

Marcos N. Beccari *

Projetualidades: esboço genealógico sobre a produção de sujeitos projetivos no século XX

* **Marcos N. Beccari** é Doutor em Filosofia da Educação pela USP. Professor Adjunto do Depto. de Design da UFPR, e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Educação da USP. Pesquisador do DEMO — Laboratório de Design e Ficção da ESDI/UERJ e do Lab_Arte — Laboratório experimental de Arte-Educação Cultura da FE-USP. contato@marcosbeccari.com
ORCID 0000-0002-2178-097X

Resumo Tomando a elaboração projetual da subjetividade enquanto prática de design, o presente estudo delinea um esboço genealógico das projetualidades que conformaram, ao longo do século XX, sujeitos projetivos. Após contextualizar o certame, assinalo duas projetualidades predominantes do século XX, a revolucionária e a integrada, e argumento que ambas fizeram do sujeito um locus de reintegração de técnicas e saberes por meio da prática projetual. Ao concluir que a integração total humano-máquina-ambiente permanece como norte das atuais práticas projetuais, este estudo contribui para a compreensão histórica do design enquanto meio de veiculação e materialização de discursos, valores e condutas.

Palavras Chave História do design, Subjetividade, Prática projetual, Foucault.

Projectualities: genealogical sketch on the production of projective subjects in the 20th century

Abstract *Taking the projectual elaboration of subjectivity as a design practice, the present study outlines a genealogical sketch of the projectuality that formed, throughout the 20th century, projective subjects. After contextualizing this scope, I point out two predominant projectualities of the 20th century, the revolutionary and the integrated ones, and I argue that both made the subject a locus for the reintegration of techniques and knowledge through design practice. By concluding that the total human-machine-environment integration remains the guideline of current design practices, this study contributes to the historical understanding of design as a means of conveying and materializing discourses, values and behaviors.*

Keywords *Design History, Subjectivity, Design practice, Foucault*

Proyectualidades: bosquejo genealógico sobre la producción de sujetos proyectivos en el siglo XX

Resumen *Tomando la elaboración proyectual de la subjetividad como práctica de diseño, el presente estudio presenta un bosquejo genealógico de las proyectualidades que formaron, a lo largo del siglo XX, sujetos proyectivos. Luego de contextualizar el tema, destaco dos formas de diseño predominantes en el siglo XX, revolucionaria e integrada, y sostengo que ambas hicieron de los sujetos un lugar de reintegración de técnicas y conocimientos a través de la práctica del diseño. Al concluir que la integración total hombre-máquina-entorno sigue siendo el principio rector de las prácticas de diseño actuales, este estudio contribuye a la comprensión histórica del diseño como medio para transmitir y materializar discursos, valores y conductas.*

Palabras clave *Historia del diseño, Subjetividad, Práctica del diseño, Foucault.*

Introdução

No oitavo livro da Odisseia, lemos que os deuses tecem infortúnios para que não falte o que cantar às futuras gerações. Os “infortúnios” que nos alça ao presente são os desencontros entre o que se imagina e o que acontece, entre o que se deseja e o que se obtém. No lapso entre prenúncios e constatações insinuam-se projetualidades. Sempre interpelados pelos acontecimentos, pela realidade, pelo que se passa, arquitetos, engenheiros e designers não se contentam apenas com o gesto de olhar e interpretar, mas se ocupam, no horizonte incerto da prospecção imaginativa, da tarefa de *projetar* sobre realidades já projetadas.

Com tal prerrogativa em mente, o problema de que trata este estudo é de natureza histórico-epistemológica: trata-se de investigar as maneiras — ora denominadas *projetualidades* — de se produzir discursos, valores e modos de ser a partir da formação histórica de um sujeito projetivo¹. Este estudo não toma por objeto os dados empíricos de artefatos projetados ou a noção, em última análise abstrata, de uma “materialidade” (LATOUR, 2007); em vez disso, destaca o não menos problemático domínio do sujeito. Pois o problema do sujeito é o campo no qual se pode dizer que se materializa, se torna visível, a atividade projetual. O projeto e seus efeitos são inseparáveis das possibilidades de um sujeito projetivo, que é a um só tempo agente e resultado de certas práticas e racionalidades.

