

## NOTAS SOBRE UMA POLÍTICA DA ESTÉTICA VOLTADA PARA O DESIGN

### *NOTES FOR A POLITICS OF AESTHETICS FOCUSED ON DESIGN*

Pedro Caetano Eboli Nogueira<sup>1</sup>

#### **Resumo**

Apesar de sua vinculação à estética desde sua gênese, o design raramente procurou pensá-la como potência política, constituindo um ponto cego em sua exploração teórica e prática. Com vias a suprir esta carência, nos alinhamos a formas contemporâneas de problematização da teoria política, em especial baseados no pensamento de Michel Foucault. A princípio procuramos compreender historicamente como se deram as relações entre design e a política nos âmbitos prático e teórico, em uma breve revisão bibliográfica. Partindo dos subsídios teóricos de Jacques Rancière, cotejados pelas reflexões de Walter Benjamin e Terry Eagleton, situamos o potencial estético-político do design. Em seguida evidenciamos a natureza apaziguadora do design, segundo o pensamento de Gustavo Bomfim, Deyan Sudjic e Adrian Forty, imaginando o design político como radicalidade de linguagem. A partir de Roland Barthes e Bruno Latour, explicitamos as imbricações entre design, materialidades e a produção de subjetividades.

**Palavras-chave:** design; estética; subjetivação; política; materialidade.

#### **Abstract**

Despite its attach with aesthetics since its genesis, design has rarely sought to think of it as a political power, constituting a blind spot in its theoretical and practical exploration. Seeking to fill this gap, we rely in contemporary ways to problematize political theory, especially based on the thinking of Michel Foucault. First we try to understand historically what relations have been established between design and politics in practical and theoretical spheres, through a short bibliographical review. Starting from the theoretical subsidies of Jacques Rancière, along with the thought of Walter Benjamin and Terry Eagleton, we identify the aesthetic political potential of design. Then we show the conciliatory nature of design, according to the thinking of Gustavo Bomfim, Deyan Sudjic and Adrian Forty, binding political design with a radicality of language. Through Roland Barthes and Bruno Latour, we explain the interweaving between design, materialities and subjective production.

**Keywords:** design; aesthetics; subjectivation; politics; materiality.

---

<sup>1</sup> Doutorando, Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, pceboli@gmail.com

## 1. Introdução

O presente artigo, como o título permite supor, não visa a esgotar as possibilidades daquilo que possa se constituir como design político. Trata-se de notas passageiras com o objetivo de apresentar um caminho, uma possibilidade incerta e frágil que, como planejamos expor, não foi colocada de forma clara no âmbito das práticas e teorias de design ao longo da História. Partimos do pressuposto de que, embora as relações entre o design e a política tenham sido exploradas de maneira relativamente esparsa nas práticas e discursos de designers, é possível notar uma carência de estudos que as abordem à luz do pensamento político desenvolvido a partir da segunda metade do século XX, responsável por complexificar as relações do sujeito com o poder. Neste território, podemos tomar como paradigma fundamental o pensamento do filósofo Michel Foucault (1989), que delineou uma nova cartografia das formas como o poder se exerce sobre os corpos e vidas dos sujeitos. Para ele há uma dimensão eminentemente produtiva no poder, para além dos aspectos censores ou proibitivos que ele possa assumir. O filósofo elucida que o exercício de poder não pode ser localizado apenas nas estruturas de governo, mas deve ser compreendido como prática social difusa, que inclusive integra a nossa produção enquanto sujeitos. Sendo assim, se há uma relação de contiguidade entre o poder e a resistência, então as práticas políticas devem estar invariavelmente associadas aos modos pelos quais nos fazemos sujeitos.

Este artigo procura situar o design no âmbito da produção de sujeitos, buscando enunciar sua potência estético-política. Pois ainda que a intimidade das relações entre design e estética constitua um consenso, poucas vezes é clara a compreensão que de nela pode residir uma potência política. Justamente por este motivo convém olharmos para uma das formas pelas quais se dá a produção de subjetividades na Era Democrática. Se é verdade que o indivíduo é submetido a menos coações *externas* que no regime absolutista anterior, isto por outro lado exige que haja consensos internalizados conduzindo a liberdade dos sujeitos. A sensibilidade estética, que Terry Eagleton compreende como “protótipo secreto da subjetividade burguesa” (EAGLETON, 1993, p. 13), é um dos vetores que produzem este efeito. Grosso modo, ela pressupõe um consenso espontâneo sobre as experiências sensoriais, de modo que essa forma homogênea de sentir acaba por se abater sutilmente sobre os corpos, enredando a todos em um tecido sensível comum.

