

Perspectivas para o ensino e pesquisa em design: dialéticas do design contemporâneo

Perspectives for teaching and research in design: dialectics of contemporary design

Dijon De Moraes

Resumo: O artigo promove uma revisão histórica do percurso do design a partir do século XVIII, desde a revolução industrial, buscando demonstrar que tanto a prática quanto o ensino e a pesquisa em design foram sempre guiados por vínculos e condicionantes que claramente delimitavam e norteavam a atividade. Desafios esses que eram de fáceis decodificações e que apresentavam conteúdos previsíveis e passíveis de compreensão. Mas o design, com sua realidade epistemológica cada vez mais imprecisa, passa a operar em campo reconhecido como aberto, fuzzy e difuso, dentro de um cenário fluido e dinâmico que prefigurou a complexidade contemporânea, em que a inconstância se estabelece como uma aparente normalidade. Por tudo isso, vêm criticamente aqui apontadas as dificuldades do ensino e da pesquisa em design que buscam respostas às demandas fuzzy em uma sociedade híbrida sempre em transformação.

Palavras-chave: Reflexões sobre o ensino e pesquisa em design; dialéticas do ensino e pesquisa em design na era contemporânea; ensino e pesquisa em design em cenário complexo.

Abstract: *The paper promotes a historical review of the trajectory of design from the 18th century onwards, since the industrial revolution, seeking to demonstrate that practice, teaching, and research in design were always guided by links and conditions that clearly delimited and guided the activity. These challenges were easy to decode and presented predictable and comprehensible content. But design, with its increasingly imprecise epistemological reality, starts to operate in a field recognized as open, fuzzy, and diffuse, within a fluid and dynamic scenario that foreshadowed contemporary complexity, where inconstancy is established as an apparent normality. For all this, the difficulties of teaching and research in design that seek answers to fuzzy demands in a hybrid society always in transformation are critically pointed out here.*

Keywords: *reflections on teaching and research in design; dialectics of design teaching and research in the contemporary era; design teaching and research in a complex scenario.*

Introdução

A partir dos meados do século XVIII, com o advento da Revolução Industrial na Inglaterra (1730-1750), se inicia uma outra revolução, tão igualmente importante, que se refere às mudanças de comportamento, referências estéticas e sociais humanas, bem como novas tipologias de uso e forma dos produtos até então confeccionados pelo sistema semiartesanal por meio de “manufaturas” e “Corporações” produtivas.

No que tange especificamente à produção dos bens e artefatos, artistas e arquitetos se veem chamados em causa em busca de traduzir e incorporar novas tipologias formais ao modelo de produção industrial recém-instituído. Buscava-se, portanto, uma melhor qualidade estética diante das condicionantes e limitações impostas pela máquina e pelo novo sistema produtivo industrial agora vigentes. Essa nova realidade estética recebe, entre outras, a alcunha de “estética mecânica”, tornando-se um grande desafio à época, para aqueles que se ocupavam em dar a forma aos utensílios a serem produzidos mecanicamente, desta feita em formato seriado por meio da constante repetição fabril.

Interessante notar que surge aqui também a histórica ruptura com o modelo precedente, no qual o artesão-artista era, ao mesmo tempo, o criador e o produtor dos bens artesanais, passando a ser reconhecido como profissional da chamada “arte decorativa” ou “arte aplicada” europeia. Assim, surge a figura mediadora de um novo profissional que passa a atuar entre a criação e a produção dos bens industriais, dando conceito e forma aos mesmos, isto é: determina aprioristicamente o “desenho” do produto para ser produzido em forma “industrial”. A esse novo profissional, que tem como função aquela de representar técnica e esteticamente antes de produzir algo, compete por consequência a função de esboçar, planejar, projetar e designar um novo utensílio e assim, emprega-se, por fim, o termo “design” (referente ao projeto) e “industrial” (referente ao meio de produção), pelo fato de o artefato ser previamente concebido e confeccionado de forma industrial, sem ter suas características alteradas entre a confecção de uma peça e outra.

Deve ser observado que não existia ainda, na Europa, uma “escola” ou “cursos” onde se ensinavam o novo ofício. O design passa a ser praticado por talentosos profissionais de formação artística, arquitetos e pelos próprios artesãos autodidatas que deixaram a posição de produtores, passando à categoria de idealizadores e criadores para as indústrias que se disseminavam por todo o continente europeu no século XVIII e, de forma mais acentuada, a partir do século XIX. Chamo a atenção para uma curiosa realidade que se apresenta desde o início dessa atividade, em que o design já nasce aberto a colaborações de diferentes profissionais com referências e formações distintas. Fato este que veio sempre a ocorrer, ao longo dos tempos, no percurso evolutivo da atividade de design.

Mas a reprodução dos objetos, utensílios e artefatos, por meio da máquina, não surge de forma unânime e coesa entre todos. Vários foram os movimentos contestatórios que se levantaram contra o modelo surgido e que, aos olhos de muitos, não mantinha a qualidade artesanal representada pela valorosa mão do artesão e sim, pela frieza da máquina sem vida e sem alma. Entre as contestações, destacam-se as firmes posições de protagonistas da cultura inglesa como John Ruskin (1819-1900) e William Morris (1834-1896), com o movimento denominado de “Arts and Crafts” (1880).

William Morris nasceu em berço de uma família reconhecidamente burguesa na Inglaterra. Mas, apesar da sua condição social e econômica favorável, Morris conduziu uma forte resistência ao modelo industrial, dizendo que o homem não deveria seguir o ritmo da máquina e sim esta é quem deveria seguir o ritmo do homem. Juntamente com seu colega e crítico de arte John Ruskin, ele lidera o movimento “Arts and Crafts”, que buscava valorizar a qualidade e a estética dos produtos artesanais, afirmando ser esta a perfeita e correta simbiose entre o ato de criar (Arts) e o de construir (Crafts). Dessa forma, é a primeira vez que vimos surgir, no design, terminologias como “responsabilidade social” e o ideal de “projetar para todos”, em contraposição ao favorecimento das benesses da indústria somente à burguesia. Aquela mesma burguesia dos séculos XVIII e XIX, que já era privilegiada com os artefatos criados e construídos pelos melhores artesãos europeus.

Assim, vemos que tanto do lado do modelo defendido por Ruskin e Morris, quanto do industrial que surgia, havia uma expectativa de que os produtos fossem destinados a uma maioria de pessoas possíveis, independente mesmo da sua posição e classe social. Para quem achava ser o design uma atividade que surgiu voltada para a elite, há nos ensinamentos de William Morris e John Ruskin, ainda mesmo na sua fase de maturação durante o século XIX, o alerta de que a indústria que surgia deveria servir a todos e não somente aos privilegiados ricos da era vitoriana. Ao perseguir e acreditar nesses dogmas, William Morris cria a sua própria empresa, a “Morris & Company” (1861-1875), tendo como premissa fabricar produtos com qualidade e estética destinados a pessoas de classes sociais distintas.

Isso posto, parece-nos inverte a origem do design como destinada a uma elite consumidora ou mesmo fruto de uma estratégia do capitalismo europeu emergente. Mas tudo isso ocorre, sem deixarmos de considerar as dialéticas e contradições intrínsecas ao percurso do design, desde a sua origem até os dias atuais, dentro da cultura do projeto e da cultura material.

Uma atividade e seu ensino ainda em formação

Dentre os vários profissionais europeus que promoveram uma estreita relação com o modelo produtivo industrial recém-instituído, destaca-se o protagonismo do versátil Christopher Dresser (1834-1904). Esse britânico nascido em Glasgow, na Escócia, e que se mudou aos 12 anos de idade para Londres, para completar os seus estudos, frequenta ainda quando jovem a *Government School of Design at London*. Essa foi uma experiência determinante para o seu futuro profissional, quando entra em cena a figura, como Dresser, pouco estudada e reconhecida na história do design, de Henry Cole (1808-1882). Cole foi um intelectual e funcionário de alto escalão do governo britânico que promoveu uma verdadeira reforma do ensino das artes decorativas e aplicadas na Inglaterra vitoriana. Ele elaborou a reorganização didática das escolas de artes e ofícios, buscando elevar a qualidade produtiva e estética dos produtos artesanais e industriais do Reino Unido.

Henry Cole também atuou como designer, chegando mesmo a montar a sua própria empresa, a *Summerly's Art Manufactures*, onde contou com a colaboração de pintores e escultores na concepção de vários utensílios e objetos produzidos pela empresa. Curioso notar que Henry Cole também ficou conhecido por ter sido o proponente, junto ao governo Britânico, em 1848, da então inédita “Grande Exposição da Indústria de todas as Nações”. Esta que ficou também conhecida como “Exposição Universal de Londres”, realizada pela primeira vez em 1851 no “Palácio de Cristal” (projeto do arquiteto inglês Joseph Paxton, 1803-1865), espaço este que veio a ser construído

somente para a realização deste evento. O sucesso dessa iniciativa motivou e acelerou a busca por uma melhor formação em design na Inglaterra e pela melhoria da competitividade e qualidade dos produtos industriais britânicos.

Nesse ambicioso ambiente de busca pela modernização e industrialização do Reino Unido, encontramos a base propedêutica formativa que influenciou o destino profissional de Christopher Dresser. Alinhado aos pensamentos da corrente reformista ditados pelo grupo de Henry Cole, o jovem Dresser se interessa pelo estudo da Botânica como ramo do seu curso de formação, vindo a se especializar em Morfologia e se tornar professor em Arte-Botânica. Observa-se, portanto, que desde o seu início, o design nasce aberto para a atuação de profissionais provenientes de formações distintas.

De fato, ao se tornar um profissional com visão e formação abrangentes e ao mesmo tempo sintonizado com as demandas de seu tempo, Dresser atua em diferentes frentes, como móveis, utensílios de cerâmica, vidro e metal, tecidos, tapetes, papéis de paredes etc. e vem sendo hoje reconhecido como precursor da atividade de design na era moderna. Em sua longa carreira de mais de cinquenta anos como designer, Dresser persegue a beleza atemporal por meio da simplicidade formal, em contraposição aos motivos excessivamente decorativos do modelo artesanal.

Com grande curiosidade, talento criativo e habilidade artística, Christopher Dresser soube tirar proveito da limitação produtiva da incipiente indústria que rapidamente se disseminava após a Revolução Industrial. Como complemento de cenário, Dresser também foi pioneiro em publicar textos e livros teóricos sobre a nova atividade que surgia, uma vez que o seu manuscrito *Principles of Decorative Design* foi publicado no ano de 1873. De forma surpreendente, Dresser aborda nesse seu livro temas como: “adequação dos objetos ao seu próprio uso” e “economia dos materiais empregados na produção fabril”. Temas que ainda hoje encontramos como parte do conteúdo de disciplinas dos cursos de design, como “Ergonomia” e “Materiais e Sistemas Produtivos”.

