

Como a cultura da modernidade impactou o design e a nossa vida contemporânea? E o que queremos agora?

How has modern culture impacted design and our contemporary lives? And what do we want now?

Edgardo Moreira Neto

Resumo: Este estudo parte da ideia de que a contemporaneidade pode ser interpretada a partir do campo do Design, entendido como fruto da modernidade racionalista e da supervalorização técnico-científica. Entendemos que a invenção do projeto, ou a separação entre ideação e produção, foi decisiva para o desenvolvimento industrial, do Design e do capitalismo, compreendido não apenas como sistema econômico, mas como o mais potente meio de produção já criado, incluindo sua face sociocultural. Destacamos a Bauhaus na racionalização e valorização do projeto técnico no século XX e seus desdobramentos atuais. Analisamos a crise da modernidade após as Guerras Mundiais e a introdução do neoliberalismo, que impulsionou o hiperconsumo e o individualismo pós-moderno. Consideramos os conceitos de “sociedade em rede” e “economia da atenção” como chaves nas novas relações produtivas. Por fim, defendemos que os designers devem se reconectar com uma atuação mais ética, humanística e sustentável, superando o tradicionalismo.

Palavras-chaves: cultura moderna; design contemporâneo; superação da tradição.

Abstract: This study starts with the idea that contemporary times can be interpreted through the lens of Design, understood as a product of rationalist modernity and the overvaluation of technical-scientific knowledge. We understand that the invention of the project was decisive for the development of industry, Design, and capitalism, understood not only as an economic system but as the most powerful means of production ever created, including its sociocultural dimension. We indicate the Bauhaus for its role in the rationalization and value of technical design in the 20th century and its ongoing influence today. We analyze the crisis of modernity following the World Wars and the introduction of neoliberalism, which fueled hyperconsumption and postmodern individualism. We consider the concepts of the “network society” and the “attention economy” as key to understanding new productive relations. Finally, we argue that designers must reconnect with a more ethical, humanistic, and sustainable approach, moving beyond traditionalism.

Keywords: modern culture; contemporary design; overcoming tradition.

Introdução

Uma metáfora para tempos incendiados

Em um ensaio de 2023, *Die Reue des Prometheus* (O Arrependimento de Prometeu, tradução nossa), ainda sem versão para o português, o filósofo alemão Peter Sloterdijk faz uma referência ao mito grego de Prometeu, o titã que teria roubado o fogo dos deuses e entregado às pessoas. Esse mito é normalmente entendido como uma alusão à inteligência, ao pensamento racional e ao progresso humano. No mito grego, Epimeteu, irmão de Prometeu, ficou incumbido de fazer a distribuição dos talentos aos seres vivos. Mas, ao final da distribuição, Prometeu notou que Epimeteu havia entregado força, garras e agilidade aos animais, e nada havia sobrado para as pessoas, de modo que eles ficaram desguarnecidos e sem meios de autoproteção. Para reparar o problema, Prometeu decidiu roubar o fogo divino e entregar aos homens, que poderiam usá-lo como sua proteção maior. Sloterdijk reflete sobre o que aconteceu a partir disso. Para ele, os homens começaram a “queimar” tudo ao seu redor. Ou seja, em vez de o fogo divino produzir a iluminação, em alusão a uma suposta racionalidade ética, passou a provocar uma destruição generalizada.

A metáfora do filósofo nos parece apropriada ao analisarmos o atual estado da Terra. O Antropoceno (era geológica marcada pelo impacto das atividades humanas no planeta, cujos vestígios serão identificados futuramente), o aquecimento global, os fornos do Holocausto e a necessidade de enormes quantidades de energia para o resfriamento dos grandes servidores das atuais inteligências artificiais talvez sejam símbolos importantes da destruição da Terra e da humanidade pela própria mão da chamada “racionalidade humana”. Isso nos leva a concordar com a alegoria do incêndio que tem provocado uma destruição generalizada (Barbosa Neto, 2023).

É interessante acrescentar que, para Sócrates [470 a.C.–399 a.C.], o primeiro dos filósofos, a ética, ou sua ausência, estava substantivamente ligada à ignorância, de modo que aquele que possuísse a verdade e a sabedoria teria, conseqüentemente, a ética. Em outras palavras, o pensamento ocidental apoiou-se, desde o início, na noção de que a iluminação pela razão seria indissociável da ética e que, a partir da primeira, derivaria a segunda. Alguns pensadores, como os frankfurtianos¹, discordam dessa premissa socrática, que também é a posição que adotamos: o conhecimento, por si só, sem a devida crítica, não garante a ética. Ou ainda: a técnica, sem crítica, não é ética.

Esse introito deve ser encarado como uma síntese do raciocínio que orienta o nosso estudo. A linha de pensamento é a seguinte: (1) a noção de que a racionalidade pura seria o caminho confiável para a humanidade; (2) que essa concepção fundamentou, desde o princípio, a episteme ocidental; (3) que a racionalidade adquiriu um viés de quase inexorabilidade na Era Moderna; (4) que, atualmente, ela se revela frágil; (5) que a racionalidade, ao longo da História, se mostrou dialética e não linear. Note-se que de forma alguma fazemos aqui uma apologia à ignorância, ao obscurantismo ou ao negacionismo; aliás, abominamos essas posturas. Queremos, simplesmente, destacar que a racionalidade instrumental precisa ser repensada e criticada.

¹ Os frankfurtianos analisaram criticamente a relação entre ética, técnica e sociedade. Atuando no contexto das catástrofes do século XX, em especial as duas Guerras Mundiais, o Holocausto e a ascensão dos regimes totalitários, eles denunciaram como o avanço técnico-científico, quando desvinculado de uma reflexão ética e crítica, podia ser instrumentalizado para fins destrutivos e opressivos. Assim, destacaram a necessidade de uma racionalidade crítica que superasse a mera razão instrumental, responsável por justificar e viabilizar práticas desumanas.

Sobre sentido de cultura

O termo cultura possui muitas semânticas, entretanto, o sentido que melhor representa a ideia de cultura em nosso trabalho é aquela que faz a distinção das ações racionais (as coisas culturais) das essências encontradas livremente na natureza (as coisas naturais). Para Alfredo Bosi, a definição de cultura pode ser feita assim:

Cultura está ligada à **experiência**. Só existe cultura realmente quando vivemos estas determinadas experiências, quando **nosso cotidiano é pensado**. Então, cultura, de uma maneira genérica, seria a experiência pensada, a **vida pensada**. Tudo aquilo que fazemos de maneira espontânea, por herança biológica [...] fica aquém da cultura (Bosi, 2015, grifo nosso).

