

O design, o projeto e a política

João de Souza Leite (ESDI/UERJ, Brasil)
joao.ppdesdi@gmail.com

O design, o projeto e a política

De início, devo situar essa fala neste exato momento que estamos vivenciando hoje em nosso país. Porque essa fala tratará de política. Não da política partidária, mas daquela que, todos nós, sem exceção, expressamos em nossa prática cotidiana do design.

Para isso, no entanto, faço um alerta. Em meio ao paroxismo do momento atual, não devemos nos deixar levar exclusivamente pela dimensão política dessa situação específica. Os problemas brasileiros persistem e, por ora, não se apresentam propostas ou projetos de um futuro para o país, nos restando nesse exato momento uma única tarefa, fundamental: defender a democracia.

Portanto, é a dimensão cotidiana das nossas ações projetivas que dá o tom dessa reflexão.

Por cultivar o improviso como atributo de valor, a cultura brasileira costumeiramente se isenta de uma prática consequente de planejamento e projeto. Planejar não é habitualmente a nossa prioridade, muito menos a boa condução de projetos em dimensões variadas. Resulta daí uma imperiosa necessidade: discutir o ato do projeto, mais precisamente o projetar, o *designing*.

Por outro lado, embora o campo do design se ofereça como o território mais adequado para a teorização desse fazer tão significativo ao processo civilizatório, essa questão não é metodicamente abordada entre nós na sua dimensão mais ampla. E nas discussões internas ao campo, o cânone estabelecido na virada do século 19 para o século 20 ainda permanece como principal parâmetro.

Vou tratar aqui do projetar como objeto central de interesse, dispondo sobre a mesa alguns elementos que devem participar da construção efetiva de uma cultura do projeto.

Embora isso pareça óbvio, o projetar ainda carece da elaboração sistemática que possa contribuir para a tão necessária produção de teoria no campo. Necessária por estruturar um campo de saber.

Para encarar essa discussão pretendo estabelecer ao menos quatro marcos referenciais. Debater a procedência da ideia de projeto é o primeiro. O segundo é reconhecer a presença da palavra “design”, como substantivo e como verbo, no léxico da língua inglesa. Em terceiro, refletir sobre a conceituação de design estabelecido em seu cânone. E, por fim, o quarto marco referencial, questionar a especificidade da noção de design diante da contínua expansão de seu escopo de ação no contemporâneo.

Sobre o projeto

Segundo a convenção, a ideia de projeto tem seu marco de origem no Renascimento e se vincula diretamente à arquitetura, registrada a partir da

obra de Leon Battista Alberti, publicada no século 15. Esse entendimento, no entanto, não bloqueia outras possibilidades de interpretação.

Em 2009, Richard Buchanan, conhecido por sua notável contribuição teórica e filosófica ao campo, identificava o design como uma “arte arquitetônica”, sendo “arte” no sentido de *tékhnē*, conceito da antiguidade grega do século 5 a.C. extensivo a todo tipo de fazer, e “arquitetônica”, como utilizado por Aristóteles: a arte de prover princípios ordenadores para todos os aspectos da atividade humana, seja em pensamento ou em ação.

No mesmo artigo, o autor resgata Gropius, que apresenta uma reflexão a meu ver medular ao que aqui se coloca:

[...] a Bauhaus foi inaugurada em 1919 com o objetivo específico de realizar uma arte arquitetônica moderna que, como a natureza humana, significava ser abrangente em seu escopo. [...] Nosso princípio ordenador era de que design não é uma questão intelectual nem material, mas simplesmente uma parte das coisas da vida, necessária a qualquer um em uma sociedade civilizada.

Sempre me acostumei a associar a palavra “arquitetônico” à arquitetura, por isso não associei imediatamente os conceitos existentes na sua formação etimológica: *arkh* e *tektonik* .

Para os gregos, *Arkh* significava algo como princípio fundante. *Tektonik* , derivado de *Téktōn* (artesão/artífice, construtor), significava “construtiva, construtivo”. Essa conjugação conduz também a *arkhitéktōn*, de onde se origina a palavra “arquiteto”. Daí certa dificuldade de entendimento.