De forma oportuna, o estudioso italiano Vanni Pasca (1936-2021), buscando preencher a lacuna deixada pelos historiadores por não terem, a tempo, reconhecido o legado de Dresser na história do design mundial, escreveu, juntamente com a pesquisadora Lucia Pietroni, da Universidade *La Sapienza di Roma*, o interessante livro: *Christopher Dresser 1834-1904, o primeiro industrial designer: por uma nova interpretação da história do design* (2001), em que discorre:

A atividade projetual de Christopher Dresser se articula de modo muito complexo. Seja pelo ecletismo historicista da sua formação ocidental ou pelas constantes referências às culturas orientais sempre presentes em boa parte de seus trabalhos ao longo da sua vasta carreira profissional. Mas aqui, não se coloca em causa o conjunto de seus projetos, nos referimos, preferencialmente, àqueles trabalhos que constituem uma precisa antecipação do design industrial do século XX, sobretudo nas suas declinações construtivistas e racionalistas. (PASCA; PIETRONI, 2001, [s. p]).

Por tudo isso, e ainda em tempo, vem reconhecido o legado de Christopher Dresser como de grande relevância para a constituição do design como atividade formativa acadêmica e, especialmente, para o processo de consolidação do design como uma atividade profissional à luz da cultura do projeto e da cultura material.

Outro relevante marco que merece destaque dentro do sinuoso processo de industrialização europeu foi o “Deutscher Werkbund” (Associação Alemã de Artesãos), liderado por Hermann Muthesius

(1861-1927). Esse movimento, que era composto por artesãos, artistas, arquitetos, designers, engenheiros e empresários, nasceu na Alemanha, em 1907. Werkbund acabou por influenciar os conceitos, debates e reflexões relativos à produção industrial na Inglaterra e, de igual forma, em toda a Europa, que naquele momento adotava a industrialização como modelo produtivo fabril.

O movimento de Muthesius alinha-se com a primeira contestação de Ruskin e Morris, através do “Arts and Crafts”, o de fazer o dualismo entre “Arte Pura” (Belas Artes) e “Arte Aplicada” (Arte Industrial). Porém, distanciam-se em outra contestação: a de serem contrários ao modelo e ao método industrial. Para Muthesius, a indústria era parte dos novos tempos e, através dela, poder-se-ia construir um mundo melhor. Assim, almejando melhor qualidade dos produtos agora no formato industrializado, o Werkbund de Muthesius propunha que artistas, arquitetos e designers trabalhassem junto à indústria na concepção de seus produtos. Nessa nova era industrial, ao contrário do que ocorria na artesanal, a forma passa a ser concebida pelo designer, sendo fruto de suas referências culturais e de suas inspirações artísticas. A função construtiva caberia agora ao misto de artesão-operário, que tinha o ofício de executar a obra como previamente concebida. O movimento de Muthesius, portanto, distinguia quem concebia a forma (função intelectual através do projeto) e quem executava (função operacional por meio da máquina).

Os integrantes do movimento Werkbund perseguiram, outrossim, a simplificação e a geometrização formal como modo de adaptar o desenho dos produtos aos novos tempos e operar em harmonia com o processo de transformação da condição humana e social. Muthesius chamava em causa para que artistas e artesãos-operários buscassem, juntos, uma melhor condição de vida e maior qualidade dos produtos industriais através das novas técnicas de mecanização que poderiam possibilitar mais esperança social.

Curioso notar que, entre os expoentes do Movimento Werkbund, constavam protagonistas que vieram, posteriormente, a fazer parte da história do design mundial, entre eles: Peter Behrens (1868-1940), Henry Van de Velde (1863-1957), Walter Gropius (1883-1969) e Mies Van der Rohe (1886-1969). Deve ser recordado que Behrens, por meio da sua rica experiência junto à empresa alemã de equipamentos eletrônicos AEG, vem sendo considerado por muitos estudiosos como, de fato, o primeiro designer profissional (MARCOLLI; GIACOMONI, 1988).

Em 1907, o empresário Emil Rathenau (1838-1915) convida Peter Behrens a colaborar com a sua indústria sediada em Berlim. Para Rathenau, os produtos AEG deveriam ser especiais, diferenciados da concorrência e, além disso, ter uma característica própria, um estilo inconfundível, capaz de separar e distinguir os produtos AEG dos demais concorrentes, por meio inclusive, de sua estética. Para o empreendedor Rathenau, era importante que a qualidade técnica dos produtos se somasse à qualidade estética. Ademais, o design deveria buscar uma linguagem única e marcante por intermédio de catálogos promocionais e da imagem corporativa da própria empresa.

Assim, Peter Behrens transferiu-se para Berlim com a missão de projetar os produtos, a imagem corporativa, os catálogos promocionais e até mesmo a arquitetura do parque industrial e administrativo da empresa. “Behrens, que tinha formação em pintura e era autodidata em arquitetura, pôde realizar aquilo que era a sua ideia figurativa básica: experimentar, justamente, a síntese entre a arte e a técnica” (BUDDENDIEG; ROGGE, 1979). Esse acontecimento tornou-se um marco real da união entre artista e indústria proposta pelo movimento Werkbund e apregoada

por Muthesius. Para muitos estudiosos, assiste-se, assim, pela primeira vez, a um processo de projeção integrado e completo, junto a um profissional de design e uma indústria.

Peter Behrens contribuiu, com seus ensinamentos, princípios e métodos de trabalho, não somente com a grandiosidade que se tornou a AEG no cenário europeu e mundial; foi, também, responsável pela passagem de uma linguagem formal individualista e improvisada para uma intensão significativamente objetiva de projeto. Com talento e competência, contribuiu para a firmação dos ensinamentos em design e para a consolidação dessa atividade junto ao meio produtivo industrial. É importante registrar que pelo seu escritório, em Neubabelsberg, na Alemanha, passou, quase simultaneamente, uma geração de arquitetos e designers progressistas como Walter Gropius, Adolf Meyer (1881-1929), Mies van der Rohe e Le Corbusier (1887-1965), que receberam os ensinamentos e influências da “escola” e dos conceitos “behrensianos”.

Origens das primeiras escolas de fato voltadas para o design

O arquiteto e designer belga Henry Van de Velde, já de grande notoriedade na Europa, realiza diversos projetos na Alemanha e se muda, em 1902, para Weimar, para dirigir a “Escola Grão-ducal de Artes e Ofícios”. Oportunidade em que fundou a “Escola de Artes Aplicadas” onde os alunos adquiriam conhecimentos teóricos, práticos e artísticos para a concepção de seus projetos. Essa experiência de ensino em Weimar, que buscava unir arte e técnica, vem considerada como sendo o embrião da futura “Escola Bauhaus”. De fato, Van de Velde é quem inicialmente foi convidado para formatar os conceitos e dirigir a “Escola Bauhaus”, na sua primeira versão em Weimar, mas devido aos confrontos da primeira Guerra Mundial iniciados em 1917 e pelo fato da sua origem belga, contrária à Alemanha no conflito, retorna ao seu país e indica Walter Gropius para a missão que teve início justamente nos prédios projetados por Van de Velde para sediar a “Escola Grão-ducal de Artes e Ofícios” e a “Escola de Artes Aplicadas” de Weimar.

Em um cenário de expectativa de formalização do ensino de design, de novos conceitos e pensamentos modernos para a arquitetura e a arte, bem como em um cenário de pós-guerra na Alemanha, é que se deu, em 1919, em Weimar, a fundação da “Escola Bauhaus”. Walter Gropius julgou ser esse o momento propício para lançar novas ideias sobre o ambiente construído e novas perspectivas para o projeto dos bens industriais. A Bauhaus seria, portanto, a tentativa, por meio do ensino, de unir a arte aplicada e as belas-artes. Seria uma escola para o estudo e a pesquisa de melhor qualidade da produção industrial e da experiência com o novo. Gropius, portanto, dizia: “Daremos vida, todos juntos, à nova construção do futuro, na qual Arquitetura, Escultura e Pintura serão destinadas a fundir-se.” (DROSTE, 1991).

Segundo ainda Gropius, “a Bauhaus, todavia, não será simplesmente a fusão de uma academia de arte com uma escola técnica; ao contrário, acentua, de modo especial, sua formação profissional mediante a indicação de uma meta simbólica e real em um tempo. ‘Bauer’ – construir – era, para Gropius, uma atividade de um tempo social, intelectual e simbólico. ‘Construir’, enquanto atividade coletiva, era capaz de conciliar trabalho manual e intelectual” (GREGOTTI, 1986). Assim, estava lançada a esperança da arte aplicada junto à época mecânica moderna em conceber um mundo melhor, mais igualitário, com mais conforto e humanismo. Na primeira fase da Bauhaus, com seus ateliês, salas de aulas, laboratórios e oficinas, Gropius contou com famosos professores, pintores, artistas e intelectuais como: Johannes Itten (1888-1967), Paul Klee (1879-1940), Oscar

Schlemmer (1888-1943), Lyonel Feininger (1871-1956), Wassily Kandinsky (1866-1944), Adolf Meyer (1866-1950), László Moholy-Nagy (1895-1946) e Josef Albers (1888-1976), dentre vários outros protagonistas de destaque. É importante perceber que muitos desses artistas e intelectuais assumiram um ofício que não era comum em suas atividades originais; contribuíram, porém, com seus ensinamentos para a parte cultural, reflexiva, criativa e estética de uma atividade de design ainda em formação e como disciplina com contornos e conhecimentos próprios e, mais que isso, propuseram fazer da arte um componente natural do viver cotidiano.

Para além dos ricos ensinamentos da Bauhaus, nas três fases que se seguiram da escola entre 1919-1933, com enfoques e diretores distintos: Weimar, 1919-1927 (Walter Gropius), Dessau, 1928-1930 (Hannes Meyer) e Berlim, 1930-1933 (Ludwig Mies van der Rohe), os ensinamentos em design tiveram também influências de outras experiências, movimentos e correntes “modernas”, que ocorriam quase que simultaneamente em todo o continente europeu. Entre estes se destacam a Arte Concreta e Abstrata, o Neoplasticismo do movimento “De Stijl” dos holandeses Theo van Doesburg (1883-1931), Piet Mondrian (1872-1944) e Gerrit Ritveld (1888-1964), o Suprematismo russo de Kazimir Malevich (1879-1935), passando também pelo *International Style* do franco-suíço Le Corbusier. Devem ainda ser considerados diversos protagonistas de origens, estilos e poética distintas, como os finlandeses Alvar Aalto (1898-1976) e Eero Saarienn (1910-1961), os austríacos Josef Hoffmann (1870-1956) e Koloman Moser (1868-1918) e o escocês Charles Rennie Mackintosh (1868-1928) que, em muito, contribuíram para amalgamar o design como uma atividade projetual que apresentava contornos próprios. Deve ainda ser destacado que a Bauhaus, para além das disciplinas que suportavam os projetos inerentes à arquitetura e ao design, propiciava também aos estudantes diversos módulos e oficinas referentes a fotografia, teatro, dança, bem como experiências no campo da cerâmica, metal e vidro.

