais de pensamento e comunicação (Ibid.). Os frutos dessa iniciativa, no entanto, ainda não são suficientemente conhecidos.

5 No original, *primary generator*. Ver DARKE, J. The Primary Generator and the Design Process. *Design Studies*, v. 1, n.º 1, 1979.

4 Um ponto de encontro

Para todos os efeitos, permanece ainda hoje aquilo que Richard Buchanan chama de *pluralidade* de visões do campo do design. Buchanan é um desses autores que não apenas repassa os diversos momentos e vertentes da teoria, mas contribui significativamente para o arcabouço existente. Entre uma das suas contribuições mais frutíferas está a formulação do design nos termos da retórica como a arte arquitetônica da era tecnológica. Ela permitiu a expansão conceitual do escopo do design, bem como proveu uma base comum para a avaliação e crítica de inúmeras vertentes do design e para a organização de diversas origens, princípios e modalidades do design em esquemas e ordens precisas. A característica principal dessa teoria é o caráter indeterminado do objeto próprio do campo, que enseja, entre outras coisas, uma atitude reflexiva em relação aos processos e modos de atuação do design (BUCHANAN, 1995, p. 26). A teoria de Buchanan encontra-se na ponta de uma série de reavaliações do sentido do design após a Segunda Guerra Mundial, cujo aspecto comum é o reconhecimento da autonomia do processo em relação aos produtos do design.

A questão que se coloca a seguir é onde podemos encontrar o potencial transformador do design reconsiderado. Grande parte dos argumentos expostos até aqui é de caráter abstrato e tem como objetivo a fundamentação do ensino do design e da pesquisa universitária. A exceção mais notável é, novamente, a teoria do design como retórica, construída tendo em vista não apenas o legado filosófico de Richard McKeon, mas também o contexto de efervescência do design pós-moderno (Id., 1985).

Contudo, a perspectiva de Buchanan altera-se ao longo dos anos 1990 e 2000, passando de uma crítica do estado de coisas existentes para uma atitude mais propositiva em relação aos rumos do design, e o ponto de contato mais efetivo entre teoria e prática passam a ser as organizações. Tendo início com congressos no começo dos anos 2000, estabelece-se um intercâmbio entre as disciplinas da administração e do design, impulsionada sobretudo pelos interesses dos gestores pelo *design thinking* (Id., 2008). Não obstante, o antecedente teórico das novas proposições de Buchanan é Herbert Simon.

Simon formou-se nos anos 1930 na Universidade de Chicago, onde aderiu às então novas tendências comportamentalistas nas ciências sociais e políticas. Nos anos subsequentes, desenvolveu no campo da administração pública os primórdios de uma teoria organizacional, cujo desenvolvimento culminou no livro de 1969, *The Sciences of the Artificial*. Nesse livro, Simon explicita seu objetivo de rever a formação profissionais de todas as vertentes – como engenheiros, designers e gestores – tendo em vista a combinação de uma sólida formação científica com o ensino do design como “a elaboração

de um curso de ação que tem em vista uma mudança das situações existentes em situações preferíveis” (SIMON, 1996, p. 111). O conceito central que permite essa reformulação é o de decisão. Simon entende o design como um processo de tomada de decisões com informações incompletas em situações de grande complexidade ou incerteza. Nesse sentido, propõe afinal uma ciência do design: “um corpo de doutrina intelectualmente firme, analítica, parcialmente formalizável, parcialmente empírica, e ensinável sobre o processo de design” (Ibid., 113). Em muitos sentidos, a proposta de Simon assemelha-se à proposta de uma transdisciplinar. Não obstante, o lugar ou ponto de encontro desses novos profissionais, versados nos métodos de análise e síntese, são as organizações. Para Simon, a organização é um organismo que coordena informações e ações de modo a alcançar determinados objetivos. Mas, ela também pode ser pensada como um *artefato*, ou melhor, como *o artefato por excelência da era tecnológica*, considerando sua dupla natureza de resultado e condicionante das ações humanas em grande escala.