Aqui, entretanto, nota-se importante elucidar aquilo que compreendemos como estética. Pois, no âmbito do design, a estética geralmente se relaciona à configuração formal de produtos e peças gráficas. A título de exemplo podemos citar aquilo que Bernd Löbach, em sua tripartição funcional dos objetos de design, compreende como *função estética*: “ela está atrelada à configuração do objeto, à aparência do produto industrial” (LOBACH, 2001, p. 62). Embora este autor seja especialmente guiado pelos ditames funcionalistas, que ainda marca o ensino e muitas das práticas de design no Brasil e no mundo, ele reproduz uma relação bastante comum entre estética e aparência formal. A contrapelo, compreendemos a noção de estética de acordo com a acepção do filósofo e cientista político Jacques Rancière, como o “sistema de formas ‘a priori’ determinando o que se dá a sentir. É um recorte dos tempos e dos espaços, do visível e do invisível, da palavra e do ruído que define ao mesmo tempo o lugar e o que está em jogo na política como forma de experiência” (RANCIÈRE, 2009, p. 16)

A estética, portanto, é a matéria constitutiva daquilo que se nos apresenta como experiência sensível. Entretanto, ao contrário daquilo que a Ciência Moderna sempre fez crer, este sensível não é um dado imutável, mas fruto de uma partilha em disputa, atravessada por uma série de vetores eminentemente históricos e sociais que definem os regimes daquilo que

é visível e não visível. Jacques Rancière (2009) compreende que a organização desta partilha do sensível é realizada pela figura que ele denomina por *polícia*. Mas nas formulações do filósofo este termo não se refere à corporação policial propriamente dita, mas a uma espécie de dispositivo cultural que gere os corpos e vidas em sociedade, de modo a garantir a continuidade e repetição das condições que estão dadas na organização da polis. A política, por outro lado, estaria ligada ao exercício do dissenso, ou seja, de qualquer atividade que modifique aquilo que é visível, dizível e contável, de modo a perturbar a ordem imposta pela *polícia*. Desta maneira cabe à política não uma afronta ao Estado, mas a produção de pequenas fissuras na ordem do sensível, que desloquem os sujeitos de sua identidade e daquilo que os fixa a si próprios, abrindo potência para a emergência contingencial de singularidades.

Neste sentido, talvez a parca exploração da política no âmbito do design seja fruto especialmente de sua filiação genética – assim como o de boa parte dos movimentos políticos do século XX - às metanarrativas do marxismo. De acordo com este ideal, que no âmbito da arte e do design se mantiveram no registro utópico, as formas da política ainda são pensadas no âmbito exclusivo de uma Revolução ou de transformações claras no corpo social. Esta carência teria deixado relativamente inexplorada a possibilidade consciente de sua atuação micropolítica no âmbito da produção de subjetividades, bem como em suas relações com o capital simbólico. Neste artigo somos guiados por uma questão que é muito cara à teoria política contemporânea, esforçada em dar a ver fenômenos sociais que as bases do materialismo histórico e do estruturalismo não eram capazes de enxergar.

Tendo esta forma de política rancieriana em mente, procuramos possibilidades que se estendam para além das mensagens que o design intenta veicular, mas mediante uma política que recubra e se preocupe com uma potência nos termos de uma radicalidade da linguagem do design. Sendo assim, quais as potências micropolíticas que o design, no âmbito de sua linguagem constitutiva, seria capaz de engendrar? Para dar corpo a este questionamento, que consideramos demasiado complexo e passível de infinitas respostas, procuramos situar de que maneira os âmbitos subjetivo e sensível, apesar de sua aparente aporia, são também objeto de certa forma de política incisiva sobre os sujeitos. Mas também o modo através do qual o design participa destas configurações subjetivas e sensíveis. Acreditamos que este artigo contribua para visibilizar alguns dos pontos que a exploração teórica e prática do design historicamente deixou cegos.

## 2. Design e Política: uma Breve Revisão Histórica

Inicialmente convém olharmos para as formas a partir das quais a política foi relacionada às práticas de design ao longo da história. Entretanto, convém ressaltar que realizamos um recorte bastante restrito destas práticas que, sem dúvida, exclui vertentes marginais ou fronteiriças do design. Interessa-nos olhar especialmente para os movimentos e escolas que foram eleitos como parte da História oficial do design, e que figurariam na maioria dos livros que narram a história desta disciplina.

Poderíamos compreender que os primeiros vestígios das relações entre design e política tenham emergido já no proto-funcionalismo da *Deutscher Werkbund*<sup>2</sup>, criada em 1907. Seus fundadores, como boa parte da *intelligentsia* europeia da época, estavam intimamente

---

<sup>2</sup> Associação Alemã de Artesãos

engajados com a matriz marxista e acreditavam que a forma pura do design ajudaria a superar as lutas de classe e produzir uma sociedade mais justa. Neste momento o design parecia assumir vultos messiânicos em sua crença de que, ao se despojar de uma forma rebuscada, ele poderia democratizar o acesso a bens de consumo. Acreditava-se, portanto, na moralidade da forma como índice de um contraposto à opulência da riqueza capitalista. Ao se despojar de uma forma rebuscada, ele estaria contribuindo para amenizar as diferenças sociais. Olhando retrospectivamente, é curioso notar que o design, em suas origens históricas, embora participando ativamente na indústria, tenha se filiado politicamente à matriz marxista. A fundação da Bauhaus pelo designer e arquiteto Walter Gropius, membro da *Deutscher Werkbund* e notoriamente marxista, manteria vivos alguns destes ideais messiânicos no design, imaginado como uma arte que poderia habitar a casa de todos. O primeiro diretor seria substituído pelo arquiteto Hannes Meyer, cuja posição esquerdista e acentuadamente política provocaria sua demissão, no ano de 1930, e o fechamento da instituição pelos nazistas, três anos depois.