Nos Estados Unidos, por vez, o arquiteto Frank Lloyd Wright (1867-1969), com fortes referências do seu mestre Louis Sullivan (1856-1924), o mesmo que cunhou a frase “a forma segue a função”, difundia nesse mesmo período os conceitos da estética mecânica no qual propunha o uso da máquina como utensílio na formação de uma estética moderna e apropriada aos novos tempos. De fato, nos Estados Unidos, eram cada vez mais acelerados os avanços do setor produtivo industrial. Produtos como utensílios de uso doméstico, máquinas de datilografia, aparelhos fotográficos, máquinas registradoras e automóveis exploravam o *Styling* como uma estratégia de marketing após a grande crise de 1929 e o *Streamline* ganha força após a Segunda Guerra Mundial. Nessa mesma época, Henry Ford (1863-1947) já havia aplicado as teorias de Frederick Taylor (1856-1915) sobre a linha de montagem, a *assembly line*, e ao mesmo tempo difundia o seu conceito de unificação e intercambiação dos componentes nos produtos, tendo como objetivo final a racionalização produtiva. Destacam-se ainda, nesse período, as contribuições para o design americano advindas de marcantes expoentes como Joseph Claude Sinel (1889-1965), Norman Bel Geddes (1893-1958), Walter Dorwin Teague (1883-1960), Henry Dreyfuss (1904-1972), Raymond Loewy (1896-1986), bem como Charles Eames (1907-1978) e Ray Eames (1912-1988), que se tornaram protagonistas no ensino e na prática profissional do design naquele país.

A emblemática experiência da Escola de Ulm

A Bauhaus teve as suas atividades encerradas no ano de 1933, em Berlim. Isso ocorre devido à perseguição do Partido Nazista, que via a escola como ameaça aos princípios, cultura e hegemonia

germânicas. Vinte e três anos se passaram até que surgisse outra expressiva escola de design na Alemanha que foi a *Hochschule Fur Gestaltung*: a emblemática “Escola Superior da Forma”, também conhecida como “HfG-Ulm” ou simplesmente “Escola de Ulm”.

Podemos interpretar que o modelo de ensino da “Escola de Ulm” nasce de forma bastante consistente. Ela teve como base os aprendizados e legados deixados pelo movimento “Arts and Crafts”, as experiências de Henry Cole e Christopher Dresser, as iniciativas de Henry Van de Velde e Muthesius junto ao movimento “Werkbund” e, principalmente, as teorias e conceitos modernistas de Walter Gropius, Hannes Meyer e Mies van Der Rohe junto à “Escola Bauhaus”. A tudo isso, adiciona-se a interação havida com diversos intelectuais e cientistas, bem como movimentos artísticos e culturais que despontavam na mesma época em todo o continente europeu. Merece também destaque o fato de a “Escola de Ulm” ter na sua origem uma consciência crítica de uma Alemanha moralmente e materialmente destruída, após a malsucedida aventura de uma Segunda Guerra Mundial recém-perdida, trazendo destruição de seu parque produtivo e tanto desalento humano e social. Mas qual foi a importância desta mítica escola que durou apenas doze anos de existência?

Falar da “Escola de Ulm” é possivelmente discorrer sobre um dos mais fascinantes projetos de cunho científico-cultural emergido após a Segunda Guerra e, como parte da reconstrução no âmbito da cultura produtiva, cultura do projeto e da cultura material na Alemanha e na Europa. Sua concepção se inicia em 1947 por iniciativa de Otl Aicher (1922-1991) e Inge Scholl (1917-1998). Esta última como dirigente da “Fundação Irmãos Scholl”, que foi instituída em Ulm em memória de seus irmãos Sofhie (1921-1943) e Hanz Scholl (1928-1943), membros de um grupo de resistência ao nacional-socialismo denominado “Rosa Branca” e que, por se oporem ao regime nazista, vem a ser desmantelado e seus membros assassinados em 1943. A “Escola de Ulm” inicia as suas atividades em 1953, a princípio buscando seguir os passos da dialética da Bauhaus, fechada pelos mesmos nazistas em 1933. A “Escola de Ulm” foi dirigida, na sua primeira fase, por Max Bill (1908-1994), que, como ex-aluno da Bauhaus, impõe uma forte influência dessa escola nos ensinamentos e modelo de Ulm, principalmente daquela fase da Bauhaus entre 1928-1930 em Dessau, sob a direção de Hannes Meyer.

É nítida, portanto, a influência da Bauhaus na primeira fase da HfG-Ulm, como se comprova por meio da inicial colaboração e participação de dirigentes, professores e ex-alunos da Bauhaus na “Escola de Ulm”, como Walter Gropius, Josef Albers, Mies van De Rohe, Johannes Itten e Helene Nonné-Schmidt (1891-1976), além do próprio Max Bill. Assim, a HfG inicia com um projeto estético, social e político bastante alinhado com o modelo da Bauhaus e com os pensamentos de Gropius e Meyer. Os cursos da HfG-Ulm apresentavam, no entanto, o diferencial de duração de quatro anos e pela primeira vez vêm estruturados em segmentos distintos de especialização como: design de produtos, comunicação visual, construção e informação. A filosofia da escola, em sua concepção pedagógica, baseia-se no desenvolvimento de um espírito crítico voltado para a criação de um homem novo e, por consequência, de um novo estilo de vida.

Em 1956, por discordâncias internas sobre os rumos da escola, Max Bill deixa a direção, que é assumida por Tomás Maldonado (1922-2018). O grupo de Maldonado rompe com a tradição artesanal e as experiências em oficinas-laboratórios herdadas da Bauhaus e imprime uma nova fase para os ensinamentos da HfG-Ulm. O norte da escola passa a ser marcado pela ciência

e a tecnologia, que apontavam para o modelo de produção em série. Nessa fase, as intensas relações entre design, ciência e tecnologia, somadas aos princípios do racional funcionalismo, determinam o “Modelo Ulmiano” como a conhecemos. A HfG, com Maldonado, aproxima-se, portanto, do positivismo científico e da primazia da ciência sobre o design como direcionamento e norte para a escola.

Maldonado e seus colaboradores souberam, com grande capacidade, impor outros rumos à nova fase da escola, concedendo a ela uma dialética e poética própria sem perder de rota as questões sociais, tão caras à Bauhaus. Nesse sentido, a “Escola de Ulm” antecipa a importância para o design de disciplinas como a cibernética, a teoria da informação, a teoria dos sistemas, a gestalt, a semiótica e a ergonomia, bem como outras disciplinas técnicas e científicas como a filosofia da ciência, a lógica matemática, os estudos da tipologia e os elementos básicos da geometria fractal.

Mas, se por um lado a Escola de Ulm continua com a tradição da Bauhaus, por outro lado podemos dizer que a supera, na medida em que a HfG-Ulm crê, como a Bauhaus, no papel social do design, ao mesmo tempo em que se propõe fazê-lo de uma maneira ao todo diferente da primeira. Na “Escola de Ulm”, vêm acrescidos, para se atingir esses objetivos, o rigor técnico e uma forte determinação em fornecer uma sólida base metodológica à questão projetual. A atividade de design passa a ser vista como disciplina que opera no âmbito da cultura material e mais precisamente no âmbito da cultura industrial da era Moderna. Por fim, a “Escola de Ulm” confere a esta jovem atividade contornos bem definidos e próprios como uma área do conhecimento que opera entre as ciências sociais aplicadas e as áreas tecnológicas e científicas.

Na experiência “Ulmiana”, Maldonado e seu grupo de professores souberam mostrar ao mundo, usando as suas próprias palavras, que “indústria é cultura” e que existe a possibilidade e, por que não dizer, a necessidade de uma “cultura industrial”. Tudo isso hoje pode parecer óbvio, mas, não naquela fase em que o design emergia ainda como uma disciplina a ser sistematizada e mesmo consolidada. Na época de sua presença em Ulm, Maldonado procurou fornecer a esta atividade projetual, além de uma base metodológica sólida, instrumentos científicos próprios e um forte conceito social intrínseco ao design. Podemos mesmo dizer, utilizando uma das tantas metáforas tão caras ao Maldonado, que ele perseguia o ambicioso projeto de adequação e consolidação do design como uma disciplina autônoma equivalente mesmo ao “processo que levou a Alquimia a se tornar Química”.

Seguindo o pensamento neopositivista “Maldonadiano”, a função do design seria também aquela de sistematizar antecipadamente as próprias decisões projetuais, ao fazer premeditadamente e com cálculos bastante aproximativos aquilo que às vezes se produzia por acaso ou por meio da simples intuição. Maldonado, como grande intelectual e filósofo da técnica, não poderia também deixar de expor o seu lado utópico, nesse sentido, defendeu que projetar, além de um ato técnico, pode ser também um ato de esperança. Mantém, portanto, a fé que os objetos técnicos possam ainda contribuir para melhorar as nossas vidas no planeta (Maldonado, 1970).

Maldonado contesta a hipótese de que a história da técnica seja uma disciplina autárquica, uma história fechada em si mesma e defende a necessidade de estudar a história da técnica dentro do âmbito da história geral. Acredita, então, que seja improvável que se possa estudar a técnica sem considerar o encontro entre diversas outras disciplinas e atentamente discorre: “Somente com a confluência de filósofos, históricos, etnólogos, engenheiros, economistas, psicólogos e sociólogos

será possível desenvolver uma história da técnica que esteja mais próximo dos nossos problemas diários”, disserta Maldonado, que continua: “a técnica vem considerada sempre no contexto de um *milieu técnico*, uma realidade composta e articulada cuja interpretação clama pela confluência de várias outras disciplinas” (MALDONADO, 1979; 2012).

O caráter internacional da “Escola de Ulm” foi eminentemente marcante, em que um corpo docente e discente teve origem em diversos e diferentes países como Alemanha, Holanda, França, Itália, Inglaterra, Suíça, Áustria, Ásia, América do Sul e do Norte. Dentre eles podemos destacar Frei Otto (1925-2015), Abraham Moles (1920-1982), Karl Gerstner (1930-2017), Rodolfo Bonetto (1929-1991), Etienne Grandjean (1914-1991), Ralf Dahrendorf (1929-2009), Hans Magnus Enzensberger (1929), Hans Gugelot (1920-1965), Friedrich Vordemberge-Gildewart (1897-1981), Konrad Wachsmann (1901-1980), Herbert Ohl (1926-2012), Gui Bonsiepe (1934), Andries van Onck (1928) e Giovanni Anceschi (1939). Do Brasil participaram como estudantes da HfG-Ulm os designers Geraldo de Barros (1923-1998), Almir Mavignier (1925-2018) e Alexandre Wollner (1928-2018). Karls Heinz Bergmiller (1928) nasceu na Alemanha e formou-se na primeira turma da HfG-Ulm, mudou-se para o Brasil no final da década de cinquenta, onde sempre atuou profissionalmente.

