

O Silêncio das Palavras

Gustavo Amarante Bomfim
Professor Associado da PUC-Rio
Doutor em Filosofia pela Bergische Universität Wuppertal, Alemanha.

O termo atopia será compreendido aqui de acordo com sua acepção original, derivado do vocábulo grego *topos* e do prefixo *a* que indica negação, ou seja, atopia como lugar algum, espaço fugidio, território constituído de matéria de sonhos; enfim, lugar que não existe, uma utopia. Mas esta não deve ser confundida com o mito da caverna descrito por Platão em *República*, alegoria que nos fala da ascensão da alma ao inteligível, livre do enganoso mundo das aparências, nem à concepção primogênita de um Estado ideal em que o governante seria o mais sábio entre os sábios, que se encontra em *Leis*, concepção que iria inspirar tantos outros pensadores, como Thomas Morus¹ na criação de sua insular república imaginária, Utopia. A atopia de que aqui se fala também não se assemelha à utopia do materialismo dialético de Marx e Engels, pois que esta se realizou e ruiu melancolicamente ao som de britadeiras, picaretas, pás e mãos que derrubaram o muro de Berlim, rasgaram a cortina de ferro e retalharam a União Soviética, tornando novamente atuais os mapas do século XIX, da Eurásia. A atopia ou utopia referida poderia estar mais próxima daquela apresentada por Ernst Bloch em *Das Prinzip Hoffnung*,² (A Dialética da Esperança). Ao contrário de outros marxistas, Bloch explorou uma epistemologia de extrato utópico, mas que não contempla a utopia como situação ideal, e sim enquanto função antropológica do ser no desenvolvimento de sua consciência, na dialética entre tendências reais da concretude e latências antecipatórias. Nesta dialética a utopia tem duplo significado: denuncia aquilo que é e anuncia possibilidades do vir a ser.

*Faço-me sentir. Desde cedo se busca, totalmente cobiçoso, clamo. Não se tem nada o que se quer. Mas nós aprendemos a esperar. Pois o que uma criança deseja raramente vem ao tempo certo. Sim, espera-se até pelo próprio desejar, até que ele se torne claro.*³

De fato, há uma inelutável associação entre atopia e utopia, uma vez que ambas encerram a idéia de lugar ou contexto sócio, político, econômico, cultural que se almeja, que se determina como meta a alcançar, mesmo que se saiba que tal meta sempre se afastará um pouco mais à frente, o que justamente caracteriza o caminhar titubeante da humanidade, seja no caminho da *Verdade*, como queria Hegel, ou do Caos, em uma versão mais pessimista, como a de Adorno. Decidir se nos dias em que vivemos uma utopia é mero idealismo ingênuo e tolo, como a história do burrinho, à frente do qual se dependura uma cenoura em uma vara, para que ele caminhe mais rápido, não importa em que direção, pois a cenoura continuará sempre à sua frente, ou se uma utopia é o germe da talvez única e última possibilidade de transformação de nosso meio, é questão que será deixada aqui em aberto.

¹ O vocábulo *Utopia* surgiu pela primeira vez em *De optimo reipublicæ statu, deque nova insula Utopia* (1516) de Thomas Morus (1478 –1535). Este romance político trata da apresentação de um modelo para uma nova ordem social e política que se demandava na Inglaterra a partir do declínio da sociedade feudal, modelo em que o indivíduo livre poderia conviver em uma sociedade mais humana, integrada e de caráter eminentemente socialista. A partir de Morus e da enorme repercussão de *Utopia*, vários críticos e filósofos se referiram ao tema, de Maquiavel a Kant e, naturalmente, também Marx e Engels, que diferenciaram claramente o socialismo das diversas manifestações utópicas da história, ou por eles ditas utopistas, justamente porque o socialismo não seria mais uma forma de idealismo, mas uma decorrência da Teoria do Socialismo, uma verdadeira ciência capaz de transformar as sociedades através dos fundamentos do materialismo dialético. Atualmente utopia tem significado pejorativo, como algo despropositado, absurdo ou simplesmente delirante, já que em um mundo pragmático e utilitarista não há muito espaço para sonhos, riscos e originalidade.