A definição de Bosi, de cultura como uma ação raciocinada, explica o quadro epistêmico desde o Positivismo do século XIX, desenvolvida por Auguste Comte [1798-1857], mas também reflete o quadro da dialética histórica do pensamento hegeliano²; que mais tarde se desdobra na sociologia marxista e suas variantes. Nesse sentido particular, as duas correntes (positivista e marxista) se aproximam, apesar de serem tradicionalmente tratadas como pensamentos opostos em suas formulações teóricas de interpretação da sociedade. O apego à razão, com efeito, se apresenta desde a antiguidade clássica grega, a partir do desenvolvimento da Filosofia (Ferry, 2023), e a retomada iluminista na modernidade. Trazemos tais questões para destacar o seguinte fato: a modernidade, sobretudo entre os séculos XIX e XX, se ancora fortemente na certeza do progresso contínuo e na razão técnico-científica como resposta aos problemas da Humanidade. Assim, estabelecemos esta relação: a cultura (como ação raciocinada e intencional) e a modernidade (como um movimento de fé na racionalidade, na ciência e na técnica) formaram um amálgama que levaria à esperada emancipação humana.

Marilena Chauí (2019) define cultura não apenas como um conjunto de expressões artísticas, valores e tradições de um determinado grupo (como o senso comum costuma apontar), mas como um campo de produção simbólica que reflete as relações de poder, as formas de dominação e as lutas por reconhecimento e emancipação social. Ela ainda examina como a cultura é moldada historicamente pelas estruturas socioeconômicas e como, ela própria, circularmente, influência e perpetua tais estruturas posteriormente.

Assim, o conceito de cultura carrega um caráter simbiótico, ao mesmo tempo moldando e sendo moldado, o que revela a natureza da relação entre a cultura da modernidade totalizante e a produção material empreendida no campo do Design.

A modernidade e o Design como expressão da concretude

Partimos da identificação e da descrição dos principais elementos formativos da **cultura moderna**, ocorrida entre os séculos XV e XIX, para buscar algumas possíveis explicações de questões verificadas em nossa contemporaneidade, tais como: a hipersubjetividade, o hiperconsumo e os novos aspectos da imaterialidade da vida virtual. Nosso interesse se volta especialmente para a compreensão da **construção concreta da vida contemporânea** que pode ser expressa pela atividade do campo de trabalho dos designers, que tratamos como o objeto específico de

² Hegel [1770-1831] defendia uma noção da História racionalizada, aquela que tinha um sentido e que podia ser explicada a posteriori pela Filosofia. Quando ele dizia que “a coruja de Minerva levanta voo ao entardecer” queria expressar que a Filosofia era o saber capaz de desvelar e compreender os fatos por meio de uma análise final (ao entardecer).

estudo. Por esse motivo, os nossos recortes serão: o Design (como uma área do conhecimento), os projetos de design (como conceitos, ideias e compreensão de mundo), o trabalho dos designers (como relações socioeconômicas) e os produtos³ (como expressão material da realidade social). Trabalhamos com dois prismas, um como pano de fundo e outro como elemento específico, sendo: (a) o percurso histórico formativo da modernidade e suas repercussões atuais; (b) o campo do design, que atravessa o primeiro item.

Acreditamos que o cotejamento desses prismas possibilitará bons entendimentos sobre a realidade contemporânea e poderá ensejar trabalhos futuros. Entendemos que a construção do campo de trabalho dos designers, alavancada pelo desenvolvimento industrial, é consequência da conformação cultural da modernidade. Ao mesmo tempo, esse campo ganha certo protagonismo no século XX com a concepção de produtos que sustentam e conformam a vida da maioria das pessoas (por exemplo: peças utilitárias, mobiliários, vestuários, veículos, eletroeletrônicos e, no mundo virtual, *softwares* e aplicativos para nossos *gadgets*). Também podemos entender os designers como um dos actantes em rede, conceito que mescla elementos humanos e não-humanos para análises sociais, conforme Latour (2012), sendo eles **os responsáveis pela criação das interfaces entre os corpos naturais e o mundo produzido**, tomando como ponto de partida a noção de “vida nua”. Giorgio Agamben (2010) defende que a “vida nua” é aquela despojada dos atributos sociais, políticos e culturais, reduzida a sua dimensão biológica ou animal. Ele argumenta que, na modernidade, o poder exerce controle sobre a “vida nua”, reivindicando o direito de decidir sobre quem pode viver e quem pode morrer, quem é incluído na comunidade política e quem é excluído.

Neste trabalho, não supomos que os designers exerçam um tipo de poder soberano que determina isso ou aquilo. No entanto, interessa-nos pensar que os designers projetam os elementos que compõem a vida não-nua, isto é, a vida revestida de sentidos culturais, admitindo a sua dimensão hermenêutica.

Percurso narrativo

Os pressupostos que fundamentam o argumento deste trabalho baseiam-se no fato de que, a partir do Renascimento (séculos XV e XVI), os ideais racionais da Antiguidade Grega foram retomados. Esta, por sua vez, foi responsável por fundar o pensamento filosófico que se opunha às concepções mitológicas e sofisticadas, valorizando a razão e a verdade (Cordero, 2011). Nesse contexto, observa-se a consolidação progressiva, hegemônica e difusa da racionalidade, atravessando o Iluminismo do século XVIII e o Positivismo do XIX. Ao longo desse processo, as revoluções burguesas introduziram novas perspectivas sobre a condução da vida, com a construção da subjetividade e da noção de liberdade individual (em oposição ao Antigo Regime) e com o estabelecimento do modo de produção capitalista. Destaca-se ainda a Revolução Industrial, que alterou profundamente as relações de trabalho. Nesse sentido, é relevante notar que foi no Renascimento que se deu a invenção da construção por meio do projeto, ou seja, do planejamento exaustivo, uma inovação tecnológica introduzida no campo da arquitetura (Ferro, 2021), posteriormente apropriada pelos designers para aprimorar a eficiência da produção industrial.

³ Pode haver uma aparente contradição entre “produtos concretos” e “vida virtual”, mas os aspectos imateriais são frutos do trabalho humano e, portanto, parte do mundo concreto, como propõe o materialismo histórico e dialético. André Gorz (2005) reforça essa ideia ao afirmar que o trabalho imaterial, embora não produza bens tangíveis, é central na economia contemporânea.