Pelo seu caráter internacional e grande protagonismo no âmbito da cultura industrial e na cultura do projeto da era Moderna, a HfG-Ulm acabou por influenciar diversas escolas de design em diferentes partes do mundo, desde a *Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM* e o *Instituto Superior de Diseño – ISDI/Cuba*, na América do Norte e Central, à *University of Mumbai* em Bombaim, na Índia, Ásia. Do *Politecnico di Milano* e a *UIAV* de Veneza, na Europa, à *Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – FADU* de Buenos Aires, bem como a “Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI” no Rio de Janeiro e a “FUMA” (hoje Escola de Design – UEMG) em Belo Horizonte, na América do Sul, estas duas como as primeiras escolas brasileiras de design.

Ensino e prática do design em cenário *fuzzy* e complexo

Se a “Escola de Ulm”, dentro de um modelo de modernidade estabelecido durante o século XX, estruturou o ordenamento dos ensinamentos em design no sentido acadêmico e metodológico, ela também serviu, por consequência, como referência para diversas outras escolas, em diferentes partes do mundo. Deve ser ressaltado, de igual forma, que a HfG-Ulm foi também pioneira na pesquisa em design, ao considerar o método e o rigor científico, antes aplicados somente em outras áreas do conhecimento, dentro dos programas em nível *stricto sensu* nas universidades.

Porém, ocorre, e é bem verdade, que já a partir dos anos sessenta, o modelo Moderno não era, na sua totalidade, capaz de exprimir-se como símbolo do pensamento de uma nova sociedade que emergia. Essa nova realidade manifesta-se de forma mais estruturada, durante os anos da década de oitenta, por meio de novos e diferentes desejos coletivos que surgem na sociedade ocidental. No entanto, esse processo de transformação mundial, segundo Lyotard, vem de tempos mais remotos: “a nossa hipótese de trabalho é que o saber muda de estatuto ao mesmo tempo em que as sociedades entram na era dita pós-industrial e as culturas na era pós-moderna. Esta passagem começou mais ou menos no final dos anos cinquenta” (LYOTARD, 1981; TOURAINE, 1996; DE MASI, 1991, 1994).

O fato de a cultura Pós-Moderna ter como referência a multiplicidade fez com que ela se afastasse de um modelo narrativo linear, lógico e racional, inerente ao Moderno, e adotasse a própria

diversidade como símbolo do seu pensamento e percurso evolutivo. O pensamento pós-moderno, todavia, não se propunha ser uma dominante cultural com ordens e regras preestabelecidas (como se via anteriormente no modelo Moderno), mas como o reflexo de uma complexa transformação dentro do contínuo desenvolvimento do modelo capitalista ocidental.

É reconhecido que, durante os anos sessenta, os Estados Unidos da América despontam como um grande laboratório de rompimento com o modelo predominante e foi propriamente essa experiência americana que proporcionou a delineação de um cenário onde se prefigurou grande parte do pensamento Pós-Moderno mundial. Isso sucede, dentre outros, com a expansão dos meios de produção do Norte em direção ao Sul do planeta e, conseqüentemente, com a transferência da cultura capitalista, primeiro através dos bens de produção e dos artefatos industriais e, posteriormente, através dos meios de comunicação informatizados. Após a acentuada expansão da era moderna, cujo ápice ocorreu entre as décadas de sessenta e oitenta, tornou-se difícil imaginar alguma coisa que, fora desse modelo, pudesse prefigurar-se como uma nova ordem mundial. Deve-se evidenciar, entretanto, que essa transformação de cenário ocorre somente por meio de uma vasta rede que se integra à medida que se estabelecem conexões entre diversos setores da nossa sociedade. Segundo Portoghesi, “o fim último a que se tendia, conscientemente ou não, era a passagem da desordem necessária a uma nova ordem” (PORTOGHESI, 1980).

O pensamento Pós-Moderno, dentro desta nova ordem, procura decodificar e traduzir o exato momento das transformações que sucediam no mundo, isto é, o da passagem de um velho a um novo modelo ainda não estabelecido. O modelo Moderno predominante, como representante de um pensamento social, na sua lógica de identificação com o sistema produtivo industrial vigente, parecia recusar os signos das transformações que fortemente já se manifestavam. Parece que o modelo Moderno não presumia uma radical alteração do cenário existente, pois como nos revela Portoghesi:

A própria palavra ‘moderno’ exprime qualquer coisa que se move continuamente, como uma sombra de uma pessoa que caminha. Como se faz para liberar-se da própria sombra? Não por acaso os expoentes mais corajosos e radicais da crítica ao Movimento Moderno foram obrigados a escolher, para a definição de suas posições ideológicas, o mais incômodo e paradoxal dos adjetivos: ‘Pós-Moderno’, como o único que consentia exprimir-se claramente como a recusa de um continuísmo (PORTOGHESI, 1980).

Os pós-modernistas, por sua vez, livres do mito modernista de modificar completamente a sociedade por meio de precisas fórmulas e regras preestabelecidas, interpretavam o advento da nova ordem mundial em concomitância com o próprio percurso de transformação, isto é, contornando os bordos das suas diversas realidades e manifestações. Exatamente por esta razão e sem o estigma de não poder cometer erros de percurso, o modelo Pós-Moderno leva adiante a sua própria percepção e interpretação do mundo que então se prefigurava. Entre diversos outros movimentos e correntes de pensamento que tiveram origem mais ou menos nesse mesmo período destacam-se: Pós-industrial, Tardo Capitalismo, Capitalismo Avançado e por fim a Segunda Modernidade. Mas o Movimento Pós-Moderno é reconhecido como sendo o mais visível e popular, justamente pelo fato de ser marcadamente composto de linguagens icônicas e semânticas de forte impacto e de grande poder de comunicação.

É bem verdade que, na sua estranha coerência de ter como referência um ideal múltiplo e plural (entre os quais se destacam os valores estéticos e semiológicos), o Pós-Moderno valeu-se também de signos e ícones do passado que interagiam com aqueles do presente, propondo novas alternativas estéticas e novas formas de expressão comportamental, e tornando, por fim, o movimento um verdadeiro laboratório experimental de novas linguagens e de novos comportamentos. Assim é que a cultura múltipla Pós-Moderna se origina e desenvolve. É oportuno evidenciar outro importante valor da cultura Pós-Moderna: de ter sido capaz de antecipar a multiculturalidade étnica e estética do modelo de Globalização que hoje já se delineou com maior clareza. É em Fredric Jameson que se encontra a legitimação da cultura Pós-Moderna como pensamento plural e como antecessor e preanúncio do complexo modelo de Globalização Mundial:

Nos resta o puro jogo aleatório das expressões que chamamos de pós-modernismo, que não produz obras monumentais como aquelas modernistas, mas mistura sem fim os fragmentos de textos pré-existentes, como um puzzle da produção cultural e da produção social mundial, em um novo e verdadeiro potencial bricolage em que se encontram metalivros que canibalizam outros livros, metatextos feitos de partes de outros textos já existentes; assim é a lógica do pós-modernismo em geral, que encontrou na arte do vídeo-experimental um dos pontos mais fortes, mais originais e mais autênticos da sua obra (JAMESON, 1991).

Mas a ressonância do Pós-Moderno vai além do mero aspecto estético ou de uma simples linguagem artística, como muitas vezes mencionado. A cultura Pós-Moderna, de fato, propõe colocar em questão as diversas características que estavam intrinsecamente coligadas ao modelo e à Cultura Moderna, entre estas: a rigidez de linguagem, a linearidade, o funcionalismo, o cientificismo e a austeridade formal. Todos esses conceitos apareciam de forma imperativa na visão dos pós-modernistas como pontos frágeis no âmbito do movimento Moderno, dentro ainda de uma lógica comportamental e cultural que não mais correspondia à realidade mundial.

O pensamento Pós-Moderno, portanto, abre o debate sobre a real e legítima condição do Moderno como representante de uma nova ordem mundial que se estabelecia, cujas características não mais se apresentavam de forma equilibrada nem como uma estrutura linear previsível, inclusive para o ensino de atividades projetuais como o design e a arquitetura. O Movimento Pós-Moderno, em toda a abrangência de sua ação, evidencia ainda a condição de *non luogo* que começa a se estabelecer dentro da nova lógica urbana das grandes cidades do mundo, como é demonstrado por Robert Venturi no manifesto *Learning From Las Vegas* (VENTURI; BROWN; IZENOUR, 1972). É a época de examinar o fenômeno de desestruturalização da nossa ideia tradicional de cidade quando se teoriza sobre a possibilidade de não-cidade, ou melhor, de novos locais.

É interessante notar que esta nova percepção sobre as transformações do espaço territorial urbano e sobre a crise da periferia das grandes cidades em muito se aproxima do debate de *non luogo* que se estabeleceu também dentro do Modelo de Globalização. Da mesma forma, mas em escala diversa, merecem ser recordadas as grandes mudanças ocorridas nas relações entre países, com o surgimento e a expansão dos blocos multinacionais, entre eles os Tigres Asiáticos e a União Europeia. Conforme Featherstone, “com a globalização, a pessoa que era inequivocamente *outsider* agora se torna o vizinho de casa, e, como resultado, a dicotomia interno/externo deixa de existir” (FEATHERSTONE, 1996). Na mesma linha de pensamento, mas apontando diretamente para o fenômeno da Globalização, destacamos outra observação, desta vez enunciada por Beck:

A conclusão está no ar, o projeto da modernidade, assim nos parece, faliu. Os filósofos do Pós-Moderno foram os primeiros a atestar, com humor e entusiasmo, a declaração de morte da pretensa racionalidade da ciência [...] nesta obscura perspectiva, a globalização econômica não faz outra coisa senão seguir adiante coligada intelectualmente com o Pós-Moderno e politicamente com a individualização: a queda do Moderno. O diagnóstico é claro: o capitalismo perde e faz com que o trabalho também perca. Com isto se rompe a histórica aliança existente entre a economia de mercado, o Estado e a democracia, que até então integravam e legitimavam o projeto de modernidade, do qual a base era o Estado-Nação (BECK, 1999).

Mas foi mesmo em Kumar onde encontramos o parecer mais sucinto sobre as fortes transformações que nos levaram ao novo modelo mundial: “Aquela velha divisão do Mundo em três mundos nos parece hoje obsoleta. Temos hoje somente um Mundo, aquele do capitalismo global” (KUMAR, 1996). O Pós-Moderno, por assim dizer, foi bem inserido nas diversas áreas pertinentes da nossa vida diária; a sua ressonância cultural é propriamente mais envolvente que o mero aspecto estético e artístico do movimento. De fato, o pensamento Pós-Moderno, por meio dos seus fortes “rumores estéticos e linguísticos”, teve o mérito de iluminar (ou melhor, decodificar) uma grande transformação mundial que, até então, ainda não era percebida de forma clara. Na verdade, essas transformações vinham também sendo interpretadas por outras correntes, que também andavam em sintonia com o Pós-Moderno, mas que não foram capazes de provocar os mesmos “rumores” e de aglutinar uma variada gama de seguidores em torno do seu projeto, como fez o Pós-Moderno. Dentro desse âmbito, podem ser recordados: a Sociedade Pós-Industrial (Bell e Touraine), a Sociedade da Informação (Bell, Harvey e Masuda), o Pós-Fordismo (Larch e Urry), o Capitalismo Multinacional (Mandel e Jamenson), o Pós-Estruturalismo (Foucault e Derrida) e o Capitalismo Tardio (Mandel).