Ademais, se é em torno do *projeto*, em suas diversas acepções e expressões, que emergem os interesses, as problemáticas e as proposições fundamentais do design², cabe a tal disciplina empreender estudos históricos e epistemológicos acerca deste conceito-chave, contemplando toda a dimensão político-discursiva que o design abarca no horizonte das projetualidades contemporâneas. De minha parte, após ter delineado o design enquanto articulação simbólica — isto é, como artifício que organiza imagens e ficções em nossa lida com o real —, servi-me do ferramental foucaultiano para investigar a dimensão discursiva do design enquanto atividade que veicula e materializa valores atrelados a regimes de verdade em vigência (BECCARI, 2020).

A partir desse framework, debruço-me a seguir sobre os discursos, saberes e valores que, ao longo do século XX, instauraram modelos de conduta e interpretação de uma subjetividade projetiva. Mais precisamente, assinalo duas projetualidades predominantes do século XX, a revolucionária e a integrada, e concluo que a imagem de uma (des)integração total entre humano, máquina e ambiente permanece como norte das atuais práticas projetuais.

Das narrativas às projetualidades

Antes de avançarmos, porém, nessa direção, é pertinente localizar brevemente o design em meio à visualidade contemporânea. Por “visualidade” compreendo não apenas os aspectos históricos e culturais que orientam nossas práticas de representação, mas principalmente as formas de pensamento que organizam nossas maneiras de olhar para o mundo e para nós mesmos. O conjunto dessas coordenadas pode ser descrito como “regime de visualidade” (PORTUGAL, 2011): o que se espera ver quando se olha? Por que olhamos isto e não aquilo? O que quer ver nosso olhar?

A maioria das respostas a tais questões padece na esteira de um interesse restrito aos problemas da representação visual, e com frequência sob a premissa de um condicionamento tecnológico. Nesse sentido, por exemplo, Gombrich (2007, p. 3) sugere, na introdução de *Arte e ilusão*, que a antiga arte egípcia não dispunha de técnicas e aparatos que permitissem uma representação “realista”. Esse raciocínio não me parece apurado: pressupõe não apenas um caráter *evolucionista* da representação visual, como também que certa maneira “realista” de ver e representar seria em todo caso desejável. Esse tipo de lógica, ademais, não raro sustenta a velha noção de um “esgotamento” generalizado — da arte, do conhecimento, dos bons valores etc.

É preciso considerar, em vez disso, que o mundo visto, bem como os meios que temos para vê-lo, depende de um olhar prévio composto de coordenadas visuais e narrativas. O alargamento da experiência visual, atrelado não apenas a uma ampla gama de técnicas de visualização e representação gráfica, mas sobretudo às múltiplas possibilidades de narrar e partilhar nossas vivências particulares, aponta para uma autonarrativa (ou “design de si”) que se conjuga pelas mediações estéticas, pelas aparências, gostos e estilos.

Como se sabe, as primeiras formas de narrativa eram orais e ligadas a uma visão ritualística do mundo; com a invenção da escrita, tornou-se possível não apenas registrar as histórias, mas difundi-las e assimilá-las como representações possíveis (e não como as únicas possíveis). Enquanto o poeta grego cantava os feitos de Aquiles como se noticiasse um fato de suma importância para todos, o leitor da *Ilíada* é capaz de um distanciamento e de um poder sobre a narrativa que, por meio de um assentimento provisório em relação ao que é narrado, lhe permite *apropriar-se* dela.

Do mesmo modo que o rapsodo precisava de uma audiência, o livro precisa do leitor, em um grau, no entanto, ainda mais forte de participação. Rigorosamente falando, o livro não existe sem o leitor, que inventa, com o autor, a narrativa. Mas uma narrativa que inventa, por sua vez, também o leitor. [...] Somos revelados a nós mesmos pela narrativa que nos conta. Entendo a mim mesmo quando elaboro uma narrativa que me descreve, em um entender que é, também, um criar. (PAGOTTO-EUZEPIO, 2014 p. 70-71)

O que antes a voz “fazia ver” passou a ser reorganizado por intermédio das letras. O que antes remetia ao início dos tempos tornou-se explicação possível que se altera de acordo as circunstâncias em que ela é lida. Desse modo, o próprio modo de olhar para o mundo e para nós mesmos deixou de ser meramente arbitrário, como constatação ou narração de um fato dado, para tornar-se, ele próprio, uma forma aberta de narrativa. Mais precisamente, é sobretudo no século XIX que a linguagem ganha certa autonomia em relação aos significantes que antes a encobriam, conforme salientava Foucault (2007, p. 409-410): “A linguagem se dobra sobre si mesma, adquire sua espessura própria, desenvolve uma história, leis e uma objetividade que só a ela pertencem. [...] Conhecer a linguagem não é mais aproximar-se o mais perto possível do próprio conhecimento”.