² BLOCH, E. *Das Prinzip Hoffnung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1985.

³ Ich rege mich. Von früh aufsucht man. Ist ganz und gar begehrllich, schreit. Hat nicht, was man will. Aber wir lernen auch zu warten. Denn was ein Kind wünscht, kommt selten rechtzeitig. Ja man wartet sogar auf das Wünschen selber, bis es deutlicher wird.

De qualquer modo, esta introdução privilegia a proposta intencionalmente sinuosa deste simpósio: atopia, como território que demarca o espaço do design, seus limites e o que se inclui e se exclui desta atividade.

Antes de qualquer outra palavra é preciso esclarecer que não se pretende afirmar aqui que o design se situe em lugar algum, ou seja, que inexista enquanto exercício profissional, ou que este permaneça apenas como uma utopia distante e inalcançável. O design é uma realidade, quer enquanto atividade profissional, como também enquanto resultado desta atividade, ou seja, os objetos configurados; o que também não implica juízo de valor sobre os possíveis benefícios ou malefícios da atividade. Para responder a esta pergunta é preciso investigar, primeiro, em que medida o design que se pratica se aproxima ou se distancia de suas próprias proposituras formais, de seus discursos teóricos, ou seja, se sua cartografia imaginária corresponde de fato a um território factual e, segundo, o que diferencia o design de outras atividades que também se ocupam da configuração de nossa cultura material, mas que são situadas - indevidamente ou não - à margem do design.

A primeira indagação é assunto extensamente explorado, pois trata simultaneamente da história do design e das inúmeras definições formais que esta atividade recebeu ao longo do tempo, nos diferentes contextos em que foi e é exercida. Sobre o tema há pouco a se acrescentar ou suprimir, uma vez que já há uma história legitimada do design, consagrada pela tradição e gravada em palavras que dificilmente se apagarão da memória coletiva, ainda que se saiba que toda história é também uma narrativa e que esta, naturalmente, considera não só fatos, documentos, relatos, mas também o ponto de vista de quem narra. A questão da veracidade das narrativas não se localiza tanto na autenticidade daquilo que se inclui na narrativa, mas justamente naquilo que se exclui, por desconhecimento ou interesse. Portanto, é pertinente lembrar aqui as sábias palavras de Umberto Eco, ditas através de seu personagem Baudolino:

Se queres transformar-te num homem de letras, e quem sabe um dia escrever Histórias, debes também mentir, e inventar histórias, pois senão a tua História ficaria monótona. Mas terás que fazê-lo com moderação. O mundo condena os mentirosos que só sabem mentir, até mesmo sobre coisas mínimas, e premia os poetas que mentem apenas sobre coisas grandiosas.⁴

Feita esta observação, reafirma-se aqui, que do ponto de vista histórico, o design não foi descoberto, inventado ou inaugurado por este ou aquele personagem, instituição ou escola. O design se consolidou e continua a se consolidar lentamente na esteira do longuíssimo processo de configuração e produção de artefatos e neste processo há pelo menos quatro momentos que devem merecer destaque para a compreensão do desenvolvimento de uma área autônoma do trabalho social, que atualmente se denomina como design:

1. O primeiro momento está relacionado ao desenvolvimento de novas linguagens gráficas utilizadas para representar um artefato a ser produzido; no campo do design estas linguagens não são mais concebidas apenas como esboços, modelos ou representações imagéticas de alguma coisa, mas como meios de comunicação necessários entre criadores ou idealizadores da obra e seus executores, ou seja, uma linguagem decorrente das rupturas ocorridas no processo produtivo através da divisão de tarefas, fenômeno que tem início já no declínio da produção artesanal e expansão da manufatura. O esboço, o modelo, o desenho, que não deixaram de existir, continuam a ser a expressão ou representação sensível que permite visualizar um pensamento ou materializar uma idéia, registrar uma concepção, uma imagem antecipatória - *strico sensu* virtual - de algo que se deseja realizar. Porém, com a divisão social do trabalho, estas representações passaram a ter um outro papel, o de permitir a comunicação entre diferentes pessoas, em diversos locais e espaços de tempo, ou seja, houve a necessidade de se estabelecer novas representações gráficas ou modelos que, como qualquer outro meio de comunicação, obedecem a normas, regras e códigos particulares. Neste contexto é importante ressaltar que desenhos e modelos desenvolvidos a partir de então passaram, eles próprios, a se constituírem como mercadorias, ou seja, também eles são artefatos com valor de troca, pois afinal não são mais apenas esboços que permitem a produção de um único objeto ou de uma pequena série deles e que podem ser descartados após a conclusão da tarefa, mas uma unidade independente do objeto a ser produzido, que pode ser negociada, alugada, arrendada.