	SÉC. XV AO XIX	SÉC. XVIII	SÉC XX	SÉC. XXI
FATOS HISTÓRICOS	Retomada dos ideais de racionalidade e desenvolvimentos técnicos e científicos.	Revolução industrial e consolidação do modo de produção capitalista	Desenvolvimento do consumo de massa, revoluções culturais e industriais	Desenvolvimento do hiperconsumo e da cultura da virtualidade
CORRENTES IMPORTANTES	Renascimento e Iluminismo e Positivismo.	Liberalismo social e econômico.	modernismo artístico, neoliberalismo, pós-modernismo.	sociedade da informação, modernidade líquida e sociedade em rede.

Quadro 1. Linha do tempo da retomada da racionalidade.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Por fim, destacamos que as redes que constituem a cultura da modernidade possuem complexidades próprias e impulsionaram a criação do campo do Design. As mesmas forças que deslocaram o eixo da modernidade para a pós-modernidade também tornaram o Design e a realidade concreta ainda mais complexos (Cardoso, 2016).

Proposta para reflexão e método

Nossa tese central é que a história da formação da modernidade ajuda a elucidar a complexidade do presente, refletida de forma simbiótica no campo do Design. Propomos uma análise crítica para compreender essa relação, tomando como objeto o trabalho dos designers, vinculado à construção da vida material e às várias transformações no consumo, da Revolução Industrial à atual era virtual. Articulamos conexões entre autores e reflexões próprias, buscando contribuir para o debate sobre a relação do Design com a sociedade, sobretudo desde o século XX, em que o campo se torna ponta de lança para a produção de itens que sustentam a vida.

Realizamos uma pesquisa exploratória, qualitativa e crítica, baseada na análise rigorosa e reflexiva de textos selecionados, conforme Marconi e Lakatos (2017), visando contribuir para o avanço do conhecimento em Design e da cultura geral. Segundo Montaner (2013), a “atitude crítica” é fundamental para o avanço do conhecimento. Ele destaca que, em projeto, a crítica vai além da análise estética, sendo um instrumento essencial para debater questões sociais, políticas e culturais, revelar ideologias, questionar hierarquias de poder e promover uma prática mais reflexiva e ética.

Referencial teórico

Nesta seção trataremos da cultura da modernidade, da formação do Design e das suas interrelações, buscando evidenciar e analisar suas complexidades próprias e as redes que se formaram a partir disso na contemporaneidade.

A razão como fé

Por que a cultura ocidental é tão fiel à ideia de que a racionalidade é “a” resposta para a Humanidade? Certamente a racionalidade tecno-científica, especialmente as naturais e a medicina, nos traz conforto e nos salva de problemas e doenças. Porém, esse mesmo tipo de razão, vista como “o progresso”, nos oferece desastres, poluição e máquinas de guerra (Žižek, 2025). Logo, estamos frente a uma questão paradoxal.

A formação da Filosofia na Grécia Antiga é marcada pela separação entre os discursos racionais e mitológicos (Ferry, 2023). A mitologia, embora rica em narrativas, não oferecia explicações

verificáveis. Em contraste, os primeiros filósofos, impulsionados pela democracia grega e pelo ócio criativo, desenvolveram pensamentos críticos, racionais e pretensamente verdadeiros, opondo-se aos rapsodos; os narradores dos mitos; e aos sofistas; aqueles que ensinavam e priorizavam a retórica e o convencimento em vez das verdades essenciais (Ghiraldelli Jr., 2010a). Ferry ainda destaca um fator prévio essencial para o surgimento da Filosofia: a organização da narrativa mitológica. Para ele, a nova forma de pensar estruturalmente os mitos, como ocorre em Homero, possibilitou o desenvolvimento de uma cognição mais complexa.

O pensamento filosófico áureo voltava-se à política e à ética, pois o foco estava na convivência nas cidades (as *pólis*). Tal preocupação ganhou destaque com Sócrates, Platão e Aristóteles (século V a.C.), mas sofreu um declínio no período helenístico, quando a cultura grega foi gradualmente absorvida pela romana (a partir do século III a.C.). Nessa fase, a Filosofia se concentrou em questões do bem viver individual, o que na modernidade passou a ser estudado como subjetividade. Na Idade Média (século V ao XV), com a Escolástica, a racionalidade pura foi relegada, devido à hegemonia da Igreja e ao predomínio da sociedade rural.

Para a Escola de Frankfurt⁴, já no século XX, o desenvolvimento da episteme na Era Moderna, especialmente a partir do Iluminismo, favoreceu um pensamento orientado pela racionalidade tecno-científica (Ghiraldelli Jr., 2010b). Os frankfurtianos Adorno e Horkheimer (1985) denominaram esse processo de “esclarecimento”, conceito próximo ao “desencantamento do mundo”, de Max Weber [1986–1920], entendido como a eliminação das visões mágicas, emotivas e ingênuas. Ressaltamos, porém, que Adorno e Horkheimer viam contradições no processo de esclarecimento, que descreviam como tortuoso e não linear.

Assim, desde a organização da Filosofia como expressão racional, houve uma primazia da razão sobre a mitologia, entendida como não razão. Em termos semânticos, estar no âmbito da razão passou a significar “estar certo”, ou seja, estar ao lado da verdade. A expressão “ter razão” ganhou o sentido de “estar certo”. Assim, a noção de que estar certo é consequência do uso adequado da razão tornou-se central no pensamento filosófico e técnico-científico.

Nesse ponto, pode surgir ao leitor a seguinte pergunta: o que isso tem a ver com o Design? Há diversas possíveis respostas, mas comecemos pela mais relevante: o projeto, objeto central do trabalho dos designers, é frequentemente compreendido como a racionalização adequada da criatividade, visando à construção de algo a partir de sua ideação, como veremos adiante.

Da racionalidade ao projeto

O projeto é o objeto e o meio de trabalho dos designers, também é a conexão entre a cultura racional moderna e a materialidade contemporânea. O termo “projeto”, entendido como o ato de raciocinar e conceber o que será construído, nos remete à noção de “planejamento”; mas o projeto é específico, é a prefiguração imagética, conceitual e geométrica que define “o que” e “como” as coisas devem ser construídas.