Ao que tudo indica, essa etimologia abriga uma história bem mais complexa. Nossa hipótese é de que a ideia de projeto seja anterior ao Renascimento, mesmo sem que haja evidência documental nesse sentido. Por essa linha de raciocínio, vou tentar estabelecer um campo comum entre design e arquitetura, com o objetivo de promover um entendimento mais adequado para os estudos de design no contemporâneo.

Se é possível considerar que a história da humanidade se organiza em torno de materialidades e de quadros simbólicos, os abrigos, as vestimentas, os instrumentos, esses e outros artefatos constituem o registro material de organizações humanas existentes há milhares de anos.

Esses artefatos resultavam do contato direto da mão humana com diferentes matérias-primas, em um processo contínuo de aperfeiçoamento funcional e estético. Não seria o caso de se conjecturar a presença, ali, de alguma compreensão imaginativa e projetiva no processo do fazer? Como não cogitar, naquela produção, algum tipo de raciocínio envolvido, tornando o processo iterativo através de sucessivas modelagens e correções? Ou, ainda, como imaginar o que ocorria nos artefatos que requeressem mais de um

material em busca de sua melhor forma e realização? Por exemplo, em uma sela de montaria da era medieval ou de tempos mais remotos? Madeira, couro, metal e ainda outra matéria para acolchoar o assento eram necessários para sua elaboração. Como conciliar materiais tão diversos de modo a atingir sua integração como artefato simultaneamente funcional e de valor estético?

É natural darmos mais valor a documentos escritos como evidências confiáveis, mas conjecturar faz parte da reflexão. Desse modo, é interessante imaginar a cena de um artífice em ação na antiguidade mais remota. Sua ação não se reduz à mera manipulação de uma matéria.

Os bronzes do Benin produzidos entre os séculos 13 e 17, por exemplo, não eram cultuados como objetos de arte como a entendemos até certo tempo atrás. Aqueles objetos não eram tidos como tal. É possível supor diferentes etapas do trabalho ali em curso: o martelar no bronze dando sua forma de folha, o apuro das ferramentas a serem utilizadas para obter relevos e texturas, todas as ações sendo orientadas por alguma intenção.

Imaginemos o artesão que se envolve em uma produção minimamente seriada de objetos utilitários, como fez o mestre ceramista Amaro de Tracunhaém, em Pernambuco, ao longo de boa parte do século 20. Por saber que aqueles objetos seriam submetidos ao uso cotidiano, a escolha da matéria não era fruto do acaso, mas sim uma busca consciente, assim como a determinação da forma e do modo de queima.

Impossível não reconhecer nessas situações tão diversas o resultado de decisões que integram a definição de materiais, a articulação da forma com o cumprimento de funções e que ainda agrega elementos de valor estético, quando não é o próprio objeto que se apresenta como declaração estética.

Nesses artefatos, que registram o percurso da civilização, se manifesta o projeto, ainda que por vezes associado à execução. Esses valores, poderão ser considerados características do projeto ou do design? Acredito que sim.

Segundo sua historiografia clássica, o design só veio a se revelar quando o pensar sobre o artefato se apartou da sua execução. Mas não foi bem assim. Na ocasião em que isso se deu, nos primórdios da chamada Revolução Industrial, ali se revelou o designer como profissional do projeto. O design já havia se manifestado há tempos!

Por essa razão, talvez se possa afirmar que a ideia de projeto, ou de design, caminha lado a lado com a história da humanidade. No entanto, alguma bruma ainda turva essa compreensão.

E embora a historiografia do design já tenha incorporado um longo período dessa história, ainda assim no âmbito educativo continua a ser cultivada a ideia de uma origem recente para o design.

Então, vejamos. Aquelas personagens do passado, artífices ou artesãos, eram os sujeitos das suas próprias ações. Eram homens conscientes do que faziam. Eram os *téktones* – mestres construtores. Esses *téktones* conjugavam seu conhecimento com a sua habilidade prática a tal ponto que, ao dominar o conjunto de variáveis envolvidas na realização de alguma coisa, alguns deles tinham seu *status* modificado. Como se passassem a dominar algo que transcendia a especificidade da matéria ou do ferramental deste ou daquele ofício.