⁴ ECO, U. *Baudolino*. São Paulo: Editora Record, 2001.

2. O segundo momento se refere à necessidade de desenvolvimento de novos repertórios morfológicos que atendessem às inovações do processo produtivo manufatureiro, que fossem adequados à aplicação de novas técnicas de produção, ferramentas e procedimentos de trabalho, o que impulsionou a criação de academias em diversos centros produtores concorrentes. Estas academias, criadas a partir do século XVI, são as precursoras das escolas de artes e ofícios, ou seja, nelas ainda não se pretendia formar um projetista, mas artistas preparados para atender as diferentes demandas das manufaturas e das transformações estilísticas, que obedecem aos paradigmas estéticos de cada período da história e de cada classe social. Alguns destes colaboradores da produção artesanal e manufatureira foram posteriormente legitimados pelas instituições que estabelecem as regras da arte⁵ como verdadeiros artistas, como Holbein, o jovem, Jan Joris van Vliet ou Albert Dürer, que iniciou sua carreira como ourives.

Esta é a característica da segunda e importante circunstância que permitiria mais tarde o surgimento da atividade do designer: a especialização gradual de criadores e a crescente introdução de conhecimentos técnicos e científicos que iriam disputar com os princípios das belas artes os repertórios formais e, posteriormente, substituir por um suposto conhecimento científico a influência dos diversos estilos artísticos na definição da forma dos artefatos.

A partir da produção manufatureira não se trabalha mais para atender à demanda específica de um comanditário, mas produz-se para um cliente anônimo. Não há mais contato ou contrato direto entre criador e usuário e assim, ainda que em medida modesta, as manufaturas passam a fazer parte das instituições legitimadoras do gosto e das normas estéticas vigentes, mesmo que seus critérios fossem prioritariamente de natureza econômica. Em 1781, por exemplo, já se encontram catálogos de elementos estruturais e decorativos arquitetônicos, a maioria de origem clássica, como colunas, pedestais, capitéis, frisos, cornijas, altos e baixos relevos, molduras, frontispícios e toda sorte de ornamentos de fachada ordenadamente catalogados, com informações sobre medidas e detalhes construtivos para servirem como mostruário para os novos artefatos produzidos nas manufaturas⁶; na mesma época iniciou-se a publicação de coleções de ornamentos gráficos de diversas culturas, que foram, a partir da segunda Revolução Industrial inglesa, empregados indiscriminadamente na concepção de produtos industriais híbridos, cuja forma se constituía da colagem de elementos decorativos de origens e épocas diversas. Esta miscigenação de vocabulários formais, tão característica do período vitoriano, produziu a carnavalização das formas dos artefatos e os fenômenos que a Teoria Crítica denomina como banalização e falsificação da História. Um exemplo deste sincretismo morfológico pode ser visto, por exemplo, em um vaso inglês, fabricado em série pela firma Elkington e apresentado na Exibição Mundial da Indústria, em 1851, em Londres. O objeto é recoberto com ornamentos da cultura helenística e entremeado com adornos do gótico e do rococó. Por ironia, o tal vaso se chama *The Triumph of Science and the Industrial Arts*.⁷