Planejamos quase tudo o que fazemos. Por exemplo, ao arrumarmos os armários de nossas casas, realizamos um planejamento da organização; também planejamos as férias em família

4 Movimento fundado na Alemanha no início do século XX, voltado à análise crítica da sociedade moderna. Possui base no marxismo, na psicanálise e na filosofia, desenvolveu a chamada Teoria Crítica, que busca compreender e questionar as formas de dominação no capitalismo, como o controle cultural, a racionalidade instrumental e a reprodução de ideologias.

e os nossos jantares. Ocorre que os designers realizam o planejamento de forma sistemática e exaustiva, chegando ao ponto do projeto, como fundamento de sua atividade profissional (Lawson, 2011). O planejamento é algo amplo e genérico; o projeto, por sua vez, é definitivo e rigoroso. O projeto é uma exigência industrial e mercadológica, submetido ao capitalismo. Os ganhos de uma produção bem projetada são estudados e conhecidos desde o Taylorismo e do Fordismo, sendo desnecessários maiores aprofundamentos para os objetivos desse estudo. Assim, basta compreender que o projeto é um desenho que define, com grande precisão, a produção, estando intrinsecamente ligado aos ganhos e à lucratividade das indústrias.

O projeto é a resposta da racionalidade em forma de desenho; é o que precede aquilo que se quer produzir. Trata-se do pensar para, depois, executar. No projeto, tudo precisa ser minuciosamente calculado e prefigurado. No esquema de produção baseado em projeto, há um exercício de heteronomia profissional, em que o projetista dita a ação do executor — lógica distinta do artesanato, em que o artesão detém a autonomia tanto da concepção quanto da construção (MOM, 2019).

O campo do design a mudança do paradigma do trabalho

O Design é um campo do trabalho decorrente, principalmente, dos seguintes fatores: (1) a separação entre ideação e produção, ou seja, da invenção do projeto; (2) a produção de bens em escala industrial, iniciada nos séculos XVIII e XIX.

Alguns autores defendem que os primeiros designers remontam à Antiguidade, com a produção de artefatos rudimentares, ou ao Renascimento, evocando, por exemplo, a figura de Leonardo da Vinci [1452–1519], cuja criatividade era notável. No entanto, essa ideia nos parece questionável, pois consideramos que os artesãos são trabalhadores distintos dos designers modernos. Outros autores apontam a invenção da imprensa como um dos precedentes do Design (Fusco, 2019). Esse primeiro grupo, segundo Tavares (1992), costuma estar vinculado à noção de uma origem remota do capitalismo. Em outras palavras, recusam da ideia de que o capitalismo seja fruto da Revolução Industrial e do liberalismo burguês, tratando-o como algo natural e intrínseco à própria humanidade.

Por outro lado, há um segundo grupo que entende o capitalismo como um fenômeno historicamente datável, relacionado à formação de classes antagônicas, ao sistema industrial e à consolidação da propriedade privada (Tavares, 1992). Filiamo-nos a essa perspectiva, que reconhece o surgimento específico do capitalismo e sua vinculação com a modernidade, com a industrialização. Retomamos ainda a explicação de Ferro (2021), segundo a qual o projeto foi uma invenção que separou a execução da coisa de sua prefiguração. Ou seja, com a introdução do desenho (que hoje chamamos de projeto) o trabalho, antes pensado e executado por um único agente (como o artesão ou a guilda), passou a se organizar sob o regime da heteronomia, em que o projetista define o que o executor deve fazer. O Design tem sua gênese nesse conjunto de elementos (Cardoso, 2008).

A referida divisão do trabalho teve início na Arquitetura, com a construção da cúpula de Santa Maria del Fiore (século XV), desenhada por Filippo Brunelleschi [1377–1446], e mais tarde foi incorporada pelos industriais, que precisavam planejar suas produções para aumentar a eficiência e o lucro. Cardoso (2016) observa esse movimento como um “firme propósito de pôr fim na bagunça do mundo industrial”. Outra forma de perceber o aproveitamento do projeto

heterônomo da Arquitetura pelo Design pode ser observada na crítica de John Ruskin [1819–1900], que denunciava a má qualidade dos desenhos industriais por imitarem o artesanato e carecerem de originalidade. Para ele, a estética era, sobretudo, uma questão ética, baseada na tradição platônica segundo a qual o belo é bom (Amaral; Guerini Filho, 2017). A posição de Ruskin, além de destacar a importância do projeto para a indústria, ressalta a dimensão estética e criativa que, em sua visão, deveria fundamentar o trabalho dos designers. O fator imagético, por sua vez, seria amplamente valorizado na segunda metade do século XX e explorado pela chamada “economia da atenção”⁵, tema que trataremos adiante.

Assim, a mudança no modo de trabalho contribuiu para definir o que entendemos por Design, pois a invenção do projeto criou a figura do designer, responsável por prefigurar a execução. Essa lógica atendeu às demandas da produção industrial, aumentando a lucratividade capitalista. Em uma perspectiva crítica, essa mesma lógica pode hoje representar uma forma de deliberar sobre o que deve ou não ser feito. Ou seja, ao se pensar na produção de algo, é possível projetá-lo e, a partir disso, decidir se sua execução é pertinente considerando sobretudo os impactos socioambientais. Essa seria uma manifestação mais sofisticadas e contemporâneas orientada ao bem comum.

A Bauhaus, o modernismo e o consumo de massa

A Bauhaus foi fundada em 1919 pelo arquiteto Walter Gropius [1883–1969], durante a República de Weimar, após a Primeira Guerra Mundial. Ficou consagrada como uma escola revolucionária de Design, Artes Plásticas e Arquitetura que buscava unir arte e indústria, combinando o artesanato com a tecnologia moderna para criar um estilo funcionalista e estético. Isso representa, resumidamente, o “projeto total”, um trabalho que englobaria todos os campos do pensamento voltados à produção para todas as pessoas. A fundação da Bauhaus se encaixa nos pressupostos da racionalidade e da crescente complexidade social. O ideário dos modernistas, em referência ao movimento das vanguardas nas primeiras décadas do século XX, se assentava na vontade de democratizar o consumo por meio das novas formas de produção em larga escala.

A modernista Escola Bauhaus contava com um currículo diversificado e professores renomados, como Paul Klee [1879–1940] e Wassily Kandinsky [1866–1944]. Destaca-se também sua trajetória física: fundada em Weimar, transferiu-se para Dessau em 1925 e, depois, para Berlim em 1932, sendo fechada pelos nazistas em 1933. A Bauhaus estava vinculada ao ideário da República de Weimar, rejeitado pelo regime nazifascista. Apesar de sua curta existência, exerceu profunda influência sobre a Arquitetura e o Design, promovendo princípios de funcionalidade e simplicidade, alinhados às exigências industriais. Seus ex-alunos e professores difundiram suas ideias, como Mies van der Rohe [1886–1969] e Marcel Breuer [1902–1981]. No Brasil, influenciou o modernismo e arquitetos como Lúcio Costa [1902–1998] e Oscar Niemeyer [1907–2012]. A escola permanece como um marco, celebrada por sua abordagem inovadora e seu impacto duradouro na estética e na cultura produtiva.