Por fim, o pós-modernismo, de fato, como novo protagonista em referências éticas e estéticas, é entendido como o início de uma nova maneira de ser e de estar no mundo. Foi mesmo a Cultura Pós-Moderna que envolveu em uma espécie de metabolismo constante todos os ideais e pensamentos surgidos posteriormente ao Movimento Moderno: desde o Alto Modernismo à causa e razão Pós-Industrial. Todos estes princípios, de fato, podem ser inseridos no pensamento múltiplo e abrangente da Cultura Pós-Moderna como o preanúncio da Segunda Modernidade e da Globalização estabelecida.

Ao questionar a continuidade do modelo racional-funcionalista como referência para o design em um cenário não mais considerado como moderno, o estudioso italiano Andrea Branzi fez uma instigante reflexão sobre o modelo da “Escola de Ulm” no seu livro *Learning from Milan: Design and the Second Modernity* (1988). Livro este que se tornou a versão italiana, ou resposta europeia, ao livro *Learning from Las Vegas* (1972) do Robert Venturi, sobre o pós-modernismo e seu questionamento sobre o Modelo Moderno. Assim discorre Branzi no seu histórico manuscrito:

Começarei por dizer aqui quais são, na minha opinião, os extraordinários méritos da Escola de Ulm [...] A ideia inicial era muito simples: reabrir a Bauhaus, fechada quinze anos antes por Hitler. Em 1956, a direção da escola passa de Max Bill para Tomás Maldonado, que a dirige até o seu fechamento, ocorrido em 1968.

Posto desta maneira, o fato não indica o notável registro de uma aventura intelectual de grande intensidade e importância. Por cerca de doze anos, Ulm foi o mais extraordinário laboratório intelectual da Europa e do mundo; artistas, cientistas e projetistas se

encontram sobre as colinas de Ulm e o seu diretor torna-se uma figura mítica. Abandonada a ideia de um revival da Bauhaus, a escola se adentra pelo território inexplorado da projeção voltada para a grande produção em série, lançando-se na base de uma problemática cujo centro apontava para o desenvolvimento de uma sociedade civil industrialmente evoluída. Por vários motivos, se nós hoje, como designers, estamos aqui falando de projeto e atuando com grande fertilidade, devemos tudo isso a Ulm, e isso não tanto pelos seus conteúdos metodológicos ou linguísticos, mas pelo fato, bem mais importante, de haver colocado, no centro de um vastíssimo teorema cultural e civil, o design, como uma disciplina que opera em contato com as transformações reais do industrialismo de massa e como projeto que cruza o imensurável universo dos objetos com o mundo artificial que circunda o homem até o ponto de transformar-se na mais importante experiência existencial.

Fora dos limites da arte aplicada na indústria, Ulm definiu o design como uma categoria centrada no projeto moderno; e, neste sentido, tudo que acontecerá posteriormente será porque Ulm abriu uma nova dimensão para a disciplina, que ainda hoje, em termos completamente diferentes, a alimenta [...] Ulm alterou decisivamente o seu limite operativo para o disperso, mas invasivo universo dos novos objetos industriais, para os instrumentos de trabalho, para os meios de transporte e de comunicação. Ela cumpre essa operação através de uma rigorosa metodologia projetual, que erroneamente sempre foi apresentada e entendida como absolutamente racional e científica, enquanto hoje nos revela como fruto de uma rica estratégia simbólica e metafísica [...] qual foi então o teorema central de Ulm? Qual estratégia aproximativa é proposta para o universo dos seus objetos industriais? A escola, de fato, propôs um substancial “resfriamento” do próprio objeto, uma neutralização dos seus valores e significados expressivos, através de uma codificação formal de grande pureza e corretismo, e que ao mesmo tempo impedia a petulância visual e a arrogância mecânica (BRANZI, 1988).

À luz das considerações acima expostas e com a prefiguração de um novo cenário dentro de uma nova ordem mundial, torna-se cada vez mais difícil manter os pressupostos e as metodologias que nortearam o ensino de design e a cultura do projeto na era Moderna. Torna-se cada vez mais constante o surgimento de movimentos e correntes da contracultura que impactam a arte, o design e a arquitetura tanto nos Estados Unidos como na Europa. Entre esses destacam-se a vanguarda supertecnológica do Archigram na Inglaterra, a Pop Arte e os Grupos da Nova Vanguarda Artística, Visual e Literária americanas. De igual forma, as teorias do austríaco Hans Hollein (1934-2014), com o seu Manifesto Antifuncionalista, o Grupo Francês de Utopia, bem como a Corrente do Desconstrutivismo, que propõe a fluidez e a fragmentação presentes nos projetos do canadense Frank Gehry, do holandês Rem Koolhaas, do americano Philip Johnson (1906-2005), da iraniana Zara Hadid (1950-2016) e do polonês Daniel Libeskind.

Mas foi na Itália que o design encontrou maior expressividade de ruptura com o Modelo Moderno. A Itália é conhecida por sempre ter promovido um design não normativo, mas icônico, dando espaço ao protagonismo individual, ou seja, de personagens com personalidades distintas e poética próprias, como em um constante laboratório experimental de ideias e de novos modelos projetuais. Nesse sentido, destacam-se o pioneirismo do Achille Castiglioni (1918-2002) e a didática do Bruno Munari (1907-1998). Sobre o inusitado método de projetar do Castiglioni, assim discorre Sergio Polano:

Aquele típico itinerário projetual que toma como referência os componentes artesanais e industriais, já presentes na cultura material dos objetos, para remontá-los em novas possíveis combinações, para direcioná-las à produção em série: uma espécie de mon-

tagem dadaísta, da poética do ready-made a qual não é estranha à intenção irônica e a desmistificação das valências excessivamente solenes e de certo modo “hostil” que muitas vezes acompanham a atividade dos designers (POLANO, 2001).

De igual forma, foi determinante para os rumos do “novo design italiano” as ideias, propostas e questionamentos de correntes e movimentos ocorridos a partir dos anos oitenta naquele país, dentre eles destacam-se a importância do “Alchimia”, liderado por Alessandro Mendini (1931-2019), “Memphis”, com Ettore Sottsass (1917-2007) e “Archizoom”, com Andrea Branzi e o grupo de Florença. Todas essas correntes, com seus manifestos reformistas, serviram de base para uma abrupta ruptura com os modelos e padrões racionais-funcionalistas antes preestabelecidos no design e na arquitetura moderna, criando espaço para o surgimento do que conhecemos hoje como “design contemporâneo”. Mas o design italiano, mesmo antes das influências advindas dos movimentos da contracultura e do radical design, convergia para uma rica e histórica parceria envolvendo diferentes atores que promoveram a riqueza do design naquele país. Encontro respaldo na oportuna metáfora do Giovanni Cutolo, que compara o design italiano a um grande rio que foi enriquecido graças ao aporte de numerosos e diferentes afluentes, assim disserta Cutolo:

A grande originalidade do modelo italiano consiste em ter edificado um vasto e duradouro movimento cultural, um verdadeiro ‘Sistema Design’ capaz de ir além dos produtos sem, no entanto, negar a importância que eles tiveram e continuam a ter [...] O design italiano pode ser comparado a um grande rio que foi formado no espaço e no tempo. Um grande rio cujo fluxo e curso imponentes foram enriquecidos graças ao aporte de numerosos afluentes. Entre muitos ramos adutores desse rio, estão os designers, o produtor e/ou editor, o distribuidor, os que trabalham na comunicação, além daqueles da formação. Todos juntos contribuíram para formar o Grande Rio do design italiano, assim como hoje o conhecemos. (CUTOLO, 2022).

Dialéticas do design contemporâneo

Como vimos, o cenário previsível e estático, estabelecido dentro da lógica moderna, refletia por consequência os ideais do projeto através de seus dogmas e fórmulas preestabelecidas. Esse modelo, com seus conceitos bastantes coerentes e estruturados, norteou a evolução industrial e tecnológica, bem como parte da ética e da estética de grande parte do pensamento do século XX. Mas, o projeto modernista de previsível controle sobre o destino da humanidade, em busca da felicidade e de uma melhor qualidade de vida, parece mesmo ter-se deteriorado. Para Andrea Branzi, “o mundo material que nos circunda é muito diferente daquele que o Movimento Moderno tinha imaginado; no lugar da ordem industrial e racional as metrópoles atuais apresentam um cenário altamente complexo e diversificado” (BRANZI, 2006).

São mesmo estas lógicas produtivas e os sistemas linguísticos opostos, apontados por Branzi, que ajudam a configurar esta realidade de cenário complexo. Embora sendo, na verdade, uma fotografia da realidade, nos tempos atuais, com o forte dinamismo, demandas distintas, necessidades e expectativas diversas, tornou-se um grande desafio a decodificação a priori do cenário, quer seja em nível micro, quanto em nível macro ambiente. De acordo com Mauri, “o sonho de um desenvolvimento contínuo e linear, se fragmentou diante de emergências que não foram previstas, e que se demonstraram imprescindíveis” (MAURI, 1996).

A comunicação por vez que se tornou global graças às novas tecnologias informatizadas, como a Rede Internet, Whatsapp, Twiter, SMS, Facebook e o Instagram ajudaram a abreviar o tempo de vida das ideias e das mensagens. O tempo de metabolização das informações também foi drasticamente reduzido, contribuindo, em muito, para a instituição de um cenário denominado por Bauman como “líquido e dinâmico” e por Branzi como “fluido e *fuzzy*”. O próprio Bauman afirma que nesse cenário que se estabelece, “a mudança é a única coisa permanente e a incerteza, a única certeza” que temos. Já os estudiosos americanos denominam essa nova realidade como sendo o Mundo VUCA, isto é: Volátil, Incerto (*Uncertain*), Complexo e Ambíguo, que deu origem ao ambiente disruptivo da era contemporânea.

Diferentemente da solidez moderna, onde o próprio cenário nos dava uma resposta ou, pelo menos, fortes indícios de qual caminho seguir, na atualidade a estrada deve ser sempre projetada e a rota muitas vezes redefinida durante o próprio percurso. Tudo isso exige de nós, designers e produtores, uma maior capacidade de gestão e maior habilidade na manipulação das informações e das mensagens obtidas.