3. O terceiro momento se reporta ao crescimento da produção industrial, a maior demanda por artefatos pelos trabalhadores, agora empregados e com algum poder de compra, à crescente importância político-econômica da classe burguesa, com seus anseios por representação social, à enorme migração do campo para as cidades e o conseqüente aumento na oferta de bens, à concorrência comercial entre as nações à frente do processo produtivo, principalmente Inglaterra e Alemanha. Estes são alguns dos fatores que aumentaram a demanda por profissionais especializados na criação de novas formas para os objetos de uso, função por hora atendida por artistas, arquitetos, engenheiros e mestres remanescentes de organizações artesanais semelhantes às antigas guildas: marceneiros, tapeceiros, gravadores, escultores, vidreiros, pintores etc. A partir desta época começaram a surgir novos modelos de ensino para as academias, escolas de artes e ofícios e outras instituições direcionadas para a formação de profissionais especializados no processo de configuração de objetos do cotidiano, como se observa na seqüência de instituições fundadas no período: *Royal College of Art*, 1837, em Londres; *Glasgow School*, 1845; o movimento *Arts and Crafts*, 1887, em Londres; o *Art Nouveau*, 1895, em Paris; as *Wiener Werkstätten* (Oficinas de Viena), 1903, em Viena;

⁵ BOURDIEU, P. *As Regras da Arte*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

⁶ MEUER, B. e VINÇON, H. *Industrielle Ästhetik – zur Geschichte und Theorie der Gestaltung*. Gießen: Anabas, 1983.

⁷ BOMFIM, G. A. *Idéias e Formas na História do Design: uma investigação estética*. João Pessoa: Editora da UFPB, 1998.

a *Vereinigte Werkstätten für Kunst im Handwerk* (União das Oficinas para a Arte no Artesanato), 1897, em Munique; as *Deutsche Werkstätten*, 1898, em Dresden; a *Mathildenhöhe* (Colônia de Artistas), 1899, em Darmstadt; a *Deutscher Werkbund*, 1907, em Munique, o *De Stijl*, 1917, na Holanda; a Staatliche Bauhaus Weimar, 1919, Alemanha; as *Wchutemas*, 1920, em Moscou⁸ e a partir daí toda a série de escolas européias e americanas já bastante conhecidas e mencionadas na bibliografia especializada, até a criação, em 1953, da Hochschule für Gestaltung (Escola Superior da Forma), por intermédio da Fundação Geschwister Scholl e com apoio econômico do Plano Marshall para reconstrução da Alemanha. Os políticos que então decidiram o futuro da Alemanha e julgaram que a melhor forma de evitar futuras guerras na Europa não seria retalhar Alemanha em pequenos Estados independentes, como no período anterior à unificação do Estado alemão, em 1870, ou estrangular economicamente o país com um novo Tratado de Versailles, mas integrar totalmente a economia alemã ao capitalismo ocidental.

Sobre a Bauhaus há pouco a relatar além do que já está minuciosamente classificado em seu arquivo, em Berlim, e em diversas publicações, como as de Magdalena Droste ou Rainer Wick, mas principalmente no livro homônimo de Hans Maria Wingler. Aqui é suficiente lembrar que nos seus 14 anos de conturbada existência a Bauhaus, muito mais que uma escola de artes e ofícios ou de design, foi um caldeirão de correntes culturais e artísticas, muitas vezes antagônicas, que só pôde existir no espaço utópico da República de Weimar. O trabalho conjunto de artistas e arquitetos tão díspares como Kandinsky e Hannes Meyer, Marcel Breuer e Johannes Itten, Joseph Albers e Mies van der Rohe demonstra que às vezes as utopias chegam muito perto de sua realização. E justamente porque chegam à margem da realidade contêm em si mesmas a dimensão trágica da morte. Enquanto os dançarinos de Oskar Schlemmer exibiam coreografias geométricas sobre o palco da Bauhaus, a República de Weimar dançava à beira do vulcão.