O modernismo pretendia oferecer uma solução universal para todas as pessoas por sua replicabilidade (Lupton; Miller, 2019). Tal estilo foi rejeitado por movimentos locais que buscavam preservar as culturas tradicionais, mas os prédios envidraçados (em Estilo Internacional), presentes em quase todas as grandes cidades, demonstram que ele ainda persiste. Essa estética minimalista

⁵ O termo “economia da atenção”, popularizado nos anos 1970, refere-se à ideia de que, diante do excesso de informação, a atenção humana torna-se um recurso escasso e disputado.

e universalista também se revela no Design, como mostram os smartphones contemporâneos, que se tornaram quase monolitos lisos, sem personalidade específica. A partir da indústria, o Taylorismo e o Fordismo influenciaram o Design e a produção em massa no século XX. O Taylorismo, de Frederick Taylor [1856-1915], focava na eficiência por meio da divisão científica do trabalho, levando à especialização de tarefas e à padronização dos produtos. Henry Ford [1863-1947] ampliou essas ideias, aplicando-as à linha de montagem para produzir em grande escala com rapidez. No Design, esses modelos promoveram a criação de produtos funcionais, acessíveis e uniformes, moldando a lógica produtiva da indústria moderna (Moraes Neto, 1986).

Entre designers e arquitetos, difundiu-se o ideal de produzir para as massas. A Arquitetura, antes restrita à elite econômica, passou a se voltar aos trabalhadores por meio da produção industrial. O principal difusor dessa noção foi Le Corbusier [1887-1965], cuja proposta da “casa mínima” visava oferecer habitação digna e acessível, com qualidades até então exclusivas às classes altas. Os planos urbanos também buscavam resolver problemas de infraestrutura e saneamento, promovendo cidades mais limpas e funcionais. Essa ideia passou a orientar os projetos como uma aplicação de boa técnica fundamentada na ciência (Le Corbusier, 1977).

Modernidade em crise e neoliberalismo

A Primeira Guerra Mundial, entre 1914 e 1918, demonstrou que a tecnologia podia servir à destruição em massa. Ela também marcou uma transformação significativa no uso da tecnologia militar, com inovações que alteraram drasticamente a condução dos combates. Houve a introdução de armamentos avançados, como metralhadoras, que aumentaram a letalidade no campo de batalha, e artilharia pesada, capaz de atingir alvos distantes. O uso de gases venenosos, como o gás mostarda, trouxe uma nova dimensão ao terror, enquanto os tanques garantiram mobilidade em terrenos difíceis. A aviação militar também deu seus primeiros passos significativos, com aviões usados para reconhecimento, combate aéreo e bombardeios. Além disso, a guerra submarina introduziu uma ameaça subaquática inédita. Essas tecnologias não apenas ampliaram a escala e a intensidade dos conflitos, mas mudaram permanentemente as táticas militares, marcando a Primeira Guerra como um momento de inovação tecnológica brutal e devastadora (Visentini, 2014).

A utilização de tecnologia de ponta nas guerras escancarava que o avanço tecnológico poderia servir não apenas ao bem, colocando em pauta o seguinte debate: qual seria o papel ético da técnica e do seu desenvolvimento acelerado? Revisitando a História, notamos que a Segunda Guerra Mundial, entre 1939 e 1945, reforçou e piorou essa dúvida. Assim, as duas Guerras Mundiais introduziram uma profunda incerteza sobre a finalidade da técnica e sua relação com a ética humanística. Acreditamos que essa dúvida persiste ainda hoje, pois enfrentamos indagações sobre as tecnologias de alta performance, a engenharia genética, as redes sociais e a inteligência artificial. A técnica e a tecnologia são centrais para o Design, o que reforça o nosso debate. Vale lembrar que as máquinas de guerra são projetadas, Albert Speer [1905-1981], por exemplo, foi o famoso projetista nazista. Isso evidencia que a confiança plena na técnica e na ciência foi abalada pelos acontecimentos históricos do século XX.

Outro aspecto que evidencia a crise da modernidade é o surgimento da Filosofia Contemporânea, marcada por um grau de incerteza na análise dos fatos (característica refletida na chamada pós-modernidade). Tal pensamento surge a partir de novos conhecimentos que abalam certezas

anteriores, como a Teoria da Relatividade de Albert Einstein [1879–1955], a Teoria da Evolução das Espécies de Charles Darwin [1809–1882] e a Psicanálise de Sigmund Freud [1856–1939] (Ghiraldelli Jr., 2012).

O neoliberalismo e seu declínio

As incertezas mencionadas abriram caminho para o pós-modernismo, que se associou ao neoliberalismo socioeconômico, surgido em resposta à crise no Estado de Bem-Estar Social. Esse processo pode ser datado a partir de 1970⁶ (Wisnik, 2012). Buscaremos compreender como o Design se relaciona com o pós-modernismo e o neoliberalismo.

A industrialização e o avanço tecnológico se intensificaram após 1945. O mundo bipolar, a Guerra Fria, a corrida espacial e a expansão capitalista (culminando em seu triunfo nos anos 1980) fortaleceram o consumismo. A necessidade de tornar o capitalismo palatável gerou o “modo de vida americano” (*the American way of life*), ideologia autocentrada que associava felicidade ao consumo, promovida globalmente pelo rádio, cinema, revistas e televisão. Esse modelo também se relacionava ao Estado de Bem-Estar Social, adotado principalmente na Europa como medida de reconstrução pós-guerra. Embora implementado pontualmente em outras regiões, seu alto custo tornou-se insustentável após as crises energéticas da década de 1970, abrindo caminho ao neoliberalismo. Em 1971, encerrou-se o Acordo de Bretton Woods, firmado em 1944, que estabelecia um sistema monetário internacional com as moedas nacionais atreladas ao dólar americano, esse, lastreado ao ouro. O objetivo era promover estabilidade e evitar práticas monetárias competitivas. O fim do acordo ocorreu quando o então presidente Richard Nixon anunciou unilateralmente a desvinculação do dólar ao ouro. Isso desestabilizou a economia mundial e possibilitou a financeirização internacional, com desdobramentos negativos para a economia produtiva atual (Dowbor, 2020).