Atribuía-se ao mestre artífice que alcançava esse nível mais abrangente de conhecimento, o nome de arquiteto, por ser alguém que exerce uma arte, no sentido de *arkhitektonik*, uma arte arquitetônica. Arquitetônica por ser um princípio inerente aos que pensam e fazem as coisas no mundo, do templo à sela de montaria, da habitação ao vaso para todos os fins. Em suma, *arkhitéktōn* não era exclusivamente a nomeação de quem projetava edifícios, mas também as coisas de que humanos se valiam para viver a vida.

Portanto, quando Walter Gropius se refere ao principal objetivo da Bauhaus como “o objetivo específico de realizar uma arte arquitetônica moderna”, ali o que se declara é a possibilidade de síntese das atividades projetivas em torno de um saber comum, que se manifesta na noção do projetar, do *designing*.

Em conclusão parcial, temos o seguinte: associado a atividades artesanais no início da história humana ou mais claramente formulado no Renascimento, o projetar sempre significou achar um bom termo entre circunstância e possibilidade, entre matéria e uso, na associação entre estrutura, forma e decoração.

Assim, por enquanto, temos definida a procedência da ideia de projeto.

Design no léxico inglês

No início do século 20, a nova atividade do design passou a representar a forma de arte compatível com a sociedade industrial. A arte presente no cotidiano da vida. Esse é o sentido estabelecido na passagem do século 19 para o 20.

Entretanto a palavra, tanto como verbo quanto substantivo, já era praticada na língua inglesa há alguns séculos. Ou seja, design, como verbo e substantivo, integra o léxico inglês há muito tempo. Não era necessariamente a identificação de um campo profissional. Há registros da sua utilização como verbo no século 14 em dicionários de etimologia, ou mais precisamente em meados do século 16, quando consta a primeira citação escrita do verbo “design” em publicação do ano de 1548.

Em alguns dicionários, as definições relativas a design se organizam em torno de algumas ideias básicas como esboço preliminar; traçado ou padrão das principais características de algo a ser executado; plano ou esquema mentalmente formado de algo a ser feito; concepção preliminar; intenção. Ou ainda: propósito ou a forma estabelecida de um artefato.

Assim, estando presente no léxico inglês desde ao menos os anos 1500, com significado genérico tão estável, como definir a especificidade do design – se é que tal existe? Ao invés da ideia de projeto consagrada no Renascimento, outras interpretações mais antigas, como já vimos, caracterizam o design das coisas como projeto, em sentido tão genérico quanto essas definições apontam.

Ou será que devemos continuar a entender o design só como atividade de atendimento à industrialização consolidada ao longo do século 19?

A princípio, minha intenção aqui é demonstrar que há uma caracterização possível que não se situa na especificidade dos artefatos a serem projetados. Se no passado remoto verificamos que havia certa superposição de papéis entre aqueles que pensavam e aqueles que faziam as coisas no mundo – os *téktones* –, reconhecendo que essas coisas no mundo se multiplicam em uma profusão de linguagens diferentes, o que se pode deduzir? O design poderá ser, então, um campo de saber sobre o projetar, sobre o *designing*, independente da especificidade do seu objeto? E, ao mesmo tempo, ser um campo de exercício técnico e gramatical diante da multiplicação dos seus objetos?

Torno mais simples a formulação: entendo o design como campo em que certa abstração se impõe justamente para atender à concretude da extrema variação entre os artefatos, tão diferenciados entre si, que compõem seu objeto – design disso, design daquilo, em uma sequência absolutamente infinita, sempre em contínua expansão.

Portanto, ainda uma vez mais, o design se apresenta como um campo dotado de uma especificidade que não se vincula à linguagem ou à gramática do artefato a ser projetado, mas que atende à sua natureza tão diversificada. Essa especificidade se torna mais demonstrável no seu projetar, no seu *designing*, que muito se assemelha ao modo de abordar a situação a ser enfrentada, um *approach*, como enunciado por Gropius.