No contexto de uma escola de gestão – a Weatherhead School of Management –, Buchanan vale-se da perspectiva de Simon: “[o] produto a ser projetado não é um artefato ou um serviço ao consumidor, mas a organização ela mesma” (BUCHANAN, 2015, p. 8). Como ponto alto da prática de design, o design das organizações (*organization design*) é, no entanto, tributário de um longo desenvolvimento, que reconhece as origens históricas do design moderno associadas à primeira e segunda ordens do design (Ibid., p. 11-12). A nova tarefa do design, contudo, uma vez integrado à vida interna das organizações, não é tão somente o sucesso de metas pré-estabelecidas, como costumava acontecer com a aplicação das disciplinas tradicionais do design, mas uma atenção mais geral à qualidade da experiência dos indivíduos:

Embora provocativa para os padrões do uso comum, a alternativa que devemos considerar é que a experiência não é algo que ocorre dentro de um indivíduo. Em vez disso, a experiência encontra-se na união do indivíduo com seu ambiente. [...]

As consequências dessa ideia revelam camadas de sentido que explicam o significado do pensamento do design nas organizações. A primeira camada diz respeito ao que entendemos por ambiente no design. [...]. Um ambiente existe ou passa a existir quando as intenções de um indivíduo levam ao engajamento e interação com o entorno. [...]

O papel do design em nossas vidas é criar os ambientes dentro dos quais a intenção humana pode avançar em interação, criando significado humano na conquista da satisfação e realização da intenção original. [...].

E, [...], [um ambiente] pode ser uma organização ou um sistema projetado para cumprir um ou outro propósito humano. [...]

Se o propósito do pensamento do design é criar os ambientes em que vivemos, o propósito também é possibilitar a *unidade* do indivíduo com os ambientes criados pelos seres humanos. Ou seja, o propósito mais profundo é criar a possibilidade de uma experiência verdadeira em nossas vidas. (Ibid., p. 18-19)

Buchanan defende claramente a possibilidade de que as condições de vida e trabalho, incluindo os ambientes compartilhados, os sistemas de comunicação e as próprias organizações, possam ser projetadas, assim como a própria experiência dos indivíduos. Isso explica a confluência de “ambiente”, “organização” e “sistema”, como faces da mesma instância projetiva, a saber, em um sentido ampliado, *o design da experiência*. Isso explica também como Buchanan localiza no design de interação a base da quarta ordem do design (Id., 2004).

Desse modo, Buchanan estabelece o ponto a partir do qual se lança um novo campo do saber e do fazer: são as organizações, as quais “precisam se adaptar a novas circunstâncias de competição econômica, expectativas sociais e entendimento cultural” (Id., 2015, p. 5). E no centro das organizações estão designers e decisores “responsáveis pelo projeto do mundo que criamos nas organizações e dos mundos que as organizações criam para os outros na vida social ao nosso redor” (Ibid., p. 12). No entanto, nesse e em outros escritos, Buchanan nunca explicita a questão do poder e da política. Em geral, suas considerações fazem um uso lato do conceito de social, e, conseqüentemente, seu “humanismo” aparece pacificado ou livre de conflitos. Isso é surpreendente, em especial quando se considera o papel da retórica, cujas origens antigas incluem o embate de opiniões que constitui o mais próprio exercício da cidadania.

Em suma, no mesmo lugar onde encontramos o fulcro da mais nova teoria do design – a organização e suas relações com indivíduos e comunidades –, encontramos também o limite *conceitual e político* da teoria de Buchanan. Podemos observar isso, por exemplo, na sua breve discussão sobre o lucro:

Nas últimas décadas tem havido uma tendência a considerar o lucro como o propósito e objetivo de todos os tipos de organização, incluindo hospitais, universidades e outras organizações [...]. Isso é uma distorção da natureza das organizações [...]. O propósito de uma organização é fornecer bens e serviços à sociedade. O lucro e o ganho econômico são melhor entendidos como elementos necessários à sustentação da organização e ao fortalecimento da capacidade de inovar em circunstâncias

mutáveis. [...] o valor do pensamento do design para a organização revela-se apenas parcialmente com a lucratividade. Em um sentido mais profundo, o verdadeiro valor do design é sua capacidade de concentrar a atenção das organizações em todas as pessoas atendidas pela organização. (Ibid., p. 20)

Como se tal “distorção” não fosse uma realidade efetiva (que se estende para muito além das “últimas décadas”); como se tal realidade pudesse ser explicada ou transformada tão somente por atenção a “propósitos”; como se houvesse um “sentido mais profundo” além daquilo que se revela na vida prática. Sem entrar no mérito do lucro em si, tudo indica que Buchanan provém de um liberalismo atualizado por preocupações de ordem social. Chama a atenção, porém, a ausência na sua filosofia de considerações sobre os paradoxos, disputas, atritos e incongruências que também constituem nossa experiência. Em suma, está ausente o *drama* da vida humana na era tecnológica.

Isso sugere que resta ainda uma dimensão do design que merece ser estudada: a dimensão política *intrínseca* ao processo de design, que corresponde a uma pluralidade de ações dentro de um projeto. Essas ações, não raramente, são colidentes, e provocam, cada uma, uma série de novas ações, de modo que seu resultado final é imprevisível. Logo, é possível afirmar que o produto do processo de design se distingue daquilo inicialmente intencionado, sobretudo quando se tem em mente os produtos enquadrados pela quarta ordem do design. Precisamente, a organização é o melhor exemplo de um artefato que se desenvolve *em função* da atividade dos agentes, e ainda assim, não se restringe às intenções ou ações de qualquer um individualmente. A organização é o ponto de encontro de indivíduos com interesses não coincidentes, que se produz e reproduz através das ações destes, constituindo uma cultura organizacional que os engloba. E, nesse contexto, uma nova teoria do design precisa se haver com tal paradoxo: as organizações são tanto *produto* quanto *condição de possibilidade e sentido* das ações. Isso indica que uma teoria do campo expandido (ou teoria expandida do campo) do design precisa considerar não apenas os problemas próprios da arte e da ciência, mas igualmente os da ação e da política.

5 Considerações finais

Quando Aloisio Magalhães fez suas considerações sobre o campo do design no final dos anos 1970, as visões tratadas neste artigo estavam em processo de formação e amadurecimento no Reino Unido e nos Estados Unidos. Algumas delas, no entanto, demoraram para se fazer sentir no próprio campo do design, como é o caso da ciência do design de Herbert Simon. Outras,

como as teorias da retórica e da investigação em design de Richard Buchanan foram desde o início publicadas em periódicos de circulação entre profissionais e teóricos do design. Ainda outras, presentes nos escritos de Bruce Archer e Ken Baynes, permaneceram até o momento restritas a seu contexto de origem.

Não obstante, o que anima todas essas iniciativas é o reconhecimento de que há, após a Segunda Guerra Mundial, novos problemas para os quais precisamos criar novos métodos e novas formas de atuação. Isso implica uma transformação do próprio conceito de design e de qual seria seu campo de abrangência. Richard Buchanan é um dos teóricos que, a partir dos anos 1980, procura sintetizar essas diversas tendências, após o trabalho crítico de outras personagens, como Herbert Simon e Bruce Archer. Após uma série de investigações, suas concepções do campo do design apontam para um lugar especial: as organizações e o mundo constituído por elas. O mundo das organizações nomeia, por fim, a *realidade artificial* – isto é, produzida pelo ser humano – na qual vivemos e agimos.