A queda do Muro de Berlim, em 1989, representou o fim do “comunismo real”. A globalização capitalista pôde então avançar de forma quase irrestrita (até ser brechado pela crise financeira de 2008 e pela pandemia de 2020, apesar de ainda parasitar o ideário de alguns reacionários brasileiros). O Design, assim como toda a cadeia de produção industrial, tornou-se progressivamente global. A nova ordem mundial passou a dividir a produção entre alta e baixa tecnologia, conforme o custo da mão de obra. Nas décadas de 1980 e 1990, a indústria tradicional migrou para a Ásia, enquanto a de alta tecnologia se concentrou principalmente nos Estados Unidos e na Europa. No Brasil, observou-se um processo acentuado de desindustrialização, com o setor de serviços assumindo maior peso na economia.

A representação cultural do neoliberalismo pode ser vista no pós-modernismo. A ruptura com questões passadistas se expressa formalmente (fim do acordo de Bretton Woods), imagetivamente (nova linguagem e estética) e materialmente (nova ordem mundial para a divisão do trabalho). Coube aos artistas, arquitetos e designers pós-modernos revelarem as incertezas através de formas e imagens fragmentadas; buscava-se o exagero estético (movimentado, vibrante, chamativo e

6 O termo “pós-modernismo” indica a rejeição do moderno no campo sociocultural. Adotamos como seu marco temporal a década de 1970. Jean-François Lyotard foi o primeiro a usar o termo em *A condição pós-moderna* (1979). Na Arquitetura, por exemplo, o pretensão fim do modernismo ficou consagrado pela frase de Charles Jencks: “A arquitetura moderna morreu em St. Louis, Missouri, em 15 de julho de 1972, às 15h32”, referindo-se à demolição do conjunto Pruitt-Igoe (Fiederer, 2017; Wisnik, 2012). A projeção do neoliberalismo também pode ser situado na mesma década, com os governos de Margaret Thatcher, Ronald Reagan e a ditadura chilena, que derrubou e assassinou Salvador Allende, implantando o primeiro governo nacional neoliberal.

desestruturado). Os pós-modernos contrariavam o universalismo do modernismo, como o Estilo Internacional.

Do ponto de vista social, a descrição coube a Jean-François Lyotard, que definiu o pós-modernismo como a ruptura das “grandes narrativas”; ou seja, deixaram de importar concepções coletivas abrangentes, dando lugar às micronarrativas subjetivas. Com a fragmentação dos discursos que explicam o mundo, aumenta também a incerteza, pois cada indivíduo passa a ter seu próprio “ponto de vista” e “verdade pessoal”. Zygmunt Bauman interpretou essa realidade por meio da metáfora da liquidez, que, por não ter forma ou estrutura própria, assume diferentes configurações a cada observação, evidenciando sua inconstância.

Se por um lado a economia se globalizava com o neoliberalismo, por outro, os indivíduos se tornavam mais autocentrados e narcisistas no pós-modernismo. A hipersubjetividade crescente é um fenômeno observado desde as décadas de 1980. Nota-se que as pessoas se tornaram, de modo geral, mais superficiais e se concentram muito na aparência e na gratificação imediata. Lasch (1990) também defende que há uma desconexão com o passado e com o futuro, pois as pessoas tendem a viver somente o presente, comportamento oposto a outros momentos históricos, em que o passado era respeitado e preservado, e o futuro era cultivado a bem das futuras gerações.

A esse respeito, as respostas concretas aparecem, por exemplo, nos smartphones, que podem ser resumidas assim: **eis meu instrumento pessoal, aquilo que supre todas as minhas necessidades e me conecta com tudo o que é importante**. O individualismo também tem respostas concretas no mundo virtual, quando, por exemplo, as redes sociais resolvem o problema da convivência assim: **eu posto, as pessoas me veem e me reconhecem**. Tais redes alimentam o narcisismo, na medida em que cada pessoa pode desempenhar um “show” a cada dia.

A velocidade para a nova linguagem das redes, como o Tiktok e o Instagram, reforça a questão da transitoriedade e fugacidade. As redes sociais estão fortemente ligadas ao Design contemporâneo, pois demandam intenso trabalho visual e tecnológico dos designers. O foco visual, já presente no século XX como atrativo ao consumo, no século XXI tem implicações relevantes no ambiente virtual, e o conceito da “economia da atenção” ajuda nas análises, pois em um mundo rico em informações, há escassez de atenção, que é o que a informação precisa. Assim, quanto mais informação, maior a necessidade de pescar a atenção de forma eficiente (Simon, 1971). Com a economia da atenção, especialmente via internet, e o avanço das tecnologias de alta performance, consolida-se uma nova imaterialidade social e econômica. Esse sistema dilui as formas tradicionais do fazer design, em sintonia com a virtualidade e o consumo incessante de informação. Tal fenômeno reflete o argumento de Han (2019) sobre a transformação da experiência humana e o esvaziamento de sentido na era digital.

Por fim, vale notar a concepção de mundo em rede de Manuel Castells (2013). Sua proposta é relevante, pois reflete a maneira como a internet estrutura a vida. Diferente de modelos sociais piramidais, a sociedade em rede propõe uma planificação nas relações, com maior possibilidade de diálogo entre os grupos. Há também uma fragmentação e pulverização dos vínculos, que passam a funcionar como um rizoma, sem hierarquia rígida. Porém, isso não elimina as relações de poder, mas as torna menos evidentes, mais dinâmicas e difíceis de localizar.

Discussões necessárias

O processo do design e a indústria tradicional

Como vimos, o campo do Design é resultado de um processo complexo, com raízes na modernidade, na racionalidade, na industrialização e no capitalismo. Também se liga à separação entre “concepção” e “execução” de bens e mercadorias, ou seja, a invenção do projeto no Renascimento. Tal invenção resultou na heteronomia do trabalho, quando alguém define o que outro deve executar. A história da Arquitetura escancara tal fato, pois, no medievo, eram as guildas as responsáveis pelas construções.

O Design, em sua perspectiva tradicional, é fruto de um processo vinculado às certezas técnico-científicas positivistas e à produção industrial em larga escala. A Bauhaus, por exemplo, teve papel central ao fomentar a importância da indústria no campo. Porém, apesar do caráter inovador e do ideário democratizante à época, a visão produtivista precisa ser considerada ultrapassada, pois já se revelou insustentável. Muitos ainda submetem o Design ao consumo e ao mercado, reduzido ao marketing e esvaziando sua autonomia, seu potencial crítico e ético. Diante da crise socioambiental global, a perspectiva tradicionalista e conservadora revela-se desalentadora. É urgente conter a lógica capitalista para garantir a continuidade da vida no planeta (Krenak, 2020).