A melhor definição da Bauhaus continua sendo a de Mies van der Rohe, por ocasião de uma homenagem aos setenta anos de Walter Gropius, primeiro diretor da escola: *a Bauhaus foi, antes de tudo, uma grande Idéia*. Naturalmente, é sempre importante lembrar que a enorme produção da Bauhaus raras vezes foi aceita pela população alemã de sua época e não poderia ser diferente, pois esperar que um burguês da Baviera, da década de 1920, se sentasse em uma cadeira tubular de aço cromado seria o mesmo que acreditar que a população campestre da Rússia pudesse se sensibilizar com a produção artística do Construtivismo. De qualquer modo, a Bauhaus, na Alemanha, e o Construtivismo, na União Soviética, foram duas utopias interrompidas por ditaduras, que impuseram o óbvio retorno ao Realismo, fascista e socialista, respectivamente. Também importante é observar que - como já dissera Hegel - nada se repete na História, a não ser como farsa, de modo que as sucessoras da Bauhaus em solo americano, na Universidade de Harvard, no Black Mountain College, em Yale e em Chicago não tiveram a menor importância para a sociedade americana ou para o design em geral. Os ideais de Walter Gropius, Joseph Albers, Marcel Breuer, László Moholy-Nagy e outros ex-professores da Bauhaus asilados nos Estados Unidos da América não poderiam encontrar ressonância entre uma legião de consumidores já acostumada ao brilho dos cromados e ao colorido dos néons.

4. Finalmente, resta considerar a mais recente característica que se atribui ao design e aos contornos de seu território, diferenciando-o de outras atividades implicadas na constituição dos objetos da vida cotidiana: a pretensa fundamentação científica no processo de configuração, que apagaria qualquer vestígios da influência artística na concepção dos objetos de uso. Embora este processo não possa ser localizado em um único país e muito menos em uma única instituição, a *Hochschule für Gestaltung*, em Ulm, continua servindo como paradigma deste processo. Em Ulm, criticou-se a Bauhaus por sua pedagogia ativista, pela excessiva valorização dos sentidos em detrimento de uma epistemologia, pela divisão da escola em ateliês, pela inexistência de uma biblioteca; enfim, pela ausência de uma didática explícita, sistemática e uníssonas.

Bem, este princípio ativista que eles (Bauhaus) não queriam reconhecer, tinha importância decisiva em sua didática. Quer dizer, queriam reeducar os sentidos humanos através de uma renúncia ao conhecimento, à atividade racional; queriam reeducar os sentidos através de atividades motoras. Este princípio estava também

⁸ MOURA, M. C. *Design de Hipermídia: transdisciplinaridade entre criação, cultura e tecnologia*. Tese de Doutorado PUC-SP, 2003.

*ligado, não somente ao ativismo pedagógico, mas ao expressionismo artístico e literário dos primeiros vinte anos desse século (XX), na Alemanha.*⁹

Esta crítica de Maldonado servia para justificar o afastamento de Max Bill, ex-aluno da Bauhaus e primeiro reitor da HfG, e para fundamentar as modificações radicais no currículo da escola. As atividades artísticas foram abandonadas e novas disciplinas como Metodologia, História da Cultura do Século XX, Matemática, Física, Química, Sociologia, Teoria do Conhecimento, Fisiologia Aplicada, Semiótica, entre outras, passaram a fazer parte do escopo de matérias lecionadas. Buscava-se então um corpo de conhecimentos que pudesse constituir uma “Teoria Interdisciplinar do Design”, questão que permanece em aberto até os dias de hoje. Nos 14 anos de existência da escola (1954 – 1968) – aliás, o número 14 parece ser cabalístico para o design - 213 professores visitantes ministraram as mais diferentes disciplinas, tal a ansiedade de professores e estudantes em se inteirarem das novas descobertas científicas. Entre estes docentes encontram-se alguns personagens notáveis da época, como Kurd Ausleben, Bruce Archer, Max Bense, Lucius Burckhardt, Walter Gropius, Frei Otto, Johannes Itten, Norbert Wiener etc¹⁰.

