

Lucia Santaella
Astúcias do design

A palavra “design” em português é um empréstimo do vocabulário inglês. Esse empréstimo se justifica porque a tradução literal “desenho” parece limitar a espessura e requinte de sentidos do termo tal como aparece no inglês, desde a sua origem no verbo latino *designare*. Isso convida a que comecemos este artigo com um pequeno exercício etimológico.

Segundo o *Oxford Online Etymology Dictionary*, o aparecimento do verbo, *to design*, em inglês se deu nos anos 1540, emprestado do latim *designare* que significa marcar (assinalar, demarcar, delimitar, destacar, desenhar), conceber (planejar, elaborar) escolher, apontar. *Designare* é uma palavra derivada: *de* (para fora) + *signare* que vem de *signum* (signo, marca). A esses sentidos, foi historicamente adicionado o verbo *to designate* (designar) de que decorreram muitas extensões metafóricas. No francês, a partir de 1580, o substantivo *dessein*, também derivado do latim *designare*, significa propósito, projeto. Já nos anos 1640, era empregado o substantivo *designer*, aquele que esquematiza, faz planos, desenha. A partir de 1660, referencia aquele que produz um design artístico ou um plano de construção. As extensões metafóricas do termo design são tantas que, nos anos 1980, passou a ser empregada até mesmo no sentido de *designer drug* (drogas sintéticas). Contemporaneamente, o termo muitas vezes ganha um sema de valor para indicar coisas caras e de prestígio.

Voltando à raiz latina de que tudo isso decorre, pode-se observar que o termo contém, dentro de si, a palavra signo (*signare*), esta antecedita por *de* (para fora). Disso se pode concluir, para simplificar, que design é, antes de tudo, linguagem, quer dizer, linguagem externalizada, posta para fora. Essa ideia se coaduna com o entendimento francês da palavra que põe em relevo a noção de propósito e de projeto, uma noção, aliás, que muitos especialistas adotam ao compreender design, sobretudo, como projeto. Em um artigo sobre o tema, Vilém Flusser (2007, p. 181-185) também apresenta um comentário etimológico da palavra design. Entretanto, antes de entrarmos na discussão sobre a concepção flusseriana de design, vale a pena passar em rápida revista o

desenvolvimento histórico do design no ocidente, desde que a revolução industrial marcou a projeção progressiva e a expansão dos sentidos do design na vida social.

A expansão histórica dos sentidos de design

A revolução industrial trouxe o fortalecimento do conceito e da prática do design. No início do séc. 17, os designers já vendiam seus projetos inovadores. Também existia a cópia de desenhos e projetos, num processo que tornou os plágios comuns. A difusão da comunicação escrita a partir de Gutenberg dependia, de um lado, da existência de profissionais responsáveis por desenhar o produto e, de outro, da sua produção e finalização em uma oficina para sua industrialização. O que se tem aí são as duas faces do design: o projeto e sua operacionalização.

Com o fim definitivo do estilo coercitivo, desde o século 18, a crescente industrialização demandava a criação de novos formatos e variações nas tendências da produção. Então, artistas com formação acadêmica em desenho, eram contratados pelos fabricantes para criarem novas concepções formais que se adequassem ao gosto da burguesia consumidora e ansiosa por valores com os quais se identificassem. Do final do século 19 em diante, a arte começou a absorver e se misturar com a criação e a prática do design. Ao final do século 19 e início do 20, no Dada, nas vanguardas russas e em outros movimentos vanguardistas das artes visuais, a fronteira entre design e arte ficou porosa (Santaella, 2012, p. 163-164). É bastante notório o caso das vanguardas russas, cujos artistas, tais como Kasimir Malevich e El Lissitzky, por acreditarem na democratização das artes fora dos museus, começaram a colaborar com o desenho de cartazes para a publicidade das ideologias revolucionárias.

Ligados ao construtivismo russo, mas professando uma ideologia reformista, social-democrata, nos anos 1929, os movimentos construtivistas alemães (*Bauhaus*) e holandeses (*De Stijl*), deram continuidade aos ideais e métodos da arte como design. A partir de 1922, quando a direção da escola Bauhaus ficou a cargo do arquiteto Walter Gropius e do artista e designer construtivista Lazlo Moholy-Nagy, os trabalhos passaram a seguir a “regra”, enunciada pelo arquiteto Luis Sullivan no final do séc. XIX: “a forma segue a função”. Isso significa que o trabalho realizado deve ter, “em sua forma, elementos suficientes para

cumprir a função para a qual foi projetado, ao mesmo tempo em que é apreciado visualmente” (Braga 2010, p. 20; ver também Silva e Pachoarelli, orgs., 2011).