Se o fechamento precoce da Bauhaus deixou recalcado por algum tempo o discurso político no design, praticamente extinto quando de sua reinstalação em Chicago e Úlm, podemos vê-lo ressurgir em alguns movimentos a partir dos anos 1960. Movimentos como o *Anti-Design* e o *Radical Design*, fortemente inspirados na *Pop-arte*, reuniram arquitetos e designers que assumiam uma posição política bastante pronunciada. Suas produções escritas e projetos se opunham frontalmente ao Modernismo, corroborando com o advento do movimento pós-moderno dos anos 1970 e 1980. Ainda nesta linhagem de um design político que operava uma crítica ao Modernismo podemos localizar movimentos tais como o *Desconstrutivismo*, premente na comunicação visual e arquitetura, e o *Memphis* italiano, ambos dos anos 1980. No contemporâneo, podemos citar o *Critical Design* Inglês, em que são produzidos objetos críticos com o objetivo de desafiar concepções e expectativas de seus usuários, provocando novas maneiras de pensar sobre eles e sobre o ambiente que os circunda. Também é comum que o design social, que desde os anos 1970 vem ganhando bastante notoriedade e se infiltra gradativamente no âmbito acadêmico, advogue para si um caráter político, uma vez que opera mudanças diretas na sociedade.

Embora o *Critical Design* pareça representar um ponto fora da curva, podemos reparar duas grandes formas de relação entre a política e o design: de um lado uma forma messiânica com vultos utópicos – que o design social parece resgatar – e, de outro, aquela que compreende a política como possibilidade de superação de um certo estilo histórico. Mas, ao negar os atributos estilísticos do modernismo com vias a superá-los, os designers pós-modernos ainda estavam atrelados ao mesmo progressismo que baseou os ideais modernos.

### 3. Design e Política: uma Breve Revisão Bibliográfica

A seguir apresentaremos uma breve revisão bibliográfica, com a qual não pretendemos esgotar a abordagem teórica que relaciona design e política, mas traçar um rápido panorama da produção mais recente. Afinal, se estas possíveis relações pareceram por algum tempo apagadas, vemos surgir nestas duas primeiras décadas do século XXI algumas leituras teóricas deste tema. Entretanto, aqui não nos interessa a questão, bastante recorrente, do “design pela democracia”, uma vez que nela o design lhes serve de forma parasitária para lubrificar os mecanismos de governamentalidade: estas manifestações seriam sumariamente compreendidas por Jacques Rancière (1996a) no âmbito da mera política. Tampouco como ferramenta de marketing em campanhas políticas, onde o papel do design é basicamente aquele de uma ferramenta para que as mensagens sejam transmitidas em sua transparência.

Além de alguns poucos livros, serão abordados majoritariamente artigos que procuram traçar paralelos entre o design e a política.

É curioso notar que alguns autores localizam na sustentabilidade uma possibilidade de atuação do design político. Tony Fry (2011), apesar de suas postulações polêmicas, produziu um livro inteiro destinado a pensar o design como política. Fry parte do princípio de que a política, em suas formas contemporâneas, materializada na coalizão entre a democracia e o liberalismo econômico, é ecologicamente insustentável. Para ele o design, com sua habilidade para modelar comportamentos e valores, seria um importante elemento na construção utópica de uma sociedade pós-democrática guiada pela sustentabilidade. Teria lugar, então, uma reforma política completa da vida econômica e social capaz de reestruturar as condições da liberdade humana.

Assim como Fry (2011), a socióloga Ann Thorpe (2011), apoia as possibilidades políticas do design no âmbito da sustentabilidade. Mas para ela as possibilidades de um design político se materializariam nas práticas de design-ativismo, que buscariam a sustentabilidade por três vias: (1) na promoção de mudanças sociais; (2) conscientizando sobre ideais e crenças relacionadas com alterações climáticas e sustentabilidade; (3) contestando as lógicas restritivas do consumismo e da produção em massa que se abatem sobre as vidas das pessoas. O design-ativismo estaria, portanto, manifesto nestes três âmbitos.

Carl DiSalvo (2009, 2010, 2012), por sua vez, busca subsídios teóricos na cientista política Chantal Mouffe, que opõe a política ao político. Enquanto a primeira consistiria da estrutura de governo, o segundo seria uma condição eminentemente agonística e dissensual<sup>3</sup> do corpo social, constantemente acometido por oposições e debates que constituiriam aquilo que ela chama de “democracia radical pluralista”. O político seria eventualmente materializado em atos de resistência, que produzem uma reformulação constante dos limites de igualdade e liberdade. Assim, para DiSalvo (2009, 2010, 2012), enquanto o *Design para a Política* contribuiria para os mecanismos de governabilidade, o *Design Político*<sup>4</sup> estaria engajado em criar “espaços de contestação”.