O que se coloca por fim é a possibilidade de se pensar um campo do saber e do fazer que possa ser *efetivo*, não apenas como prática profissional ou pesquisa acadêmica, mas em suas propostas metodológica e educacional mais gerais. Nesse sentido, há uma urgência em torno do debate sobre a formação e atuação dos novos designers, especialmente nos lugares onde o debate permanece defasado, como no Brasil. Para todos os autores analisados, estão superadas as divisões profissionais comumente aceitas, o que significa, entre outras coisas, que o campo do design não se restringe à prática de grupos específicos. Em outras palavras, ou o campo do design não concerne apenas aos designers, ou é preciso estender a categoria de quem *faz design*. E o impacto dessa problemática sobre a educação em design é imediato.

A rigor, ainda não há clareza sobre quem são os novos profissionais e que princípios, técnicas e métodos eles devem dominar. No contexto das organizações, convivem atualmente, por um lado, profissionais advindos das escolas de arquitetura, desenho industrial e comunicação visual, e, por outro, gestores e empreendedores cada vez mais próximos do campo do design. De todo modo, os processos organizacionais são responsáveis por uma transformação profunda do significado do design, resultando em uma crise do ideário modernista, cuja perspectiva de controle sobre todas as instâncias de produção correspondia à figura solitária do designer-arquiteto. Finalmente, em um mundo povoado de novos agentes e interesses, o designer moderno vê-se pressionado a rever seu ideal de coordenador da produção, tendo em vista tanto os imperativos do sistema capitalista quanto uma nova ordem de problemas, ao mesmo tempo ambientais, sociais, econômicos e políticos.

E o novo campo do design que se esboça pode ser entendido, quiçá, como a confluência daquilo que a tradição no Ocidente separou em arte, ciência e política.

6 Referências

ARCHER, B. *Time for a Revolution in Art and Design Education*. London: Royal College of Art, 1978.

ARCHER, B. Whatever became of Design Methodology. **Design Studies**, v. 1, n.º 1, 1979.

BAYNES, K. The RCA Study 'Design in General Education'. **Studies in Design Education and Craft**, v. 6, n.º 2, 1974.

BUCHANAN, R. Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. **Design Issues**, v. 2, n.º 1, p. 4-22, 1985.

BUCHANAN, R. Introduction: Design and Organizational Change. **Design Issues**, v. 24, n.º 1, p. 2-9, 2008.

BUCHANAN, R. Management and Design: Interaction Pathways in Organizational Life. In: BOLAND, R.; COLLOPY, F (ed.). **Managing as Designing**. Palo Alto: Stanford University Press, 2004.

BUCHANAN, R. Rhetoric, Humanism, and Design. In: BUCHANAN, R.; MARGOLIN, V. (ed.). **Discovering Design: Explorations in Design Studies**. Chicago: University of Chicago Press, 1995.

BUCHANAN, R. The Study of Design: Doctoral Education and Research in a New Field of Inquiry. In: BUCHANAN, R.; DOORDAN, D.; JUSTICE, L.; MARGOLIN, V. (ed.). **Doctoral Education in Design: Proceedings of the Ohio Conference, October 8-11, 1998**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 1999.

BUCHANAN, R. Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture. **She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation**, v. 1, n.º 1, 2015.

CROSS, N. Designerly Ways of Knowing. **Design Studies**, v. 3, n.º 4, 1982.

DEWEY, J. By Nature and By Art. In: **Problems of Men**. New York: Philosophical Library, 1946.

GROPIS, W. 1955. **Scope of total architecture**. New York: Harper & Row, 1955.

LINDINGER, Herbert. **Ulm Design: The Morality of Objects**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1991.

MAGALHÃES, A. O que o desenho industrial pode fazer pelo país?. **Arcos**. v. 1, n.º único, p. 9-12, 1998.

MCKEON, R. The Uses of Rhetoric in a Technological Age: Architectonic Productive Arts. In: **Rhetoric: Essays in Invention and Discovery**. Woodbridge, Connecticut: Ox Bow Press, 1987.

SIMON, H. **The Sciences of the Artificial**. 3. ed. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.

Como referenciar

KAIZER, Felipe. Ponto, linha e campo: três modos de ver o campo do design. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, pp. 12-33, jan./2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.71084>



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 8/10/2022 | Aceito em 8/11/2022