Os fundamentos básicos da Bauhaus, funcionalistas e racionalistas, ganharam notoriedade como princípios do design, especialmente porque os parâmetros, por eles instituídos na produção, auxiliavam na validação da profissão do designer. Isso, contudo, não deveria levar à equalização do design *tout court* com esses princípios, como pensam alguns. Ao contrário, no decorrer do século XX, o design passou a adquirir uma diversidade de facetas, algumas complementares, outras antagônicas ao funcionalismo. Tendências complementares, por exemplo, encontram-se nos anos 1950-60 na *Hochschule für Gestaltung*, de Ulm, conhecida como Escola Superior da Forma. Nela, os princípios racionalistas tiveram continuidade na valorização da boa forma, dos padrões visuais, da proporção, dos sistemas de coordenadas que, na sua coesão, devem ser capazes de expressar coerentemente um conteúdo. A proposta dessa Escola era promover a superação da divisão entre belas artes e artes aplicadas. Contribuição similar se encontrava também no *Swiss/International Style of Design* que não se limitava ao design gráfico. O famoso arquiteto Le Corbusier, por exemplo, é tido como parte desse estilo que se espalhou por todo o mundo da arte e do design. Para seus adeptos, o design deve estar fundado em princípios racionais, alcançados por meio de um espírito científico. Para eles, designers estão mais perto dos comunicadores do que dos artistas, pois a beleza não se constitui em exclusivo princípio que guia o design. Buscavam a simplicidade nas estruturas modulares, na clareza e geometrização.

Nos anos 1970, os movimentos de contracultura, com seus protestos e aspirações de mudanças, bateram de frente no racionalismo anglo-saxão. O design aderiu, então, ao psicodelismo, à estética *hippie* e *punk* como evidência de participação política com a bandeira de subversão do *status quo*. Da segunda metade dos anos 1970 em diante, o pós-moderno foi tomando conta de todos os estilos nas artes, da arquitetura às artes plásticas, da música ao cinema, penetrando também no território do design. A diluição de quaisquer fronteiras tempo-espaciais, especialmente das dicotomias funcionalistas entre forma e função, trouxe a valorização da retórica visual, do ornamento, colagem, ilustração, da fotografia e da tecnologia (Harvey, 1993).

Atualmente, assiste-se a uma ampliação considerável do campo e das preocupações do design. Qual o papel do design na produção capitalista e nas extravagâncias do

consumo? (Lipovetsky, 2007). Como os designers comunicam novos paradigmas culturais? Para responder a essa pergunta entram no debate, por exemplo, questões de sustentabilidade, enquanto o leque do design se abre para o design social, design e cidadania, design e política por meio do deslocamento da ênfase no consumo para a participação. O design de serviços, por seu lado, busca criar novos serviços ou melhorar os já existentes para torná-los mais úteis e desejáveis para os clientes, e mais eficientes para as organizações provedoras de serviço, utilizando uma visão holística, multidisciplinar e integrada (Stefan Moritz, 2005).

A tendência que entrou em voga é a do *design thinking* (Rowe, 1987). Os temas que circulam em torno dessa proposta são muitos, entre eles, o foco na colaboração e na experimentação, no aprender fazendo, na convicção de que velhas respostas não podem dar conta de novos problemas, na busca de bons problemas em lugar de boas soluções, mudança por meio do design, o papel da heurística na resolução de problemas, convergindo tudo isso para uma renovação da ideia de projeto que está no cerne do sentido de design.

Diante do rodopio de tendências do design na contemporaneidade não seria de espantar que uma pluralidade de conceitos de design hoje convive nem sempre pacificamente. Não está na intenção deste artigo explorar esse caleidoscópio, mas sim trazer à baila o conceito flusseriano de design, tendo como norte o fato de que se trata de um conceito original, pouco explorado por aqueles que lidam com o design. Ademais, trata-se de um conceito que, por sua originalidade, nos ajuda a adicionar complexidade àquela que se constitui na coluna dorsal do design, a noção de projeto.