Sobre o nostálgico fim da HfG, em 1968, há diversas versões: por um lado, há os que testemunham que a escola foi asfixiada financeiramente pelo governo do estado de Baden-Württemberg pelos ideais socialistas de seu discurso, dissonante do processo de americanização da economia alemã. Outros relatam que os ideais socialistas da escola tinham se tornado um estorvo para alguns de seus professores, que se transformavam em bem sucedidos empresários da renovada e capitalista indústria alemã. Neste episódio pode-se perceber claramente o impasse em que se situava o design, pois a práxis não se encaixava em seus discursos teóricos. Em 1958, no segundo número da revista *Ulm*, Maldonado escreveu artigo sobre a indústria e a formação dos designers, do qual se destaca o seguinte trecho:

*A crise econômica na América em 1930 foi o berço do Styling, uma nova concepção de design, cuja influência na atualidade ainda é perceptível. A Bauhaus, seus seguidores e colaboradores foram desde o início contrários ao styling, especialmente contra seu oportunismo comercial, sua indiferença aos valores artísticos e culturais. Contudo, o problema não é simples: os estilistas criaram também produtos que foram aceitos pelos partidários da Bauhaus. Estilistas como Henry Dreyfuss, ou Walter Teague foram, em parte mandados ao inferno, em parte glorificados. Apenas sobre Raymond Loewy parece haver consenso em condená-lo ao inferno.*¹¹

Em 1965, já como reitor da HfG, Maldonado definiu design da seguinte maneira:

*O design é uma atividade cujo objetivo último é determinar as propriedades formais dos objetos produzidos pela indústria. Por propriedades formais não entendo apenas as características exteriores, mas todas as relações estruturais e funcionais que convertem um objeto em uma unidade coerente do ponto de vista, tanto do produto como do consumidor.*¹²

Mas a fórmula, através da qual seria possível obter uma unidade formal coerente entre usuário e produtor em uma sociedade capitalista não foi revelada. De qualquer modo isto parece não interessar mais a ninguém, pois a tradição da Arquitetura Moderna, da Bauhaus e da Hochschule für Gestaltung se consolidou e foi exportada para outros países, inclusive o Brasil, através de uma série de paradigmas que se expressam como mitos ou mantras sagrados, que devem ser repetidos incessantemente até que se atinja um estado inebriante, quando então elas parecem ser realmente capazes de materializar a divindade evocada: *menos é mais, a forma segue a função, a máquina de*

⁹ MALDONADO, T. *Conferências em Buenos Aires*. Buenos Aires, 1964.

¹⁰ LINDINGER, H. *Ulm: Die Moral der Gegenstände*. Berlim: Wilhelm Ernst & Sohn, 1987.

¹¹ MALDONADO, T. *Neue Entwicklung in der Industrie und die Ausbildung ddes Produktgestalters*. In: *Ulm N* 2; Outubro de 1958. Ulm.

¹² MALDONADO, T. *Design Education*. In: *Education of Vision*. Nova York, 1965.

morar, coerência formal, small is beautiful, projeto global, da colher à cidade são alguns destes axiomas inquestionáveis.

O campo do design não é, portanto, atópico, mas sem dúvida não cabe no espaço das palavras; estas silenciam diante da práxis, principalmente no momento em que se atravessa uma nova revolução industrial, em que o espaço social tende à desmaterialização e à fragmentação. A indústria do período eletro-mecânico, em que predominavam o *hardware*, as grandes e pesadas estruturas físicas de produção e montagem são, na atualidade, substituídos pela leveza e imaterialidade dos softwares, pela descentralização da produção e customização dos produtos. Não há mais necessidade de produção de imensas séries de um mesmo produto para amortecer os investimentos em máquinas, equipamentos, ferramentas, estoques e transportes das mercadorias. Estas agora podem ser configuradas diretamente pelo usuário a partir de elementos básicos que se combinam de inúmeras e diferentes formas, de modo a permitir que alguém projete *seu próprio automóvel* ou *sua própria calça jeans*, diferentes de todos os demais, ainda que a partir dos mesmos componentes; variações em torno do mesmo tema. A informática, as mídias eletrônicas e a telemática são tecnologias que abrem novas perspectivas para o design, uma vez que, como o fim das grandes séries de produtos idênticos, fabricados em grandes séries, é possível prever possibilidades de alterações para atender segmentos da sociedade, com suas particularidades e idiosincrasias.