Se essa é uma linha possível de reflexão, completarei a equação com o que foi agregado ao design como valor na modernidade, ao se estabelecer seu cânone.

Consideremos as particularidades do mito fundador cultivado por designers em geral. Durante a segunda metade do século 19, diante da industrialização crescente, uma ideia se espalhou como necessidade imperativa – a de incorporar a manifestação artística à vida cotidiana, o que se revestia

de valor moral. Algo como uma nova atitude estética que deveria se manifestar para além dos limites habituais do usufruto das artes – as galerias, os museus ou os espaços privados dos colecionadores. Esse processo, como se sabe, culminou na criação de escolas de arte de algum modo relacionadas à produção industrial.

Na Inglaterra do século 19, o revivalismo gótico resgatava um enunciado da antiguidade grega, onde virtude e beleza eram simbióticos, promovendo a ideia de que a arte de um determinado período e lugar reflete a qualidade moral da sociedade que a produz.

Em parte, essa formulação pauta o modernismo na arquitetura e no design das coisas em geral.

Nas variações da arte nova que percorriam a Europa continental, a estrutura se confunde com o ornamento, e se oferece como expressão estética.

Assim, tem início algo que vai ganhar seu melhor enunciado, embora numa relação não necessariamente causal, em uma série de manifestações no campo das artes e da arquitetura, todas elas orquestradas em torno de uma lógica de base matemática, à qual toda e qualquer manifestação artística poderia ser reduzida, como é evidente nas palavras de Le Corbusier e Ozenfant em seu manifesto do Purismo, em 1918.

Em meio a esse conjunto de ideias, aconteciam algumas manifestações artísticas que vieram a marcar definitivamente boa parte da produção do século 20 – o suprematismo russo, o construtivismo da Europa Oriental, o neoplasticismo holandês. Em meio a esse caldo cultural, a Bauhaus se estabelece de modo singular.

Além do que era oferecido pelo ineditismo da pedagogia ali praticada, havia o que Gropius propunha. Segundo ele, a Bauhaus nunca pretendeu definir um estilo. Gropius pretendia algo anterior ao estilo. Sua preocupação estava no que antecede as decisões formais em um projeto.

Em 1937, Gropius declarava à revista *The architectural record* o seguinte:

Minha intenção não é propagar, por assim dizer, um seco e frio “Estilo Moderno” europeu, mas apresentar preferencialmente um método de abordagem [um *approach*] que permita a qualquer um enfrentar um problema de acordo com as suas peculiaridades.

Ou seja, muito antes da multiplicação das atividades de projeto ocorrida ao final do século 20 sob o guarda-chuva do design, Gropius propunha algo que tem seu equivalente na fala de Tomás Maldonado sobre a Hochschule für Gestaltung de Ulm, quando este aponta a escola como uma escola de métodos. Novamente, a preocupação não se direciona ao objetivo final do processo projetivo, mas ao processar do projeto, ao projetar.

No entanto, apesar da intenção de Gropius em organizar seu propósito em torno da abordagem a problemas de acordo com o seu contexto, a estética do neoplasticismo se impôs como maior referência estilística da Bauhaus. O que passou a implicar a prevalência da forma sobre o processo, ou seja, sua dominação pelo estilo.

Desse modo, a Bauhaus não cultivou o caminho indicado por seu mentor e se concentrou na prática de uma gramática formal. O saber a que Gropius se referiu mais de uma vez ficou pelo meio do caminho.

Já a escola de Ulm desenvolveu uma ênfase em sistemas e metodologia, alçada ao nível de uma certa idolatria, vindo a constituir o chamado modelo ulmiano, replicado internacionalmente, com ressonância na América Latina, onde foi a principal referência para o estabelecimento do ensino de design nos anos 1960.