Design também é astúcia

Pode-se afirmar que a noção de design está implicitamente presente em uma pluralidade dos escritos flusserianos. Esse é o caso, por exemplo, do texto sobre “O gesto de fazer” (Flusser, 1994, p. 49-67) que funciona como um embrião para os seus escritos sobre design. No fazer, as mãos têm encontro marcado com a materialidade bruta que o fazer visa transformar em objeto. O material bruto opõe resistência à pressão produtora, uma resistência que apresenta variações em grau e qualidade. Por isso, cada objeto possui “uma

astúcia que lhe é própria e com a qual elude o esforço das mãos para impor-lhe à força um valor” (p. 59). Cada objeto exige uma estratégia e um método distintos: força para alguns, mimo para outros, assim como existe aquele objeto que é preciso burlar. É só na medida em que as mãos investigam seu objeto, em que exploram seu segredo, que são capazes de dar-lhe uma forma. Uma vez investigado o objeto e descoberto seu segredo, então as mãos também descobrem seu próprio segredo, a saber, a sua habilidade, descoberta que resulta da luta das mãos diante da astúcia do objeto.

Mais importante nesse texto de Flusser, no que concerne ao design, especialmente para a noção de design como projeto, encontra-se naquilo que fica implícito acerca do poder das mãos sobre o pensamento, ou seja, o modo como, no gesto do fazer, as mãos realizam a pragmática do pensamento. Quando os objetos acabam por se transformar em extensões simplificadas e mais eficazes das mãos, estão dando corpo ao projeto que, alimentado no pensamento, encontra sua forma prática no mundo.

Outra fonte que subsidia a concepção flusseriana de design é aquela que se encontra na sua máxima do mundo codificado de que resulta, por inclusão, a codificação de toda experiência. Sem processos de codificação, o design não poderia se realizar, pois a criação de um artefato, quando dá forma à matéria, assim o faz pela mediação de conceitos e códigos específicos e apropriados. “Ao concretizar uma possibilidade de uso, o artefato se faz modelo e informação”. Cardoso (2007, p. 13) lembra aqui o exemplo, que Flusser menciona em algumas ocasiões, de uma alavanca em operação. Quando a vemos funcionando, não é mais possível olhar para qualquer vara de madeira ou metal, sem que ela nos lembre do seu potencial para ser aplicado com a mesma finalidade. É graças ao conceito que tal função e significado são adquiridos por aquilo que não passava de um pedaço de madeira.

Há inúmeras outras passagens nos escritos de Flusser em que surgem menções implícitas à concepção de design. No que vem a seguir, entretanto, irei me limitar aos textos que exibem essa designação no seu título. Em “Sobre a palavra design” (Flusser, 2007, p. 181), Flusser começa com a exploração etimológica da palavra, colocando ênfase no sentido de propósito, plano, intenção, meta. Surpreendentemente, chama atenção para um sentido que, de fato, está contido na etimologia da palavra, mas do qual ninguém ou poucos se apossam: design significa também esquema maligno, conspiração, ou seja, significados relacionados com astúcia e fraude, o que rebate no significado verbal de

tramar algo, simular, proceder de modo estratégico. Isso leva à síntese de que “o designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas” (ibid., p. 182).

Na sua ressonância com mecânica e máquina, mecanismo, do grego *mechos*, design, como o próprio nome diz, designa algo que tem por objeto enganar, portanto, constitui-se em uma armadilha, assim como máquina é um dispositivo de enganação. Associativamente, esse contexto leva a técnica, do grego *techné*. Flusser não explora aí esse termo até as suas correlações com *poiesis* e *episteme*, uma extensão que me parece oportuna, antes de se mencionar a tradução de *techné* por *ars*, em latim. Isto porque, compreender a relação entre arte e técnica, que está pressuposta na noção contemporânea de design, pressupõe recuperar as distinções e complementaridades, que vêm do grego, entre *episteme*, *techné* e *poiesis*. *Episteme* denota conhecimento, o verdadeiro conhecimento, diferente da opinião, o conhecimento das causas que são necessariamente verdadeiras. Implica a mistura entre ciência e saber e envolve o esforço racional para substituir a opinião, *doxa*, que é o conhecimento acerca do contingente. Divide-se em *praxis*, *techné*, e *theoria*. *Techné* refere-se à habilidade, à arte de produzir, no sentido de método envolvido na produção de um artefato, de um objeto, ou seja, o *know how*, o saber fazer. Para os gregos, a *techné* significava não apenas as atividades e competências do artesão, mas também as artes da mente e as belas artes. Por isso, estava indissolivelmente ligada à *poiesis*, essência do agir, fazer como criação, dar forma, o que dá sentido ao fazer, o sentido último da *techné* que é transfigurada pela *poiesis*. Desde muito cedo, a palavra *techné* foi ligada à palavra *episteme*, sendo ambas modos de nomear, cada uma a sua maneira, a própria ideia de conhecimento. Disso se pode concluir que a importância e o papel decisivo da *techné* não residem simplesmente no fazer ou na manipulação dos meios, pois, inseparável de *poiesis* e *episteme*, *techné* é forma de criação e forma de conhecimento.