A descentralização da produção, a revalorização de tradições culturais regionais e a customização dos artefatos devem ser compreendidas também como uma lição de humildade para os designers, pois estes processos de intervenção direta ou indireta dos usuários demonstram claramente que a significação de um objeto só se dará no processo de uso e não nas pranchetas eletrônicas dos projetistas. Mesmo que o designer pretenda dar configuração simples e austera para um artefato, seja por avareza, seja por acreditar em sua missão pedagógica em ensinar o *bom gosto* ao usuário, este se encarregará de significar e re-significar continuamente os objetos de seu entorno: o liquidificador receberá um vestidinho de plástico plissado para sua melhor proteção, à hermética caixa de uma CPU serão adicionados adesivos das *superpoderosas*, ou um retrato de um ente querido; a cabine de um caminhão, tão cuidadosamente projetada pela engenharia e pela ergonomia, receberá franjas no pára-brisa, flâmulas de equipes desportivas, a imagem de um santo, de preferência adulado com flores de plástico e velas elétricas, pois esse é o universo do usuário, que o extravasa de modo consciente ou não. Os objetos são extensões do ser e isso já sabemos desde Freud, mas estas extensões não se referem apenas à dimensão fisiológica do homem, mas sim a toda complexidade que constitui o sujeito com seu consciente e subconsciente. Ornamentos, adornos, signos religiosos e toda sorte de adereços sempre estiveram presentes ao longo da história das culturas, em todas as regiões do globo e em todas as classes sociais e *kitsch* será sempre a linguagem do outro, que não reconheço como semelhante à minha. Mas, na era das mídias eletrônicas, que encolhem o espaço e fragmentam o tempo, a interação entre valores culturais sugere mais o uso da conjunção *e* em detrimento do *ou*: não mais isto ou aquilo, mas isto e aquilo e aquilo outro também. Naturalmente, todo processo de escolha, de decisão, gera angústia, mas esta não é a angústia dos objetos e sim do ser.

Os quatro fatores que favoreceram a constituição do design, enquanto área autônoma de atividade profissional, podem ser resumidos da seguinte forma: o desenvolvimento de linguagens imagéticas que permitem a realização e a comunicação de conceitos, concepções, idéias; a especialização gradual de criadores, projetistas e a crescente introdução de conhecimentos técnicos e científicos que substituíram os princípios das belas artes nas determinações formais; o crescimento da produção industrial em série e a fundamentação científica no processo de configuração dos objetos de uso.

Finalmente, cabe investigar as peculiaridades do design, que garantiriam a esta atividade espaço privilegiado e diferenciado entre outras modalidades de configurar a cultura material. Aqui a questão também é complexa e há vários fatores a se considerar.

No esteio da história da configuração da cultura material, sobretudo após a consolidação da produção industrial, o design funcionalista se firmou como a linguagem mais adequada ao atendimento das diversas premissas deste modo de produção. Entre outros vocabulários formais, que durante determinado período foram aceitos e empregados, do Art Nouveau ao Styling, apenas a metodologia explícita, sistemática e pragmática do design funcionalista tem conseguido se manter razoavelmente adequada e útil à produção industrial. Mas aqui é necessária uma severa observação: o design se constituiu como atividade autônoma em uma época em que já se anunciavam profundas

transformações nos processos produtivos, nos conhecimentos científicos, considerados então inquestionáveis sob a perspectiva do positivismo, na própria sociedade e também em seus indivíduos. O mundo em que vivemos hoje é qualitativamente muito distinto daquele das décadas de 1950 e 60. A crença cega nas ciências clássicas, consideradas infalíveis e única garantia para o progresso equilibrado da humanidade, desmoronou com as Guerras do Vietnam, dos Bálcãs, do Oriente Médio, com o crescente medo que se alastra nos grandes centros urbanos, com a violência do terrorismo internacional institucionalizado e da criminalidade urbana, expressa nas mais diversas e perversas formas, com as desigualdades sociais, com a insegurança em relação à garantia de emprego, vida digna ou mesmo sobrevivência, com as injustiças e a total falta de ética na política. A diferença entre nações ricas e nações cada vez mais empobrecidas e insolventes só cresceu nas últimas décadas, de modo mais acelerado com a globalização da economia. As previsões de desastres ecológicos tornaram-se dura realidade através de catástrofes em todas as partes do planeta, de tal modo que uma consciência ecológica só deverá surgir das ruínas das grandes cidades da era pós-industrial.