Soma-se a isso a ruptura da dinâmica da escala hierárquica das necessidades humanas e a visível mutação no processo de absorção e valorização dos “valores subjetivos”, tidos até então como atributos secundários para a concepção dos produtos industriais, como as questões das relações afetivas, psicológicas e emocionais. Hoje, se faz necessário que o processo de inserção desses valores em escala produtiva dos produtos industriais sejam, portanto, “projetáveis”, aumentando por consequência o significado do produto (conceito) e a sua significância (valor). De acordo com Flaviano Celaschi: “O designer tornou-se um operador chave no mundo da produção, do consumo e da gestão, cujo saber empregado é tipicamente multidisciplinar pelo seu modo de raciocinar sobre o próprio produto” (CELASCHI, 2000).

Esta complexa realidade contemporânea promove uma produção industrial de bens de consumo massificados, compostos de estéticas híbridas e de conteúdos frágeis. Esta nova realidade culminou também por colocar em xeque o conceito de “estética” nos moldes até então empregados, esta passou a ter mais afinidade com disciplinas de abrangência do âmbito comportamental, em detrimento daquelas que consideravam o estudo da coerência, da composição e do equilíbrio formal que predominavam no ensinamento estético da primeira modernidade.

A estética, neste contexto, passa a ser mais diretamente atrelada à ética e à postura social, aqui entendidas no sentido de comportamento coletivo como, por exemplo, em defesa do meio ambiente e de um planeta sustentável, onde a ética prevaleceria na concepção de novos produtos, inclusive precedendo a estética. Muitos chegam mesmo a apregoar a necessidade do surgimento de uma nova estética contemporânea, que deveria ser absorvida pelos consumidores da atualidade. Esse novo modelo estético iria ao encontro da sustentabilidade socioambiental, isto é: seguiria uma ética em favor do meio ambiente, onde teriam lugar as imperfeições de produtos feitos de novas matérias-primas “bio-compostas” e confeccionados por tecnologia de baixo impacto ambiental ou mesmo através do “neo-artesanato” (realizados com materiais naturais e sustentáveis, através de alta tecnologia produtiva). Mas esses conceitos, devemos reconhecer, não compunham as disciplinas que buscaram construir a solidez moderna. Na verdade, as consequências da industrialização e da produção em massa praticadas durante o período Moderno, são também cúmplices da realidade ambiental dos tempos atuais.

Nesse sentido, muitas disciplinas em design, que se sustentavam em interpretações sólidas advindas de um cenário estático, com dados previsíveis e exatos, entraram em conflito com a realidade do cenário mutante contemporâneo. Portanto, o desafio do ensino de design, na atualidade, deixa de ser o âmbito tecnicista e linear, passando à arena ainda pouco conhecida e decodificada dos atributos intangíveis e imateriais dos bens de produção industrial. Sobre isso discorre Ettore Sottsass: “Hoje vejo o design mais como um gesto antropológico e cultural, que técnico-científico”. Tudo isto faz com que o design passe a interagir, de forma transversal, com disciplinas cada vez menos objetivas e exatas, passando a confluir com outras que compõem o âmbito do comportamento humano, até então pouco considerado para a concepção dos artefatos industriais.

Por outro lado, a complexidade contemporânea também se caracteriza pela inter-relação recorrente entre a abundância das informações hoje fartamente disponíveis e desconexas. A complexidade tende a tensões contraditórias e imprevisíveis e através de bruscas transformações, impõe contínuas adaptações e reorganização do sistema em nível de produção, das vendas e mesmo de consumo. Desta forma atividades como o design (talvez aqui se explique o seu sucesso midiático), pelo seu caráter holístico, transversal e dinâmico, se posicionam como alternativa possível na aproximação de uma correta decodificação da realidade contemporânea. O design, portanto, se apresenta hoje como uma disciplina transversal, e mesmo “atravessável”, ao aceitar e propor interações multidisciplinares até há pouco tempo impensáveis.

Tudo isso exige e exigirá de nós, designers, uma outra capacidade, que vai além do aspecto projetual, uma capacidade permanente de atualização e de gestão da complexidade contemporânea. Necessário se faz, portanto, entender que passamos da técnica para a “Cultura Tecnológica”, da produção para a “Cultura Produtiva” e do projeto para a “Cultura Projetual”. O que aumentou, em muito, o raio de ação dos designers, ao mesmo tempo em que aumentou também a complexidade de sua atuação. Assim como já antecipado por Zygmunt Bauman e bem interpretado por Andrea Branzi: “da época das grandes esperanças passamos à época das incertezas permanentes, de transições instáveis. Uma época de crise que não é um intervalo entre duas estações de certezas, aquela passada e outra futura” (BRANZI, 2006).

O fato de se colocar no centro do debate questões como a organização do projeto, os limites, os vínculos e as condicionantes projetuais, fizeram com que a metodologia alcançasse papel de protagonismo no desenvolvimento de novos produtos na era Moderna. Afinal, o ponto de partida no âmbito projetual se iniciava com a individualização do denominado *problem finding*, passando ao *problem setting*, antes de chegar ao *problem solving*. Mas a crise da metodologia projetual em prática ocorre não porque o método deixa de ter importância para o projeto em um mundo contemporâneo, fluido e globalizado, mas, ao contrário, porque suas linhas guias se tornaram insuficientes para a gestão do projeto dentro do cenário de complexidade estabelecido. Isto acontece em vários âmbitos do conhecimento onde exista uma abordagem de cunho projetual, indo do design à arquitetura e ao urbanismo. Por outro lado, as formas e os modos de produção tornaram-se cada vez mais híbridos e transversais, fazendo com que a metodologia tenha que deixar de exercer um papel específico e pontual dentro da esfera do projeto, passando a uma relação flexível e adaptável de visão mais circunscrita e holística dentro da Cultura do Projeto.

Mas, certamente, não encontraremos respostas projetuais para as questões de cunho semântico-funcionais apenas através da aplicação da metodologia convencional, pois sabemos que não existe um suporte metodológico infalível quando se aborda aspectos imateriais e a inserção de valores intangíveis, principalmente em cenário complexo como o da era contemporânea. Por isso, a metodologia projetual que organizava e dirigia os rumos do projeto em uma plataforma de conhecimento estável e sólida passa a ter na hibridização e no cenário mutável o desafio maior de superação. Até mesmo designers experientes e consagrados passam a sentir as turbulências do cenário atual, ao proporem hibridizações em seus projetos que seriam seriamente contestadas pelas referências projetuais da era Moderna.

A curiosa pesquisa de Alessandra Coppa que resultou no instigante livro: *Maledetto Design: L'Osessione pop delle icone (Maldito Design: A Obsessão pop pelos ícones)* (COPPA, 2019), reflete muito bem a questão do design contemporâneo e suas dialéticas intrínsecas. De acordo com Coppa, a pergunta que deve ser feita é: "Porque os objetos de design ao longo dos tempos obtiveram um papel de 'ícones' no nosso imaginário coletivo, ou mesmo como 'Ícone-Pop' ao ponto de justificarmos as suas presenças nos ambientes domésticos mesmo quando incômodas ou ante funcionais?" E prossegue:

Esses objetos resistem ao tempo não pelas suas funcionalidades, mas pela suas capacidades de comunicarem: eles criam relações afetivas com aqueles que os possuem se tornando verdadeiras e próprias referências de uma época e de uma comunidade que reconhecem os seus valores icônicos. Os ícones do 'Design-Pop' que muitas vezes não sendo confortáveis, são 'reconfortantes' em nossas casas, como os tótems são para as tribos [...] eles servem, de igual forma, como símbolo de *status* para quem os possuem. Esses diversos objetos, que podem ser observados através deste livro, não são somente esteticamente belos ou irônicos, mas representam ainda um estilo de vida: se tornaram verdadeiros manifestos sobre uma nova forma de viver o cotidiano, são capazes por fim de antecipar novas formas de habitar (COPPA, 2019).

Isso nos leva a concluir que a complexidade e suas contradições presentes hoje no design nos exigem também, dentro da cultura projetual, a compreensão de novos conceitos no ensino e na pesquisa desta atividade, pois, ao atuarem em cenários múltiplos, fluidos e dinâmicos, os designers lidarão cada vez mais com os excessos e as conexões das informações. Torna-se, então, necessário, para o ensino de design atual, dentro do cenário de complexidade estabelecido, valer-se de novas ferramentas, instrumentos e metodologias para a compreensão e gestão das questões contemporâneas. A simples abordagem projetual objetiva e linear, então praticada na concepção dos produtos industriais do passado, não é mais suficiente para garantir o sucesso de um produto e mesmo atender à expectativa dos consumidores. A complexidade hoje existente provocou uma desarticulação entre as disciplinas e os instrumentos que orientavam o processo de concepção e de desenvolvimento de produtos durante a solidez moderna. O "metaprojeto", com seu método de abordagens e de aproximação através de fases e tópicos distintos, propõe o desmembramento da complexidade em partes temáticas "gestáveis", que passam a ser analisadas de forma individual e com maior probabilidade de soluções. Por isso o "metaprojeto", a meu ver, se apresenta como um modelo de intervenção possível junto a um cenário que se estabelece em um mundo cada vez mais complexo e cheio de interrelações.

Hoje, portanto, se exige outra capacidade interpretativa dos designers, uma vez que os valores técnicos e objetivos passaram a ser como *comodities* dos projetos de design, ou seja: eles continuam a existir, mas não são mais determinantes sozinhos para a qualidade e a diferenciação dos novos produtos industriais. Na atualidade a estética, a interface, a afetividade e a usabilidade são também reconhecidas como fatores de qualidade. Hoje, já é passível de projeto o valor de estima (*emotional design*) e o convite ao seu uso (*affordance*). Tudo isso requer profissionais mais cultos e mais próximos das disciplinas humanas e sociais. Os designers, nesse sentido, devem ver o mundo e a cultura projetual em uma ótica mais alargada, uma ótica não somente voltada para as questões do produto em si, mas de igual forma para demais questões ao seu entorno. Assim surgem novas tentativas de abordagens dos novos problemas inerentes ao projeto através de diferentes disciplinas como: metaprojeto; design estratégico; *design thinking*; sistema design; *advanced design*; *design as a process*; design participativo; *co-creation*; co-design; design sistêmico (dentro da economia circular), etc.