No entanto, de certa maneira semelhante ao que se passou com a Bauhaus, a escola de Ulm teve seu legado consolidado nas suas decisões formais, baseadas em formas básicas, na geometria regular, na ideia de modularidade e em um limitado espectro de cor. Não foi através da reflexão sobre o ato de projetar, embora tenha reverberado o melhor da discussão sobre métodos em design. E o autodenominado modelo ulmiano tornou-se uma caracterização formal.

Seguindo essa lógica, da prevalência da forma sobre o processo, a ideia de um “estilo internacional” foi consolidada na exposição montada pelo Museu de Arte Moderna de Nova York em 1932. Mais adiante, em 1949, a expressão “*güte form*” (boa forma) enunciada por Max Bill ganha terreno e, logo em seguida, o “*good design*” (o bom design) é consagrado pelo MoMA em 1950.

Assim se estabelecia o cânone modernista, glorificado por um elenco de edifícios e objetos demonstrativos da sua qualidade projetiva. Por muito tempo, as exposições e publicações de design fizeram dessas imagens o texto sagrado do campo do projeto, do design. Resulta daí a associação direta que se faz do design com seu aspecto formal, basicamente imagético, sendo pouco esclarecido o processo do projetar, do *designing*, cada vez mais reduzido a uma ideia simplificada e mitificada – por que não mistificada? – de criatividade.

Por essa via se estabeleceu o paradigma identificável a respeito de design, cultuado tanto por designers quanto por não designers, significando a elaboração estética dos objetos, de artefatos de todo tipo, com o propósito de encantamento da vida cotidiana.

A discussão posta à mesa

Vimos como a noção do projeto pode ser vinculada ao conjunto de atividades do fazer, configurando um saber comum a diferentes atividades projetivas.

Em seguida, identificamos a presença da palavra “design” no léxico da língua inglesa, com o sentido lato de projeto e de projetar, simultaneamente pragmático e abstrato, em uma perspectiva não exatamente profissional.

Por fim caracterizamos, de modo sintético, o modo como se consolidou o cânone modernista.

Como, então, identificar o design como um modo específico do projetar? Ou será outra a pergunta a se fazer?

Qual o marco teórico a partir do qual se define a prática do design? E dessa deriva uma segunda, o que significamos quando falamos de design? E em mais um desdobramento, o que qualifica, se assim é possível dizer, um projeto como design e outros não?

Essas são perguntas retóricas, de dimensão inadequada aqui.

Mas uma coisa é certa. É evidente que a complexidade gerada pelo acúmulo de pessoas no ambiente urbano demanda abordagens projetivas que já não se estabelecem somente nas categorias tradicionais. E é este o problema a ser enfrentado.

O papel da teoria de design na cena contemporânea

Nos anos 1990, desafios projetivos absolutamente novos se apresentaram. Não somente em função da revolução digital, mas também devido a uma profusão de novas situações demandadoras por transformação. Diante dessas situações de tal modo diversificadas, o objeto do projeto atingiu um grau de indeterminação desconhecido até então. As particularidades de cada assunto nesse vasto campo passaram a exigir conhecimentos distintos que, na maior parte das vezes, se estabelecem no terreno da linguagem, portanto, de gramáticas próprias.

Ao longo do tempo, esses problemas de ordem gramatical de cada uma das novas especialidades – os elementos em jogo e suas sintaxes específicas – galvanizaram a atenção de tal maneira que a elaboração teórica sobre o projetar foi deixada de lado.

Mas o que congrega toda essa prática diversificada, para além da questão gramatical? Não podemos tratar o campo como um amontoado de atividades diferentes. Qual operação intelectual é necessário fazer?

Como se aborda um problema, qual atitude deve reger seu enquadramento, como valorizar aspectos em detrimento de outros? Existe um elenco enorme de perguntas a serem investigadas.

Na cena contemporânea, não é mais possível operar com o cânone modernista como referencial. Há que se habilitar um tipo de pensamento, uma abordagem que recupere a imagem do design como uma arte arquitetônica. E, para tanto, há que se rever também a história do design, para além do cânone, como alguns poucos já fizeram. Sobretudo, há que se elaborar uma aproximação sistemática ao ato de projetar nessa dimensão abstrata. Assim, o design poderá se instaurar de modo inequívoco como a disciplina que pode pensar o projetar – um projetar alheio às circunstâncias específicas, mas simultaneamente presente em todas aquelas dimensões.