As polaridades ideológicas, econômicas, éticas, religiosas se dissolveram em uma miríade de possibilidades e a desagregação social daí resultante abre espaço para novos contratos no relacionamento humano: seitas que incentivam a histeria coletiva, partidos neofascistas, políticas de segregação étnica e de exclusão social são alguns sintomas das sociedades atuais em fase de transformação. O sujeito urbano da atualidade corresponde ao *flâneur* de Baudelaire, do século XIX, não mais perdido no turbilhão social das grandes cidades, mas perdido no turbilhão de vias e meios de transporte ineficientes, perdido no turbilhão eletrônico de redes de televisão, com programação cada vez mais lamentável, perdido no turbilhão de informações da internet, que o levam ao *zapear* nervoso e muitas vezes angustiado, de um fragmento de informação a outro fragmento, que no todo formam apenas uma impressão de conhecimento e de realidade de um mundo fictício. Este é também o sujeito que se entrega docilmente a uma sociedade onde tudo é consumo, descarte e desperdício, o que inclui o próprio sistema de ensino, de modo que não deveria causar estranheza que muitos estudantes *zapeiem* disciplinas e aulas, que se façam virtualmente presentes, ora aqui, ora ali, entre uma e outra chamada do celular.

Neste panorama, o design, cujo objetivo último é o sujeito e não o objeto, encontra-se bastante defasado, pois não reconhece mais o ser a quem deveria servir. Seria muito desejável que o ensino do design desse mais atenção aos conhecimentos que se ocupam do ser, não apenas na sua dimensão fisiológica ou racional, mas do ser em sua integridade, composto de corpo, alma e espírito, seja lá como se queira interpretar essas três naturezas.

De modo semelhante ao processo de fragmentação da sociedade, o design também se reparte em diversas habilitações e para muitas delas não há conhecimento que fundamente a práxis além daquele obtido no senso comum. O conhecimento formalizado e acumulado, que deveria ser participado nas universidades, muitas vezes serve mais para satisfazer exigências de uma sociedade cartorial, que ainda acredita mais em títulos e diplomas, do que para no aprendizado, na pesquisa e na experiência prática. De qualquer modo, a academia hoje parece estar mais ocupada consigo mesma e com a prestação de contas junto a órgãos de fomento financeiro e de legitimação do que é e do que não é qualidade, através de procedimentos que seriam de muita inspiração a Hieronymus Bosch ou a Salvador Dali.

De vocábulo praticamente desconhecido, o design hoje se tornou aposto das mais diversas atividades que de alguma forma se relacionam ao desenho de formas, sejam elas sobancelhas ou a decoração de bolos de aniversário. Um vasto campo de novas possibilidades surge e é justamente este campo que se situa ainda à margem do design, margem cada vez mais diáfana, pois o que diferencia os lados margeados não é o modo de como se faz, mas o feito, silenciosamente, sem palavras.

Para dizerem milho dizem mio

Para melhor dizem mió

Para pior, pió

Para telha dizem teia

Para telhado dizem teiado

*E vão fazendo telhados*¹³

¹³ ANDRADE, O. *Vício na Fala*.

Bibliografia:

- BOMFIM, G. A. *Desenho Industrial: proposta para reformulação do currículo mínimo*. Dissertação de Mestrado. COPPE, Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção. Rio de Janeiro, 1978.
- _____. *Idéias e Formas na História do Design: uma investigação estética*. João Pessoa. Editora da UFPB, 1998.
- BRANZI, A., BURKHARDT, F. *Neues europäisches Design*. Berlim: Ernst & Shon, 1991.
- HALL, S. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LINDINGER, H. *Ulm: Die Moral der Gegenstände*. Berlim: Ernst & Sohn, 1987.
- MEUER, B. e VINÇON, H. *Industrielle Ästhetik – zur Geschichte und Theorie der Gestaltung*. Gießen: Anabas, 1983.
- MOURA, M. C. *Design de Hiperídia: transdisciplinaridade entre criação, cultura e tecnologia*. Tese de Doutorado PUC-SP, 2003.
- WINGLER, H. M. *Das Bauhaus*. Colônia: Dumont, 1975.