Ainda que sua leitura se direcione a pensar a política em diversos âmbitos ligados ao social ou à sustentabilidade, Fuad-Luke (2009) também levanta a capacidade do design para criar aquilo que ele chama de contra-narrativas: a imaginação crítica passível de proporcionar uma “bela estranheza”, “uma beleza que não é tão familiar, mas tingida com novidade, ambiguidade e intriga”<sup>5</sup>. Esta noção parece interessante, pois coloca no centro da discussão a ideia de que a percepção é constituída fundamentalmente por ficções, narrativas, e que cabe ao design político dialogar com elas. A ideia de uma beleza estranha parece tangenciar a questão de uma política da estética, mas ele não aprofunda tanto a questão.

Já Thomas Markussen (2013), procura justamente entender a potência específica do design-ativismo através da noção de ato estético rancieriano. Ele se opõe à ideia de design

---

<sup>3</sup> É importante frisar que a ideia de *dissenso* é radicalmente diferente segundo as concepções de Chantal Mouffe e Jacques Rancière. Aludindo diretamente ao dissenso mouffiano, Rancière (1996a) afirma: “é isso o que chamo dissenso: não um conflito de pontos de vista nem mesmo um conflito pelo reconhecimento, mas um conflito sobre a constituição mesma do mundo comum, sobre o que nele se vê e se ouve, sobre os títulos dos que nele falam para ser ouvidos e sobre a visibilidade dos objetos que nele são designados” (RANCIÈRE, 1996a, p. 374).

<sup>4</sup> Traduzimos *Design para a política*, do original *Design for politics*, e *Design político*, do original *Political design*.

<sup>5</sup> No original: “a beauty that is not quite familiar, tinged with newness, ambiguity and intrigue” (FUAD-LUKE, 2009, p. 188)

político proposto por Thorpe (2011) e DiSalvo (2009, 2010, 2012), ratificando que os conceitos não podem ser pegos de empréstimo na sociologia ou na ciência política. Assim, ele procura investigar aquilo que há de específico no ato de design<sup>6</sup> e que o distancia ao mesmo tempo do ativismo e da arte política. Markussen (2013) compreende a importância da micropolítica, não como forma contestatória do poder e das autoridades, mas da própria experiência. Mas quando ele enumera seus exemplos podemos ver a fragilidade de sua concepção: o ato estético seria caracterizado por “introduzir novos objetos” e “assuntos heterogêneos no campo social da percepção” (MARKUSSEN, 2013, p. 4) , de modo a afetar a experiência das pessoas de alguma forma. Ora, o dissenso estético não é uma mera ruptura de ordem sensível, mas ela deve envolver uma lógica de pensamento muito específica que pressupõe possibilidades múltiplas de interpretações, que envolve a produção de sujeitos. Aqui é importante pensar a ideia de intencionalidade e de uma opacidade interna aos processos de criação.

Já Haldrup et al (2015) pensam justamente a partir das múltiplas significações que um objeto pode ganhar e que um design ficcional poderia proporcionar. Aqui o design prescinde da resolução de problemas, propõe problemas irresolutos, sempre revisitáveis, inesgotáveis, dissensuais. Os autores acreditam que esta potência especulativa deveria ser mais explorada. Talvez aqui eles se aproximem de uma política da ficção, que substitui a pergunta “como?” Pela “e se?”.

#### 4. Design e Materialidade

Para que possamos compreender como a política da estética pode oferecer uma possibilidade de teoria para a concepção de um design político, convém elucidar a ideia de materialidade que guia nossa formulação teórica. O filósofo Bruno Latour (2014) compreende que o fato de o design se localizar neste território apolítico está ligado a uma razão de ordem epistemológica. Isto porque o design está filiado ao ideal moderno de materialidade que, assim como na Ciência Moderna, pretende assegurar aos objetos uma verdade positiva e indisputável, alheio ao caráter perfeitamente histórico da percepção. O problema da materialidade moderna é justamente o de uma divisão precisa que coloca, de um lado, o sujeito e de outro o objeto. Mas se ao dar sentido somos investidos de fatores históricos e sociais que conformam nossas impressões, então se torna difícil precisar uma distinção total entre sujeito e objeto.

Da mesma maneira que a percepção da matéria palpável é informada por uma série de elementos dispersos que mal somos capazes de localizar, a morfologia dos objetos também é produto dos diversos vetores sociais. Os discursos e a linguagem são exemplos desses vetores, explorados bastante por Foucault em sua analítica do espaço. Esta mesma indistinção entre sujeito e objeto é proposta por Bomfim (2014):

A consideração de um objeto, qualquer que seja, supõe inicialmente a existência de um sujeito. Não há sentido em objeto sem sujeito, pois o objeto, entendido como “coisa”, “fato”, “representação”, “conceito”, “pensamento”, etc., só existe dentro dos limites de nossas experiências, de nosso conhecimento e de nossas linguagens. Assim, as características de um objeto são, na verdade, as interpretações subjetivas que dele fazemos. O entendimento sobre um objeto é, portanto, efêmero. Os objetos se

---

<sup>6</sup> No original *Design-Act*

transformam, os sujeitos se modificam e os significados dos objetos para os sujeitos também se alteram (BOMFIM, 2014, p. 44).