Desde os gregos muita coisa mudou no modo como o binômio da arte e da técnica passou a ser compreendido. Não mais entrelaçado aos sentidos de *episteme* e de *poiesis*, o campo semântico de *techné* estreitou-se, enquanto romanticamente o significado de *poiesis*, concebida como processo criador, passou a ser sobrevalorizado. É também para essa problemática que Flusser chama atenção quando afirma que, embora design, máquina, técnica, *ars* (arte em latim) e *Kunst* (arte em alemão) estejam intimamente relacionados, desde a Renascença, essas relações foram sendo crescentemente negadas, dividindo a

cultura em dois ramos estranhos entre si: o científico, quantificável, de um lado, e o qualitativo, estético, de outro. Entre os dois, o design se alojou, justamente porque conecta técnica e arte.

Contudo, tal explicação não é suficiente. Flusser quer resgatar o sentido de engodo e malícia. Para isso volta aí ao exemplo primitivo de uma alavanca, cujo design, técnica e arte têm por meta enganar a lei da gravidade. Neste ponto, torna-se claro que a malícia, a astúcia, o engodo e a fraude não carregam o sentido de perversidade, como se poderia pensar à primeira vista. Levando-se o significado de design suficientemente longe, revela-se o desígnio que está na raiz do *homo sapiens* e na base de toda cultura: “enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial por meio da técnica. (...) Com astúcia nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres” (ibid., p. 184). Isso nos leva a pensar que é a astúcia do design que compensa a fragilidade e vulnerabilidade física da inserção do ser humano na natureza. Flusser termina seu argumento com uma frase sensacional: “o ser humano é um design contra a natureza”. De fato, sem a mediação do design que permitiu ao humano enfrentar o desequilíbrio entre suas forças e as forças naturais, a espécie não teria sobrevivido. Contudo a trapaça parece ter nos levado longe demais, pois, afogados em *gadgets*, perdemos “a fé na arte e na técnica como fontes de valores”. Com isso, Flusser antecipa uma questão candente, ou seja, que o design humano na sua evolução tenha chegado ao ponto de assistirmos hoje à passagem do Holoceno para o Antropoceno, colocando em risco a própria continuidade da espécie na biosfera. Mas esse é um tema que não irei desenvolver aqui, pois nos desviaria do propósito deste artigo que é explorar o leque aberto por Flusser sobre o conceito de design.

Tudo depende do design

É com a frase acima que Flusser se endereça para outras concepções possíveis de design, entre elas, a de forma no sentido de modelo a que o fenômeno é submetido para poder ser controlado, justamente o que os códigos computacionais realizam quando criam formas sintéticas, eternas, mas, paradoxalmente, nem por isso, imutáveis, pois são formas algoritmicamente manipuláveis (ibid., p. 192).

Outro dilema encontra-se nas duas faces do design como progresso e obstrução. Como superar a obstrução em prol do seu outro lado? Objetos de uso são algo mais do que objetos, ou seja, são mediações, eles são tanto objetivos quanto intersubjetivos, não apenas problemáticos, mas dialógicos. Isso significa que, no processo de criação dos objetos, comparece a questão da responsabilidade, o que permite falar de liberdade no âmbito da cultura. “A responsabilidade é a decisão de responder por outros homens. É uma abertura perante os outros. Quando decido responder pelo projeto que crio, enfatizo o aspecto intersubjetivo, e não o objetivo, no utilitário que desenho. E se dedicar mais atenção ao objeto em si, ao configurá-lo em meu design (ou seja, quanto mais irresponsavelmente o crio), mais ele estorvará meus sucessores e, conseqüentemente, encolherá o espaço de liberdade na cultura.” (ibid., p. 195)

A questão da liberdade constitui-se em um dos *leitmotifs* da obra flusseriana. Desde a *Filosofia da caixa preta*, Flusser (1985) transcendia a análise dos aparelhos e meios técnicos em geral para o campo da cultura “na busca de uma alternativa viável de existência em liberdade” que encontra no *homo ludens* sua figura conceitual privilegiada. É o jogo, figura crítica da criação, que surge como “alternativa possível na busca pela liberdade” subvertendo o automatismo dos aparatos culturais (Baio, 2013).