O trabalho dos designers, quando vinculado à lógica tradicionalista, segue ligado a uma “estética artística” (como um motivo intrínseco de sua existência, a beleza por si mesma) como ferramenta de venda no mercado, valendo também para o mundo virtual. Tal questão se conecta à “economia da atenção” (Simon, 1971), que aponta a atenção como recurso escasso diante do excesso de informação. Assim, o Design atua disputando essa atenção com uma estética impactante e estrategicamente construída. Mas indagamos: a quem serve essa busca pela atenção incessante?

A virtualidade ocupa o imaginário e a vida de quase todos nós. Para descrevê-la, Wisnik (2012) utiliza a metáfora do “nevoeiro”; algo etéreo, que sobrevoa e que seria capaz de fluir pelos poros. A fluidez é o que a nova estética na virtualidade busca: capturar e controlar a atenção das pessoas por meio do afeto, seja ele bom ou ruim (Han, 2019). Além disso, as redes sociais funcionam como meio de propagação de personagens superficiais, os chamados “influenciadores”, que exibem vidas luxuosas, banalizando o hiperconsumo. No plano concreto, o apelo pela estética pressupõe uma demanda de consumo voltada a uma casta de alta renda. Um exemplo disso são as falsificações de mercadorias, que buscam atender ao desejo de parte da classe média de se assemelhar à casta. Em outras palavras, trata-se do consumo de luxo por uma minoria privilegiada e da imitação desse padrão por aqueles que não têm acesso (Chauí, 2008).

Diante das transformações contemporâneas e da crise socioambiental, torna-se evidente que o Design precisa superar a lógica tradicional da indústria, do mercado e do capitalismo, na qual esteve historicamente enraizado. Essa lógica ainda reduz o Design a um mero instrumento que, tanto na vida virtual quanto na material, reforça padrões elitistas e insustentáveis.

Automatismo *versus* o bem-servir

Ao longo do século XX, observou-se um deslocamento do ideário de uma produção democratizante, voltada às massas, para uma lógica de indução ao hiperconsumo, mediada por projetos com um “design artístico”. Esse movimento se justifica, em parte, pelo automatismo expansivo do

capitalismo (Harvey, 2005). Nesse processo, o Design perde parte de seu potencial que se voltaria à tarefa do bem-servir e se aproxima da lógica do marketing banal, que busca induzir as pessoas a um ciclo vicioso e contínuo de consumo. Tal dinâmica contribui para os problemas socioambientais que observamos nas últimas décadas (Lipovetsky; Serroy, 2015).

Conforme vimos, o campo do Design se explica pela formação da modernidade, assume protagonismo e torna-se produtor da própria cultura de hiperconsumo. Em oposição, surgem contemporaneamente movimentos contra-hegemônicos, com autores que questionam esse papel e colocam no centro do debate a produção de bens e a necessidade da preservação ambiental ou do consumo ético. Desde os anos 1970, o Design e a produção industrial foram redefinidos pelo neoliberalismo, tornando-se globalizados e marcados pelo individualismo, como argumenta Christopher Lasch ao descrever o mundo contemporâneo como superficial e centrado na gratificação imediata. A social-democracia do pós-guerra cedeu lugar ao neoliberalismo, que promoveu uma ideologia hiperindividualista refletida no pós-modernismo e na fragmentação das grandes narrativas, como analisam Jean-François Lyotard e Zygmunt Bauman. Manuel Castells apresenta a noção de uma sociedade em “rede”, enquanto Gilles Lipovetsky observa o impacto do consumo individualista e da propaganda, resultando em desigualdade e desafios para o design contemporâneo, que precisa servir à coletividade de forma ética.

O Design precisa ser caracterizado por uma abordagem inovadora e diversificada, que integre tecnologia, funcionalidade, estética e responsabilidade socioambiental. Deve refletir as transformações culturais, sociais e tecnológicas, buscando soluções que atendam a necessidades reais, e não a futilidades. Como vimos, o projeto pode representar uma forma de decidir o que fazer ou deixar de fazer. Ou seja, ao se pensar em produzir algo, é possível projetá-lo e, a partir disso, escolher se ele deve ou não ser executado em benefício da sociedade. Essa seria a forma mais sofisticada de manifestação do design (e do projeto) em prol do bem comum.

O bem servir *versus* a hipersubjetividade

A hipersubjetividade resulta em perdas para a coletividade, pois as populações sofrem com a concentração de renda e o consequente empobrecimento das massas, uma realidade neoliberal que ainda persiste no Brasil. O Design, por sua vez, encontra-se dividido entre atender a uma ampla parcela da população sem poder aquisitivo e um pequeno grupo detentor de grande riqueza, que demanda objetos carregados de *status* e distinções simbólicas. Essa configuração revela-se perigosa para o planeta, por não ser economicamente, materialmente, socialmente nem ambientalmente sustentável. Diante desse cenário, o Design precisa se recolocar no mundo, repensando suas formas de atuação para servir de modo mais amplo à sociedade e desfocar de uma elite que ostenta opulência no plano material e nas redes sociais.

Essa transformação, no entanto, não é simples. O Design não constitui um campo autônomo, com liberdade plena para orientar suas ações de forma unilateral. Está inserido em uma densa rede de relações, muitas vezes sutis e perniciosas. Esse é um dos grandes desafios enfrentados pelos designers contemporâneos: lidam com um passado que muitas vezes desconhecem em profundidade e com um presente sedutor, mas repleto de armadilhas.

Nesse contexto, impõe-se a pergunta: qual caminho o Design pretende seguir? Servir à produção capitalista desenfreada e desigual ou adotar uma postura voltada ao atendimento das necessidades

humanas de forma ética e ambientalmente responsável? Essa é uma reflexão que deve ser dirigida a profissionais, professores e estudantes da área. Embora ainda não exista uma força capaz de suplantar completamente o capitalismo, as escolhas individuais podem contribuir para práticas contra-hegemônicas e mais alinhadas ao bem comum.

Considerações finais

Nesse trabalho, o cotejamento entre os prismas propostos (o desenvolvimento da modernidade e o surgimento do campo do design) permitiu-nos compreender melhor aspectos da realidade material contemporânea. Observamos que a construção do campo do design ocorreu *pari passu* com a formação da cultura moderna, alicerçada no capitalismo e em seus desdobramentos, como a industrialização, o consumismo e a hipersubjetividade. De forma simbiótica, o Design também contribuiu para moldar a cultura contemporânea.