Barthes (1987) compreende que “não há nenhum objeto que escape do sentido” (BARTHES, 1987, p. 173). Este sentido, por sua vez, só pode ser concebido como produto da cultura. Não podemos, portanto, compreender o design fora do âmbito de uma produção social, ou como ironiza Latour (2014), todo design é “colaborativo”. Embora tenha se debruçado predominantemente sobre a mídia efêmera, Barthes nos deixou algumas pistas sobre a maneira como as práticas de design passam pela encarnação de um material simbólico que se encontra suspenso na ordem social. São estas as Mitologias a que se refere, um sistema complexo e rizomático que mesmo sendo fruto de um imaginário existente parece sempre surgir como materialização do novo. Neste sentido, ele afirma que “há facilmente no objeto ao mesmo tempo perfeição e ausência de origem, fechamento e brilhância, transformação da vida em matéria (a matéria é bem mais mágica do que a vida)” (BARTHES, 2003, p. 152).

Assim, partimos do pressuposto de outra materialidade. Aqui os discursos, a linguagem e uma série de vetores que geralmente não vemos expressos como incidentes no gosto individual, privado, ganham o espaço público, são de interesse da política. Pois a *polícia* rancieriana é mestre nas artes da naturalização, ela transforma toda uma sorte de contingências em dados atemporais, em sentidos positivados. Traçando um paralelo com Barthes, é ela que transfigura, nas sociedades burguesas, “a realidade do mundo em imagem do mundo, a História em Natureza” (Idem, p. 233).

Afinal, como Michel Foucault (1989) nos ensina, as relações que o poder estabelece com o sujeito não são apenas repressivas, mas se dão no âmbito primeiro de sua produção. E esta produção passa por definir certa configuração sensível, que assume como dados de realidade tudo aquilo que não passa de uma construção eminentemente social e histórica. Uma vez que se localiza no âmbito dos regimes de visibilidade, o problema da política tem que passar pela estética, e é através dela que o design performa suas articulações simbólicas e materiais. Estas questões permitem nortear o artigo naquilo que tange aos preceitos lógicos de análise que serão empreendidos.

## 5. Design e os Modos Burgueses de Subjetividade

Notamos que os objetos de design, na impossibilidade de sua separação dos sujeitos, são materializados por dispositivos que participam e reiteram os recortes predominantes do mundo sensível. Mas de que forma o design atua no âmbito da produção destes sujeitos? Para responder a esta questão é importante olharmos para a imbricação fundamental entre os modos burgueses de subjetividade e a emergência do design enquanto disciplina. A ascensão da burguesia ao poder, determinada pela Revolução Francesa, é marcada por um processo em que a gênese da estética passa a constituir o “protótipo secreto da subjetividade na sociedade capitalista incipiente” (EAGLETON, 1993, p. 13). Ora, tanto os fundamentos da disciplina estética quanto o cerne do pensamento político burguês são baseados em vetores que ao mesmo tempo individualizam e massificam, estando intimamente imbricados aos princípios de liberdade e individualidade da ética burguesa.

Os meios de subjetividade burgueses passam a determinar que os objetos que habitam uma casa expressam os gostos de seus proprietários, e passam a significar, por metonímia, a singularidade dos sujeitos. Benjamin (1985) compreende esta ambiguidade que imbrica o *intérieur* do lar à interioridade do sujeito burguês, e de que forma os artefatos passam a participar dos seus processos de individuação e subjetivação:

O interior não é apenas o universo do homem privado, mas também o seu estójo. Habitar significa deixar rastros. No interior, eles são acentuados. Colchas e cobertores, fronhas e estojos em que os objetos de uso cotidiano imprimam a sua marca são imaginados em grande quantidade. Também os rastros do morador ficam impressos no interior. Daí nasce a história de detetive, que persegue esses rastros. A "Filosofia do mobiliário", bem como as novelas de detetive apontam Poe como o primeiro fisionomista de tal *intérieur*. Os criminosos das primeiras novelas de detetive não são cavalheiros nem apaches, mas pessoas privadas pertencentes à burguesia (BENJAMIN, 1985, p. 38)

Portanto, se por um lado o nascimento do design enquanto disciplina está intrinsecamente ligado ao crescimento da produção industrial, as configurações subjetivas burguesas também participam de suas condições de possibilidade.