Interessante notar, que hoje já se fala até mesmo em “não-design” ou pelo menos “não design industrial” como nos provoca Flaviano Celaschi em seu livro *Non industrial design: contributi al discorso progettuale (Não industrial design: contribuições ao discurso projetual)* (CELASCHI, 2016). Mas destaco ter sido Andrea Branzi um dos primeiros estudiosos europeus a questionar o uso do termo “*Design Industrial*”, chegando mesmo a comemorar a retirada do adjetivo “*Industrial*”, antes sempre atacada como um complemento ao “*Design*”, como uma verdadeira emancipação terminológica. Branzi complementa o seu raciocínio, dizendo que é como se fosse retirada uma camisa de força da própria terminologia desta atividade e, assim discorre:

O design não é mais aquela atividade voltada à produção em série dos objetos, mas ocupa-se de problemas do habitar, da qualidade e da cultura material, desde o início do design primário e da relação homem/objeto, o mesmo está empenhado em intervir no âmbito da transformação do ambiente artificial [...] Na acepção comum do termo, define-se design industrial como a produção de objetos reproduzíveis industrialmente. Essa definição extremamente linear constitui um erro histórico no debate sobre design; ver esta atividade ligada ao projeto como um processo que transforma os objetos existentes em qualquer coisa que possa ser reproduzida em dez... mil... um milhão de cópias, subentende a confusão entre o propósito e o meio do design [...] O design, então, está no centro de um grande problema geral, em que a indústria é um instrumento, um segmento à disposição, mas não é o único parâmetro de referência” (BRANZI *apud* SINOPOLI, 1990).

Neste sentido, Andrea Branzi, como Ettore Sottsass, propõe o design como um gesto cultural e o insere dentro de um complexo teorema onde se encontram as questões antropológicas referentes ao comportamento humano e social, a questão do consumo, das transformações dos meios produtivos, das multiplicações de diferentes linguagens, das constantes interatividades e hibridizações possíveis e, por isso mesmo, eles defendem que as questões inerentes ao projeto fossem vistas como parte de um processo maior dentro da cultura material.

Vejo também em novos estudiosos os mesmos questionamentos sobre os rumos terminológicos da atividade de design. Encontro em Alessandro Biamonti uma interessante análise sobre a mudança do termo “*Design Industrial*” que, definitivamente, passa a ser no final do século XX somente “*Design*”.

Isto evidencia o quanto seja grave o entendimento gerado pela revolução industrial de que o design seja uma disciplina técnica. Portanto é decididamente ultrapassado e fora de lugar o debate sobre o adjetivo 'industrial' que durante quase todo o século XX acompanhou o termo 'design', mas quem se dedicou e dedica à vida profissional nesta atividade sabe muito bem o quanto o design é um fenômeno cultural, sendo parte mais ampla da cultura material [...] Nós, de fato, conhecemos civilizações desaparecidas através do que eles nos deixaram das suas vidas cotidianas. Vasos, joias, ferramentas, armas, tumbas... etc., que nos destacam quão profundas são as raízes antropológicas na relação entre o ser humano e o próprio contexto de vida (BIAMONTI, 2015).

Outro ponto que não pode ser esquecido, mas ao contrário salientado, trata da questão das fronteiras do design que, ao se abrirem e se alargarem, constante e livremente, para outras experiências e contaminações (muitas das vezes questionáveis), passam a ser fluidas, amorfas e disformes. Alberto Bassi, ao se referir à fluidez do design em campo expandido, como ocorrido com a arte, assim discorre:

Parece haver em curso, um processo de 'designificação', caracterizado por uma difusa extensão do termo e uma presumida prática onipresente. Melhor ainda, tomando, a propósito, como referência o que seja arte nas palavras do filósofo Mario Perniola, os confins se alargaram tanto ao ponto de o conceito compreender qualquer coisa, vale dizer também nada: de igual forma, hoje parece ser design aquilo que eu decida que seja (BASSI, 2017, p. 49).

Por outro lado, o forte dinamismo da economia de mercado global aboliu também outras fronteiras antes existentes, como a da moral, da política, da economia e do meio ambiente. Desta forma o grande poder do consumo e do descarte convive hoje lado a lado com a complexidade a que se encontra entorno ao design, tornando cada vez mais difícil o seu ensino. Interessante perceber que, com a abertura das fronteiras do design para novas experiências, com atividades mais ou menos a ela correlacionadas, hoje já se fala do design da memória, *global brand*, desmaterialização e serviço, digitalização, virtualização, *design no-name*, *non-design*, design como *sense making*, design para o mundo meta e virtual, design para a democracia, design para relação de afeto, *low fashion*, *fast fashion*, *new craft* (artesanato do novo milênio) que nos permite a *personal factory*, *interaction design*, hibridismo e *motion design*, *prosumers* (consumidores-produtores) e *makers* (autoprodutores), e de formas compartilhadas de fundos como o *crowdfunding design*. Observa-se que grande parte desses modelos de negócios vem a ser no formato digital e virtual dentro da constelação dos *e-comerces*. Ainda refletindo sobre a obsessão contemporânea pelos ícones do design contemporâneo, assim discorre Alessandra Coppa:

A dialética entre os aspectos práticos-utilitários e estéticos sempre permeou o debate em torno dos produtos industriais. Como já dissemos, os ícones-pop do design resistem ao modismo mesmo que não tenham um certo grau de funcionalidade, eles promoveram novas necessidades. Por fim, eles vem usados como pretextos para contar histórias e para criarem relações (COPPA, 2019).

Tudo isso faz com que o design alcance outro patamar exploratório, onde as experiências ainda não foram ao todo esgotadas, mas, ao contrário, inicia-se um novo campo de experimentação e de reflexão para a prática e ensino em design. Hoje, através do mundo metaverso, se fala também em design generativo e de produção aberta, colaborativa e continuada via *web*, um design com um fim, mas sem um fim programado, com variações que se expandem a partir da colaboração de diferentes indivíduos e atores sociais. De fato, com o crescente aumento do conhecimento

informático e digital, aumentam cada vez mais as possibilidades imateriais para o design que gera sempre novas estruturas e destas outras novas em um constante *motum continuum* e participativo *ad infinitum*. Remete-se hoje, portanto, ao conceito de *open design*, *open source* e de *open innovation*, bem como o de *open production* que permite a contribuição coletiva de diferentes atores sociais como frequentemente ocorre nos *FAB Labs* e nos laboratórios produtivos abertos, o que reforça e legitima, pelo menos a princípio, a pertinência dos termos ainda *fuzzy* como: design difuso, design aberto e design expandido, que tendem, ao longo dos tempo, a aumentar as suas dialéticas.

Conclusão

Ao aqui fazer a revisão histórica do percurso do design, desde o século XVIII, a partir da revolução industrial, até a era contemporânea, se percebe que tanto a prática quanto o ensino em design foram sempre guiados por vínculos e condicionantes que mais claramente delimitavam os desafios desta atividade. Isso ocorria tanto junto aos aspectos estéticos formais, quanto aos técnicos produtivos. De fato, nesse sentido, se tornam emblemáticas as contestações do movimento *Art and Crafts* de Ruskin e Morris, bem como o pioneirismo de protagonistas como Christopher Dresser e Henry Cole na Inglaterra vitoriana do século XIX. De igual forma temos, no início do século XX, com o movimento *Werkbund* de Muthesius, a tentativa de unir a arte e a técnica em favor da produção industrial na Alemanha, onde também ocorreu a pioneira experiência (no sentido lato) entre empresa e designer através da AEG e Peter Behrens. Em todas essas passagens, podemos atestar a tentativa em fazer da máquina, e não mais do processo artesanal, através da mão do homem, um novo modelo para a produção dos bens, utensílios e artefatos materiais. Com esse novo modelo, se almejava uma melhor qualidade e padronização dos produtos, agora pelo viés da industrialização. Nessa nova era industrial, ao contrário do que ocorria na artesanal, a forma passa ser concebida pelos designers, ficando a construção dos artefatos a cargo de um misto de artesão-operário por meio do processo fabril e de novas técnicas de mecanização. Esses movimentos perseguiram, outrossim, a simplificação e a geometrização formal como maneira de adaptar o desenho dos produtos aos novos tempos e operar em harmonia com o novo processo de transformação social que surgia.

Enquanto isso, nos Estados Unidos, Frank Lloyd Wright, seguindo o seu mestre moderno Louis Sullivan, autor do famoso mote “a forma segue a função”, difundia na América do Norte o conceito da estética mecânica, onde se propunha, através da máquina, uma estética moderna e apropriada aos novos tempos: a propósito coerentemente denominada de “estética mecânica”.

Como também aqui apontado, o predomínio do racional funcionalismo como modelo lógico pensado para o ensino de design no período Moderno das primeiras décadas do século XX se inicia em Weimar com o pioneirismo de Henry Van de Velde, com a “Escola Grão-ducal de Artes e Ofícios” e a “Escola de Artes Aplicadas”, onde se organizavam os conhecimentos teóricos, práticos e artísticos para a concepção de objetos, utensílios e artefatos industriais. Essas experiências em Weimar serviram de base para o surgimento, no mesmo local, de uma experiência maior, através da Escola Bauhaus, com seus míticos diretores Walter Gropius, Hannes Meyer e Ludwig Mies van der Rohe, apenas para citar as três fases da existência da escola em Weimar, Dessau e Berlim. A Bauhaus também teve influência de outras importantes referências (aqui pode ser lembrado o *International Style* de Le Corbusier e o *Neoplasticismo* de Theo van Doesburg), movimentos e correntes culturais artísticas da era moderna que tanto marcaram os conceitos desta fascinante

escola humanista, artística e técnica. A Bauhaus, surge, portanto, como a esperança da arte aplicada junto à era mecânica em conceber um mundo melhor e mais igualitário para todos.

Mas vem ser através da Escola de Ulm que o ensino de design se configura como uma disciplina com campo de conhecimento com contornos próprios. A mítica experiência da HfG-Ulm, primeiro sob a direção de Max Bill e posteriormente sob o comando de Tomás Maldonado, insere pela primeira vez na estrutura do ensino em design um ciclo de quatro anos de formação acadêmica divididos em segmentos e endereços distintos: design de produtos, comunicação visual, construção e informação. A Escola de Ulm traz, na sua concepção pedagógica e filosófica, o desenvolvimento de um espírito crítico e reflexivo voltado para a criação de um novo homem para a era Moderna que então se prefigurava. Para atingir esses objetivos, a escola insere nos conteúdos programáticos dos seus cursos diversas disciplinas técnicas e científicas como a filosofia da ciência, a lógica matemática, os estudos da tipologia, cibernética, a teoria da informação, a teoria dos sistemas, a semiótica e a ergonomia, além dos elementos do *basic design*. O programa vem crescendo ainda, principalmente na gestão de Maldonado, do rigor técnico e de uma sólida base metodológica junto à questão projetual. Após a HfG-Ulm, o design passa ser reconhecido como uma disciplina que opera no âmbito da cultura material e dentro da cultura industrial da era Moderna. Por fim, a Escola de Ulm confere ao design contornos definidos e próprios, como uma atividade entre as ciências sociais aplicadas e as áreas tecnológicas e científicas.

Como podemos perceber, para cada uma dessas fases do ensino e pesquisa em design, foram superados desafios, condicionantes e problemas bastante distintos, mas ao mesmo tempo eles eram claros e objetivos. Desafios esses de fáceis decodificações e que apresentavam ainda conteúdos previsíveis e passíveis de compreensão. O dualismo entre artista-artesão, a lógica da estética mecânica, a produção em série de qualidade, a metodologia racional-funcionalista aplicada ao projeto, a forma e a função, a dialética produto-usuário-consumo, etc. fizeram parte de um roteiro evolutivo cujas respostas eram como modelos replicáveis para o ensino, teoria e *praxis* em design.