O design como o campo de teorização do projeto

Quando o saber envolvido no projetar é deixado de lado, resultam consequências por vezes drásticas: a falta de apreensão do maior número de variáveis e do todo em uma situação de projeto, a impossibilidade de análise do impacto das decisões tomadas, a ausência de um enfoque que atenda à complexidade das situações.

Dada a indeterminação do seu objeto, impõe-se essa discussão. Isso implica não se envolver diretamente com as especificidades do que se projeta, mas se concentrar naquilo que possa ser identificado como um campo comum, presente no enfrentamento a qualquer natureza de problema. Implica também certo grau de abstração que não se comprometa com os artifícios da construção e com os aspectos tecnológicos de cada uma das especialidades de hoje.

Ou seja, é no campo da teorização que vai se estabelecer o princípio construtivo, o enunciado da coisa primeira, de valor arquitetônico, para o design.

Mas o que pode constituir essa teorização? Se há uma questão central, ela diz respeito ao *approach* adotado diante de um problema. Mas como abordá-lo sem conhecê-lo? E, para conhecê-lo, sob que ângulo observá-lo, qual o enquadramento a utilizar? De todos os elementos constituintes do problema, quais privilegiar, quais descartar e quais potencializar nesse ou naquele sentido? O que se revela mais adequado, ou com maior alcance?

Esse processo, que pode ser nomeado problematização, exige um observador em permanente deslocamento, para melhor se apropriar da mais complexa dimensão de qualquer problema. Desse modo, será a valoração de um aspecto em detrimento de outro que irá definir a sua política, e não o contrário, que seria a subordinação a prescrições de qualquer outra ordem. Esta problematização, que não parte de nenhum enquadramento prévio e se propõe a redefinir um problema, se instaura como a etapa primeira de todo e qualquer enfrentamento a problemas. É sobre esse processo de abordagem, organizador de um problema, qualquer problema, que é necessário se debruçar.

Se é possível atribuir um significado específico ao projeto caracterizado como design, nessa dimensão ampla, em que pese a sempre presente possibilidade de ser bem ou mal conduzido como em qualquer atividade humana, o significado é esta problematização, tida como processo de análise da complexidade do que queremos, antes de tudo, entender como problema.

O senso comum costuma atribuir o sentido da política ao jogo partidário formal e à manifestação dos anseios coletivos. No entanto, sopesar os dados de uma determinada circunstância e atribuir prioridades à sua abordagem não é outra coisa senão a prática do jogo político no cotidiano.

Na medida em que o design intermedeia as relações do cotidiano das nossas vidas, como o projetar poderia deixar de ter valor político? Refiro-me aos princípios e valores que orientam a distribuição das importâncias e desimportâncias, a identificação dos interesses em jogo e das posições relativas de poder, que orientam a atribuição das prioridades a serem privilegiadas no decorrer das nossas vidas. Portanto, no projetar contínuo que constitui o nosso viver. Portanto, configurando o jogo político a que somos eternamente submetidos e no qual somos agentes ativos. Querendo ou não. Não há lugar para a abstenção.

Em última análise, é disso que se trata: é mais que necessário incentivar de modo sistemático uma profunda investigação sobre o ato de projetar — o *designing*. É isso que constitui a base da exploração teórica que pode melhor identificar nosso campo, dando conformação ao desenho do campo do design.

Rio de Janeiro, outubro de 2022.

Este texto é derivado das ideias contidas em “Razões para a teoria no campo do design”, prefácio para a publicação *O drama do projeto: uma teoria do design*, de Felipe Kaizer, editado pela Editora Sabiá. Lá constam referências e notas que subsidiam e complementam essas ideias.

Como referenciar

LEITE, João de Souza O design, o projeto e a política. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1 (Suplemento), pp. 60-71, out./2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.79233>



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

Recebido em 20/06/2023 | Aceito em 21/08/2023