Ainda que seja difícil delimitar com precisão suas origens históricas, podemos compreender que a gênese do design está ligada a uma separação estrita entre os atos de projetar e de fabricar artefatos (CARDOSO, 2008). Com o tempo, a seriação industrial torna possível uma variedade de produtos à liberdade de escolha dos seus consumidores. Assim, o designer se especializa em projetar objetos de desejo, configurações palpáveis que materializem as representações que os indivíduos almejam para si mesmos. Para Deyan Sudjic (2010) "o design é a linguagem que uma sociedade usa para criar objetos que reflitam seus objetivos e seus valores" (SUDJIC, 2010, p. 49). Assim, ainda que de forma inconsciente, o designer passa a dar forma aos anseios simbólicos de uma sociedade pautada pelas posses materiais, e por isso é difícil dissociar a atividade do designer de um pensamento estético oriundo dos modos burgueses de subjetividade.

Entretanto, se o paradigma estético burguês compreende a possibilidade de uma concordância na ordem do sentir, cada sujeito exprime sua individualidade através de seus gostos pessoais. Compreendemos que, nesta concepção, a existência deste tecido sensível que nos permeia se encontra naturalizada, como se ela fosse conformada de forma horizontal e homogênea, como se o juízo de gosto estivesse apartado das configurações simbólicas definidas no âmbito do social. Entretanto, sabemos que ela é matizada por uma dinâmica complexa de forças e poderes. Se for admitida a possibilidade de um comum sentir, talvez ele não seja fruto de uma coincidência, mas de uma série de vetores de ordem social, econômica e cultural que informam a experiência sensível e colonizam a pureza do juízo de gosto.

Mas se o indivíduo procura no consumo de objetos uma forma de expressão dos seus anseios subjetivos, o design não trabalha apenas na representação e materialização destes vetores que se encontram suspensos no imaginário social. O design também participa da conformação destas possibilidades de expressão íntima dos sujeitos. É instaurada uma ambiguidade entre a expressão de certo *status quo* instituído e a reprodução e materialização deste mesmo estado de coisas, de modo que fica difícil saber se é a sociedade que impõe ao design seus anseios, ou se é ele que apresenta as possibilidades daquilo que se pode ansiar. Gustavo Bomfim (2014) reconhece justamente este caráter reprodutor nas práticas dos designers que, ao configurarem objetos, estão indiretamente reproduzindo realidades e moldando indivíduos. O design se constitui, portanto, como "instrumento para a materialização e perpetuação de ideologias, de valores predominantes em uma sociedade" (BOMFIM, 2014, p. 39). Não por acaso diversos teóricos explicitem o caráter apaziguador do design, que majoritariamente suscita a continuidade de certo *status quo*.

Deyan Sudjic (2010) compreende o caráter associativo do design que, trabalhando dentro de arquétipos, carrega em si uma ideia de familiaridade capaz de prover "uma ideia

consoladora de continuidade” (SUDJIC, 2010, p. 76). Já o historiador inglês Adrian Forty (2007) explicita de que forma o design se alimenta de toda uma sorte de mitos, estas resoluções reconfortantes de “contradições perturbadoras que surgem entre as crenças das pessoas e suas experiências cotidianas” (FORTY, 2007, p. 15). Mas ao contrário da mídia efêmera, o design teria “a capacidade de moldar os mitos numa forma sólida, tangível e duradoura, de tal modo que parecem ser a própria realidade” (Idem). Nas palavras de Fuad-Luke (2009), “ao dar forma às normas sócio-políticas e sócio-econômicas dominantes, o design confere simultaneamente significado e valores, e afirma o paradigma dominante” (p. 36, tradução nossa). A contenção destes paradigmas dominantes, por outro lado, dependeriam de contranarrativas eficazes.

## 6. Rancière, Política da Estética e Design

Se o design está intimamente ligado à ideia de uma espécie de continuidade da experiência sensível, que produz suturas no imaginário, aqui podemos dizer que ele dificilmente desempenha um papel político. Neste sentido, nos aproximamos da ideia proposta pelo filósofo Jacques Rancière (1996a, 1996b, 2009) de que a política estaria ligada a rupturas da ordem do sensível, não tendo nada a ver com as formas de governamentalidade, estruturas de governo ou à politicagem dos políticos. Estas instâncias, do contrário, efeitos de naturalizações, ele aloca na figura da *polícia*, assim como tudo que venha a dispor as partes de uma partilha do sensível em seus lugares pré-determinados. Rancière compreende que a experiência sensível não é um dado a priori, mas resultado de uma partilha em disputa e que determina as possibilidades históricas de ouvir, sentir ou pensar algo. Grosso modo, se por um lado a *polícia* é tudo aquilo que propõe uma continuidade de ordem sensível, a política perturba esta ordem das coisas. Mas se o filósofo assume como intrinsecamente política a arte cuja matriz teórica participa daquilo que ele denomina regime estético, isto é, aquela produzida mais ou menos a partir da Revolução Francesa, talvez o design faça parte das dinâmicas que o filósofo denominaria por *polícia*.