Mas o design, após a fase “Moderna”, passa a operar em um campo reconhecido como aberto, *fuzzy* e difuso, dentro de um cenário fluido e dinâmico que prefigurou a complexidade contemporânea, onde a inconstância se estabelece como uma aparente normalidade. Por tudo isso, podemos apontar as dificuldades do ensino e pesquisa em design que buscam respostas às demandas *fuzzy* em uma sociedade híbrida e sempre em transformação, onde os modelos de referências são sempre as próprias inconstâncias e as instabilidades a eles intrínsecas.

Vimos que, a partir da crise do modelo racional-funcionalista, surgem diferentes correntes de pensamentos que buscam novos direcionamentos para as disciplinas de cunho projetuais, dentre elas o design. Para ilustrar esta realidade, temos na experiência minimalista da Bauhaus sintetizada pelo “*Less is more*” de Mies van der Rohe àquela Pós-Moderna de Robert Venturi que ironicamente rebatiza o termo como “*less is bore*”. Para diversos autores, essas mudanças ocorrem também pela decisiva participação dos consumidores que, após os anos sessenta e setenta, deixam de ter uma posição passiva para se tornarem agentes ativos na influência da estética do design. Aquilo que o italiano Giovanni Cutolo chama de hedonista virtuoso (CUTOLO, 2018). Desta vez, vem ser os próprios consumidores a obterem um relevante papel na concepção e comercialização dos artefatos, pois, ao desejarem ou repudiarem, a seus modo e gostos, os produtos durante a suas aquisições, os consumidores passam a ser também intérpretes do design. A real possibilidade de atendimento aos anseios do consumidor, portanto, fez emergir novas possibilidades de produção

e de consumo e, por consequência, novos significados, códigos e linguagens estéticas que foram determinantes para a composição dos desafios do design contemporâneo.

A realidade epistemológica imprecisa, somada às grandes transformações havidas na atividade de design através dos tempos, a evolução no modo de produzir da indústria, que passou de mecânica para eletrônica, e que hoje se torna cada vez mais digital, bem como os novos formatos de comercialização via *web*, fazem com que os designers se ocupem, cada vez mais, de novos modos de relações, de novas experiências de consumo e de novas propostas de estilos de vida do que da concepção de novos produtos em si, esta que por muito tempo foi a razão e causa primeira do design.

Não por acaso, o design vem reconhecido na era contemporânea como um espaço que trafega entre o “material e o imaterial”, aumentando ainda mais a sua complexidade de entendimento e dificultando a demarcação de seus limites, fronteiras e contornos de atuações. Esta realidade, por vez, acarreta por dificultar cada vez mais a sua unicidade terminológica e a sua precisa definição como uma disciplina da área social aplicada. Podemos mesmo dizer que na era atual, o design tenha passado do modelo analógico ao digital com tudo o que isso representa para o impacto do ensino e da pesquisa em design. Esta realidade deixou desconfortável grandes teóricos, estudiosos e historiadores do design como o experiente americano Victor Margolin (1941-2019) que atesta a “impossibilidade de fazer história a propósito de um argumento, o design, da qual não existe nem mesmo uma definição unívoca e nem mais confins claramente definíveis” (MARGOLIN, 1989).

No que tange a educação formal em prática nas nossas escolas, é bastante improvável que exista um método ou modelo de percurso formativo que seja universal e aplicável *vis a vis* à abrangência existente no território cada vez mais expandido do design. Território este onde as opções operacionais são vastas e sempre em mutação, dependendo ainda de cada contexto e interação pertinente. Hoje podemos atestar que as respostas para as perguntas dos aspirantes a designers podem não se encontrar ao todo nas escolas, mas, dentre outros, nas galerias e museus de artes contemporâneas, nos documentários espontâneos filmados pelos nossos celulares, na música experimental, nas mostras e *performances* temporárias, nas arquiteturas efêmeras, nas provocações híbridas da moda, em novos experimentos estéticos provenientes das expressões gráficas feitas no próprio corpo, no cinema, dança, espetáculos e manifestações alternativas.

Isso nos demonstra que ao invés de esperarmos por uma consolidação da complexidade, na expectativa que se torne um espaço com contornos claros e definidos, devemos nos habituar a uma nova forma de atuação, consonante com a constância das mudanças e que dela participemos interpretando, antecipando ou mesmo propondo novos modelos para a atividade de design. Vêm exigidos, portanto, do ensino e pesquisa em design, conhecimentos e abordagens antes não sempre consideradas como aquelas subjetivas relacionadas aos fatores psicológicos, semânticos, semióticos, da interface e do sentimento humano, à luz da alta tecnologia produtiva e digital hoje disponíveis.

É o momento, portanto, de as escolas de design reverem os seus ensinamentos, reconhecerem o cenário fluido, líquido, aberto, expandido, *fuzzy* e difuso da era contemporânea e traduzi-lo em conceitos e conteúdos formativos em design. As escolas devem repensar e trazer essas influências para dentro dos seus conteúdos programáticos, sob o sério risco de continuarem preparando profissionais para atuarem em realidade e cenário não mais existentes.

Referências

- BASSI, Alberto. **Design contemporaneo**: istruzioni per l'uso. Bologna: Il Mulino, 2017.
- BAUMAN, Zygmunt. **La società dell'incertezza**. Bologna: Il Mulino, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernità liquida**. Roma/Bari: Editori Laterza & Figli, 2002.
- BECK, Ulrich. **Che cos'è la globalizzazione**. Roma: Carrocci, 1999.
- BELL, Daniel. **The coming of post-industrial society**. New York: Basic Books, 1973.
- BELL, Daniel. **Immagini del postmoderno**. Milano: Città Studi, 1983.
- BRANZI, Andrea. **Learn from Milan: design and the second Modernity**. Massachusetts: The MIT Press, 1988.
- BRANZI, Andrea. **Modernità debole e diffusa**: il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo. Milano: Skira, 2006.
- BRANZI, Andrea. **Design industrial: quale scuola? l'oggetto della metropoli**. In: SINOPOLI, Nicola. Op. Cit. p. 181-202. Milano, Ed. Franco Angeli, 1990.
- BIAMONTI, Alessandro. **Learning environments: nuovi scenari per il progetto degli spazi della formazione**. Milano: Franco Angeli, 2007.
- BUDDENSIEG, T.; ROGGE, H. **Cultura e industria: Peter Behrens e la AEG, 1907-1914**. Milano: Electa, 1979.
- CELASCHI, Flaviano. **Il design della forma merce: valori, bisogni e merceologia contemporanea**. Milano: Il Sole 24 Ore / POLIdesign, 2000.
- CELASCHI, Flaviano. **Non industrial design**: contributi al discorso progettuale. Boca/Novara: Luca Sossella Editore, 2016.
- COPPA, Alessandra. **Maledetto design**: l'ossessione pop delle icone. Milano: Centauria, 2019.
- CUTOLO, Giovanni. **O hedonista virtuoso**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- CUTOLO, Giovanni. **Breviario de formação**. São Paulo: Perspectiva, 2022.
- DE MASI, Domenico. **L'avvento post-industriale**. Milano: Franco Angeli, 1991.
- DE MASI, Domenico. **Verso la formazione post-industriale**. Milano: Franco Angeli, 1994.
- DROSTE, Magdalena. **Bauhaus**. London: Benedikt Taschen, 1991.
- FEATHERSTONE, M. **Cultura globale**. Roma: Seam, 1996.
- GREGOTTI, Vittorio. **Il Disegno del prodotto industriale: Italia 1860-1980**. Milano: Electa, 1986.
- HARVEY, D. **The condition of postmodernity**. Blackwell: Oxford, 1989.
- JAMESON, Fredric. **Postmodernism: The cultural logic of late capitalism**. North Carolyn: Duhe University Press, 1991.
- LYOTARD, Jean François. **La condizione postmoderna**. Milano: Feltrinelli, 1981.
- MALDONADO, Tomás. **La Speranza progettuale**. Milano: Einaudi, 1970.
- MALDONADO, Tomás. **Técnica e cultura**. Milano: Feltrinelli, 1979.
- MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012.
- MARCOLLI, Atilio; GIACOMONI, Silvia. **Designer Italiani**. Milano: Idea Libri, 1988.
- MARGOLIN, Victor. **Design Discourse: History, Theory, Criticism**. Chicago: University of Chicago Press, 1989.
- MAURI, Francesco. **Progettare Progettando Strategia**. Milano: Dunob, 1996.
- MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.
- MORAES, Dijon De. **Escritos de Design: um percurso narrativo**. São Paulo: Blucher, 2021.
- PASCA, Vanni; PIETRONI, Lucia. **Christopher Dresser 1834-1904, o primeiro industrial designer**: Por uma nova interpretação da história do design. Milano: Lupetti, 2001.
- POLANO, Sergio. **Achille Castiglioni tutte le opere: 1938-2000**. Milano: Electa, 2001.

PORTOGHESI, Paolo. **Dopo l'Architettura Moderna**. Roma: Laterza & Figli, 1980.

TOURAINÉ, Alain. **La società postindustriale**. Bologna: Il Mulino, 1970.

TOURAINÉ, Alain. **Carta aos socialistas**. Lisboa: Terramar, 1996.

TOURAINÉ, Alain. **Il ritorno dell'attore sociale**. Roma: Editori Riuniti, 1998.

VENTURI, Robert; BROWN, Denise Scott; IZENOUR, Steven. **Learning from Las Vegas**. Cambridge: MIT Press, 1972.

Sobre o autor

Dijon De Moraes é PhD em Design pelo Politecnico di Milano, com pós-doutoramento no mesmo instituto. É autor dos premiados livros: *Limites do design* (Studio Nobel, 1997); *Análise do design brasileiro* (Blucher, 2006), *Metaprojeto: o design do design* (Blucher, 2010) e *Escritos de Design: um percurso narrativo* (Blucher, 2021). Ocupou por duas vezes o cargo de Reitor da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG. Consultor/Avaliador da Agenzia Nazionale di Valutazione del Sistema Universitario e della Ricerca – ANVUR (Itália) e da Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior – A3ES (Portugal). Visiting Professor e Visiting Lecturer junto ao Politecnico di Milano, Politecnico di Torino e Università Degli Studi di Campania em Nápoles; Membro do Colégio de Doutores em Design da Università di Bologna. Fundador do Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design na Escola de Design da UEMG e idealizador dos Cadernos de Estudos Avançados em Design, coleção bilíngue (português-inglês) com quinze volumes publicados. Em 2021 recebeu o título de Cavaliere dell'Ordine della Stella d'Italia e em 2022 recebeu o título de Professor Emérito da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

E-mail: moraesdijon@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3963802030917928>

Recebido em: 10 de agosto de 2022

Aprovado em: 3 de outubro de 2022