Assim também, do dilema entre obstrução e progresso, Flusser extrai algumas conclusões que iluminam criticamente as produções de objetos de uso que servem apenas ao consumo pelo consumo, cuja exacerbação produz o esquecimento da única forma de progresso que é aquela que segue na direção dos homens. De resto, tem-se aí um esquecimento tal que leva a entender o design responsável como algo retrógrado. Flusser antecipa uma brecha de luz na produção de objetos de uso imateriais, como programas de computador e redes de comunicação, quando permitem que sejam percebidos os outros homens que estão por trás desses designs, tornando visível sua face mediática, intersubjetiva e dialógica. Isso resultaria em um código ético do design que, longe de se impor na forma de preceitos prévios, brotaria dos procedimentos de conduta em ato.

O mais admirável texto de Flusser sobre design é aquele em que, sob o título de “Design como teologia” (ibid., 206-213), é proposto que, para o design do futuro, seria necessário confrontar o conceito ocidental de design com noções orientais. Quando observamos como as formas surgem entre as mãos de um oriental, como por exemplo, os ideogramas escritos com pincel, flores de papel ou os gestos ritualísticos e ao mesmo

tempo leves, naturais, da cerimônia do chá, não se trata, em nenhum desses casos, de uma forma que se impõe sobre algo amorfo (como seria a ideia ocidental), mas, ao contrário, “fazer surgir de si mesmo e do mundo circundante uma forma que abarque ambos”, ou melhor, uma forma de imersão no não-eu do papel, do pincel, da tinta, do ritual. “Enquanto no Ocidente o design revela um homem que interfere no mundo, no Oriente ele é muito mais o modo como os homens emergem no mundo para experimentá-lo”. Para este último, o design é estético, no legítimo sentido que este tem de “experienciável” e, no dizer de C. S. Peirce, o que tem de admirável.

No momento em que o código alfanumérico, que dominou na ciência ocidental, especialmente desde Gutenberg, perder sua hegemonia para o código digital dos computadores, este que, em princípio, apresenta semelhanças com os códigos orientais, pode-se esperar que transformações substanciais se ponham a caminho no Ocidente. O que se busca, portanto, é uma aproximação estética com a vida, de que a ciência ocidental nos alijou. Mas “não é essa uma hipótese ousada, aventureira?”, pergunta Flusser. Ele mesmo responde que seu texto “deve ser lido como ensaio, isto é, como a tentativa de formular uma hipótese”. E não são as hipóteses as formulações mais criativas e inovadoras do espírito humano? Não estão nelas as iluminações que se responsabilizam pelas grandes descobertas na arte e também na ciência? Se confiarmos nisso, é, portanto, mister aguçar nossa escuta para Flusser e para as suas hipóteses explicativas.

Referências

- Baio, Cesar (2013). O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade. *Flusser Studies*, 15.
- Braga, Alexandre (2010). *Design de Interação nos Games. Projetar como operação tradutora para a comunicação ser humano-máquina*. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Cardoso, Rafael (2007). Introdução. In Flusser, Vilém. *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*, Rafael Cardoso (org.), Raquel Ab-Samara (trad.). São Paulo: Cosac Naify, p. 9-18.
- Flusser, Vilém (1985). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo Hucitec.
- Flusser, Vilém (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, Claudio Gancho (trad.). Barcelona: Editorial Herder.
- Flusser, Vilém (2007). *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*, Rafael Cardoso (org.), Raquel Ab-Samara (trad.). São Paulo: Cosac Naify.
- Harvey, David (1993). *A condição pós-moderna. Ensaio sobre as origens da mudança cultural*, Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Conçalves (trads.). São Paulo: Ed. Loyola.

- Lipovetski, Gilles (2007). *Felicidade paradoxal. Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*, Maria Lucia Machado (trad.). São Paulo: Companhia das Letras.
- Moritz, Stefan (2005). *Service design. Practical access to an evolving field*. Cologne: University of Applied Science.
- Rowe, Peter G. (1987). *Design thinking*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Santaella, Lucia (2012). *Imagens no design*. In *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, p. 161-184.
- Silva, José Carlos Plácido da e Paschoarelli, Luis Carlos (2011). *Bauhaus e a institucionalização do design: reflexões e contribuições*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.