Resta-nos compreender o porquê deste fenômeno. O design esteve, desde sua gênese ligado de forma intermitente a ideais políticos, haja vista a própria Bauhaus, embebida na ideologia marxista. Mas parece que a política em que o design esteve empenhado sempre lhe foi extrínseca, e seus agentes poucas vezes se deram conta que a própria estética que ele encarna é política, e determina posições de ruptura ou continuidade da matéria sensível. Muito antes de Rancière, Walter Benjamin já compreendia que a política não deve ser vista meramente como um tema ou fim externo, mas deve habitar as vísceras da expressão artística. Em uma de suas falas mais célebre, curiosamente proferida um ano antes do fechamento da Bauhaus pelos nazistas, Benjamin (1994) enaltece a potência política do teatro do alemão Bertolt Brecht, que seria movido por uma inteligência eminentemente progressista.

Em contraponto ao teatro brechtiano, Benjamin nega que as fotografias da nova objetividade tenham a mesma potência política, uma vez que elas transformam “a própria miséria em objeto de fruição, ao captá-la segundo os modismos mais aperfeiçoados” (BENJAMIN, 1994, p. 129). Enquanto a fotografia é apresentada em sua transparência completa, sem se engajar de forma mais profunda com seus meios, a política da estética em que está envolvida estará comprometida. Basta lembrar as fotos jornalísticas, que apesar de mostrarem a pobreza, na maioria das vezes não são capazes de modificar as condições que a produz, ou arrancar quaisquer sentimentos de seus espectadores. E aqui Benjamin não se refere à antiga dicotomia que se estabelecia entre forma e conteúdo: a forma participa do conteúdo.

Mas ao propor a ideia de *refuncionalização* Brecht estaria conscientemente pensando a política a partir das formas e instrumentos internos à própria linguagem da peça teatral, não apenas como um tema ou bandeira. Pois ao pensar a política desde os meios de produção, ao tomá-los em suas rédeas, o dramaturgo alemão evitaria “abastecer um aparelho produtivo” (BENJAMIN, 1994, p. 129), concebendo trabalhos políticos que não se prestam à reprodução de um certo estado das coisas. Aqui a política é oferecida de forma mais ou menos manifesta enquanto tema, mas o mais importante é que ela participa da gênese destes trabalhos, onde nada é tomado por natural. Deste modo, pensar uma política da estética para o design significa conceber, a cada vez, meios de produção que possibilitem alguma opacidade interna.

São de interesse da política os produtos de design que deflagrem um embate contra o “desejo de linguagem” barthesiano (BARTHES, 2003), que resistam a um total controle sobre o sentido. Os imperativos de uma eficiência da comunicação, tão buscados pelo design gráfico, se tornam aqui obsoletos, e entra em jogo a procura por objetos que produzam dissenso. Mas se Benjamin fala sobre o controle dos meios de produção poderíamos transpor esta máxima de forma bastante simplista ao design, sem que fosse necessário propor um questionamento que partisse de suas vísceras: será que as manifestações de *do-it-yourself* são intrinsecamente políticas apenas por dominarem os meios de produção? É certo que o ensaísta não tratava apenas das condições materiais de produção dos trabalhos artísticos, mas principalmente das lógicas que subjazem a essas práticas. Sendo assim, conceber uma política da estética para o design pressupõe um pensamento sobre os substratos teóricos e todo o pensamento que embasa suas práticas. Algo da ordem das bases epistemológicas sobre as quais o design é erguido.

## 7. Considerações Finais

Sendo assim, o pensamento de uma política da estética para o design passa por uma formulação bastante complexa e multidimensional que envolva e subjaza às práticas e processos de projeto. Mas é de suma importância imaginar sempre uma *refuncionalização*, operar uma radicalidade de linguagem que não deixe frestas para a reprodução de determinados estados de coisas estabelecidos. Demos apenas algumas diretrizes que possam nortear os projetos de design, com vias a possibilitar que eles engendrem múltiplos processos de subjetivação. Neste sentido é também necessário promover um juízo reflexivo que indague as bases epistemológicas e ideais de materialidade sobre os quais o design é erguido. Pois é justamente desta percepção que Walter Benjamin (1994) compreende a política do teatro brechtiano: ela emerge desde suas vísceras, não como tema ou bandeira, ela depende dos processos de *refuncionalização* em que está envolvido. Neste sentido seu pensamento está bastante próximo do de Jacques Rancière que, embora tenha se dedicado muito pouco a pensar especificamente o design<sup>7</sup>, fornece importantes subsídios teóricos para que pensemos as relações entre arte e política.