A modernidade, com suas bases técnico-científicas e positivistas, estabeleceu nas sociedades ocidentais uma forma de vida homogênea, caracterizável e, em muitos aspectos, globalizada. O sistema maquinal e autômato do capitalismo pressupõe um crescimento contínuo do capital, isso indica que, em grande medida, o capitalismo opera independentemente das vontades individuais, o que torna esse modo de produção ainda mais impositivo e, por vezes, cruel. Desde o século XVIII o capitalismo segue um ritmo médio de crescimento global em torno de 2,5% ao ano (Harvey, 2005). Considerando que a maior parte da população está submetida a esse sistema, torna-se difícil dissociar essa realidade de uma visão estrutural da vida. Isso nos leva à seguinte indagação: somos livres para fazer escolhas ou estamos condicionados por estruturas sociais?

Um problema que aparece a partir desse trabalho é a seguinte: o Design deve servir às pessoas ou à lógica capitalista? E, dependendo da resposta, qual caminho se deve seguir daqui em diante? Com essas perguntas, nosso objetivo é provocar o leitor a interagir com nosso pensamento, assumindo uma postura ativa e construtiva.

A resposta que nos parece mais adequada é que o design deve se reconectar com uma prática ética, humanística e sustentável. Isso implica superar o tradicionalismo do campo e, mais radicalmente, reconhecer que o ideal seria produzir menos. Enxergamos a necessidade de fomentar um movimento contra-hegemônico, capaz de desvincular o fazer design das estruturas convencionais e reposicioná-lo como uma prática voltada para o bem-estar das pessoas, com foco em um consumo socioambientalmente responsável. Essa percepção, talvez, encontre eco no que Peter Sloterdijk sugere ao falar do arrependimento de Prometeu.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **Homo Sacer**. o poder soberano e vida nua. Belo Horizonte: UFMG, 2010.
- AMARAL, Cláudio Silveira; GUERINI FILHO, Régis Alberto. Sérgio Ferro e John Ruskin: Crítica ao processo produtivo da arquitetura. On-line: **Vitruvius**, 2017. Disponível em: vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.202/6487. Acesso em: 7 jun. 2025.
- BARBOSA NETO, Geraldo. Die reue des Prometheus [resenha]. **Revista Instante [UEPB]**, [s. l.], v. 5, p. 285–290, 2023. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/revistainstante/article/view/1826>. Acesso em: 5 jun. 2025.
- BOSI, Alfredo. Escola da Cidade. **Cultura ou culturas brasileiras? [palestra]**. São Paulo, 2015. Disponível em: youtu.be/2FprGNQaQ90?si=mqNx5IRMIgNQ_b5z. Acesso em: 5 jun. 2025. Vídeo [83min.].
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2016.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo: Blücher, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2013.
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 14. ed. São Paulo: Ática, 2019.
- CHAUÍ, Marilena. **O mito da classe média**. 4. ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2008.
- CORDERO, Néstor Luis. **A invenção da filosofia**. São Paulo: Odysseus, 2011.
- DOWBOR, Ladislau. **O capitalismo se desloca: novas arquiteturas sociais**. São Paulo: Sesc, 2020.
- FERRO, Sérgio. **Construção do desenho clássico**. Belo Horizonte: MOM, 2021.
- FERRY, Luc. **Mitologia e filosofia: o sentido dos grandes mitos gregos**. São Paulo: Vozes, 2023.
- FIEDERER, Luke. **Clássicos da arquitetura: projeto habitacional Pruitt-Igoe / Minoru Yamasaki**. On-line, 2017. Disponível em: [br/871669/classicos-da-arquitetura-projeto-habitacional-pruitt-igoe-minoru-yamasaki](https://www.archdaily.com.br/br/871669/classicos-da-arquitetura-projeto-habitacional-pruitt-igoe-minoru-yamasaki). Acesso em: 7 jun. 2025.
- FUSCO, Renato de. **História do Design**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- GHIRALDELLI JR., Paulo. **A aventura da filosofia: de Parmênides a Nietzsche**. Barueri: Manole, 2010a.
- GHIRALDELLI JR., Paulo. **O que é a dialética do Iluminismo**. Barueri: Manole, 2010b.
- GHIRALDELLI JR., Paulo. **O que é filosofia contemporânea**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- GORZ, André. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablume, 2005.
- HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- HARVEY, David. **A produção capitalista do espaço**. São Paulo: Annablume, 2005.
- KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.
- LASCH, Christopher. **O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria ator rede**. Salvador: EDUFBA, 2012.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina dos textos, 2011.
- LE CORBUSIER. **Por uma arquitetura**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J Abbott. **ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2019.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2017.
- MOM. **Arquitetura como exercício crítico [compêndio]**. Belo Horizonte: MOM [EA-UFGM], 2019. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/

arquivos/kapp_04_arquitetura_livre.pdf. Acesso em: 7 jun. 2025.

MONTANER, Josep Maria. **Arquitetura e Crítica**. 2. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

MORAES NETO, Benedito Rodrigues. Maquinaria, taylorismo e fordismo: a reinvenção da manufatura. **Revista de Administração de Empresas [FGV]**, [s. l.], v. 26, n. 4, 1986. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/GY5jJGMdMySSym9B6DD78Fb/>. Acesso em: 7 jun. 2025.

SIMON, Herbert Alexander. Designing organizations for an information-rich world. **Computers, communications, and the public interest**, [s. l.], p. 37–52, 1971.

TAVARES, Maria da Conceição. **Economia Política - Maria da Conceição Tavares**. Campinas: Instituto de Economia da Unicamp, 1992. Disponível em: <youtu.be/hWGP2J1kXMQ>. Acesso em: 28 jul. 2024. [Vídeo 93min.].

VISENTINI, Paulo Fagundes. **A primeira Guerra Mundial e o declínio da Europa**. Rio de Janeiro: Atlas, 2014.

WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro: diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea**. 2012. FAU-USP [tese], São Paulo, 2012. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-03072012-142241/publico/tese_completa_revisada_Wisnik.pdf. Acesso em: 7 jun. 2025.

ŽIŽEK, Slavoj. **Contra el progreso**. Barcelona: Paidós Contextos, 2025.

Sobre o autor

Edgardo Moreira Neto é arquiteto pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), mestre (2015) e doutor (2022) pela mesma instituição, na área de concentração Teoria, Produção e Experiência do Espaço. Especialista em Gestão e Tecnologia da Construção Civil, pela Escola de Engenharia da UFMG. Especialista em Ciências Humanas: Sociologia, História e Filosofia, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2023). Integrante da equipe do Departamento de Planejamento e Projetos, órgão da Reitoria da UFMG. Professor da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), pesquisador no Centro de Estudos em Design de Ambientes (CEDA) e no Centro Integrado de Design Social (CIDS).

E-mail: edgardo.moreira@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4248736580386680>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1015-1884>