Para o filósofo, a política da arte deve transcender sua mera utilização enquanto tema, pois há uma política que é imanente à arte, em se tratando do regime estético de identificação (RANCIÈRE, 2009). Afinal, da mesma forma que para o filósofo a tentativa de aproximar arte e política tenha limitado a abordagem desta última enquanto um tema, nós acreditamos que tenha acontecido um processo semelhante no âmbito do design. Os pontos cegos na exploração teórica do design apontados ao longo deste artigo teriam deixado um solo fértil

---

<sup>7</sup> Ver “A superfície do design”, In: RANCIÈRE, 2012.

para que suas práticas se empenhassem incólumes, em um sem número de mistificações e naturalizações “policialescas” - para usar o vocabulário rancieriano - cuja efetividade talvez não fosse passível de apreensão a partir do arcabouço teórico oferecido pela teoria política clássica, em sua maior parte ligado àquilo que Michel Foucault (1989) descreve como “hipótese repressiva” do poder. Alguns autores, mesmo identificando no design seu caráter reprodutor de um certo estado das coisas, não enunciaram a questão nos termos de uma micropolítica das subjetividades. Da mesma forma que a maioria das práticas de design atua subjetivamente na reprodução de um *status quo*, é também no âmbito do sujeito que o design político deve atuar. Qualquer tentativa de pensá-lo empenhado em reformas sociais não passa de mistificação.

Talvez pudéssemos postular que todo design é eminentemente político, uma vez que ele está empenhado nas configurações materiais e significa uma continuidade ou ruptura da matéria sensível. Mas é justamente aqui que o pensamento do filósofo Jacques Rancière (1996a, 1996b, 2009) se faz valioso, pois ele permite que nos distancie desta generalidade das afirmações, que apesar de reveladora, não nos provê critérios de análise. Por outro lado, as relações que o filósofo estabelece entre a estética e a política nos autoriza a localizar, do lado da *polícia*, os objetos que representam uma continuidade da matéria sensível, e do lado da política, aqueles que produzem rupturas na ordem sensível. Curiosamente, embora a potência da estética sirva ao design de forma tão consciente, suas relações com a política parecem ter sido deixadas adormecidas e se mostram ainda passíveis de exploração. A abordagem política da estética aplicada ao design pode revelar algumas nuances que não foram devidamente elucidadas ao longo da história e teoria do design.

Por outro lado, este campo produz uma abertura a possibilidades políticas ao design para além do reformismo social que se mostrou presente nos discursos do design por tanto tempo, e que talvez encontre algum eco nas práticas de design social. Ou das práticas do design colaborativo e participativo, erigidos sob o mito da horizontalidade.

## Referências

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. 709 p. (Série).

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. Lisboa: Ed. 70, 1987. 265 p. (Série).

\_\_\_\_\_. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Difel, 2003. 256 p. (Série).

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994. 253 p. (Série)

\_\_\_\_\_. **Textos de Walter Benjamin**. São Paulo, Ática: 1985. 256 p. (Série).

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014. 126 p. (Série).

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo, Ed. Blucher: 2008. 273 p. (Série).

DISALVO, Carl. Design and the Construction of Publics. **Design Issues**, Cambridge, v. 25, n.1, p. 48-63, janeiro de 2009.

\_\_\_\_\_. **Design, Democracy and Agonistic Pluralism**. Anais Design and Complexity. Proceedings of the Design Research Society Conference. Canada: Université de Montréal, 7-9 de julho de 2010.

\_\_\_\_\_. **Adversarial design**. Cambridge: MIT Press, 2012. 145 p. (Série).

- DUNNE, Anthony & FIONA, Raby. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. 224 p. (Série).
- EAGLETON, Terry. **A Ideologia da estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 327 p. (Série).
- FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. 347 p. (Série).
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1989. 295 p. (Série)
- \_\_\_\_\_. Omnes et singulatim: por uma crítica da 'razão política'. **Novos Estudos Cebrap**, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 77-99, março de 1990.
- FRY, Tony. **Design As Politics**. New York: Berg, 2011. 301 p. (Série).
- FUAD-LUKE, Alastair. **Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world**. London: Earthscan, 2009. 244 p. (Série).
- HALDRUP, Michael et. al., Remix Utopia: Eleven Propositions in Design and Social Fantasy. **Nordes 2015: Design Ecologies**, Åhus, v. 6, n. 1. 2015.
- LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop: revista brasileira de design**, São Paulo, v. 6, n. 58, s.p., agosto de 2014.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 206 p. (Série).
- MARKUSSEN, Thomas. The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. **Design Issues**. Cambridge, v. 29, n. 1, p. 38-50, janeiro de 2013.
- MERONI, Anna, FASSI, Davide & SIMEONE, Giulia. **Design for social innovation as a form of designing activism. An action format**. In: NESTA. Social Frontiers, The next edge of social innovation research. Novembro de 2013.
- PEVSNER, Nikolaus. **Pioneiros do desenho moderno de William Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 239 p. (Série)
- RANCIÈRE, Jacques. **O dissenso**. In: A crise da razão. Adauto Novaes (Org.). São Paulo: Companhia das Letras, 1996a. 564 p. (Série).
- \_\_\_\_\_. **O Desentendimento: política e filosofia**. São Paulo: Ed. 34, 1996b. 138 p. (Série).
- \_\_\_\_\_. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Ed. 34, 2009. 71 p. (Série).
- \_\_\_\_\_. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. 151 p. (Série).
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010. 223 p. (Série).
- THORPE, Anne. **Defining Design as Activism**. Artigo submetido ao Journal of Architectural Education, 2011.