Importa compreendermos que essa “espessura” linguística já estava em pleno desdobramento desde muito antes. No registro narrativo, é o que nos permite rir ou chorar mediante a morte de um herói ou um vilão, ou seja, sabendo que estamos distantes dele. Ao mesmo tempo, porém, persistimos em nos identificar com situações fictícias, em nos reconhecer por meio das ações de um personagem. Não é o aspecto heroico, traumático ou maravilhoso que determina essa relação, e sim um processo constante de *autonarrativa* (ou “design de si”): transcrevemos nossas experiências singulares e ordinárias por meio de representações “emprestadas” das narrativas (ficcionais, políticas, religiosas etc.).

O que parece ser peremptório nas práticas contemporâneas de narrativa, porém, não é tanto a passagem da oralidade à escrita, e sim a centralidade dos registros visual e multimídia. Não é difícil constatar, por exemplo, que o cinema, as plataformas de *streaming* e os games já possuem, cada qual, um público consumidor altamente maior do que o público dos livros. E não foram poucos os autores que descreveram o advento do cinema como uma ruptura similar àquela entre a representação medieval e a renascentista (LIMA, 2000). Associam-se a essa vaga impressão, não obstante, as infundáveis e já desgastadas críticas à cultura do espetáculo, à reprodutibilidade técnica, à sociedade da informação etc.

Ora, assim como nenhuma configuração histórica isola-se das demais, é preciso reconhecer que nenhum aparato tecnológico determina, por si mesmo, nossos modos de perceber e habitar o mundo. Não é uma estrutura macro-transcendente, como uma base econômica ou qualquer outro tipo de “motor oculto”, o que determina todo pensamento em dado momento histórico, mas antes uma conjunção de elementos díspares num sistema de convenções e restrições inseparável do olhar que o compõe.

A singular importância histórica de Thomas Edison, por exemplo, não reside tanto em um dispositivo ou invento em particular, mas no modo como ele entendeu os componentes de uma incipiente cultura de massa. A lógica que sustentava seu cinetoscópio e seu fonógrafo — a experiência cinematográfica restrita a um indivíduo solitário e não coletivo — repete-se hoje na tela do *smartphone* como principal veículo de distribuição e consu-

mo de entretenimento. Logo, o que perdurou não foi um ou outro aparato, e sim a visualidade que os conjugava.

Tal movimento se coaduna com um dos aspectos que Flusser (2010, p. 19) atribui ao design: “a matéria no *design* [...] é o *modo como* aparecem as formas”. Resta compreender algumas das tantas condições que permitiram a formação, ao longo século XX, dessa maneira específica de dar forma e de dar a ver o mundo. No caso estrito do design gráfico, tenho investigado o decurso histórico pelo qual, na esteira da autonomia epistêmica que Foucault localiza no século XIX, boa parte das teorias de composição visual desenvolvidas no século XX permaneceu sujeita a uma ou outra versão daquele mesmo modo de olhar sistematizante³ que outrora contestava os modelos clássicos de visão (BECCARI; CHROMIEC; SANTOS, 2017).

Por ora, todavia, mais pertinente é mirar na elaboração projetual da subjetividade enquanto prática de design em um sentido ampliado, com vistas a um esboço genealógico das projetualidades que conformaram, ao longo do século XX, sujeitos projetivos.

A prática do artifício

Para situar tal sorte de subjetividade, vale pontuar uma questão elementar: já não estaria o projeto em todo lugar? É difícil imaginar nossas vidas sem todos os dispositivos, máquinas e sistemas com os quais interagimos diariamente. Fácil é perceber, não obstante, o quanto esse conjunto de coisas projetadas torna inteligível a maneira como vivemos, a ponto de sustentar nossa interação uns com os outros, redimensionar a nossa percepção de nós mesmos e materializar nossas ideias de caráter, liberdade, progresso etc. Mas, ao mesmo tempo, a relação entre projeto e subjetividade permanece nebulosa, sobretudo porquanto a segunda noção é amiúde localizada no registro do “natural” ou contingente⁴ e, por conseguinte, desassociada da esfera “artificial” em que a ação projetual tende a ser, também com frequência, circunscrita.

Essa dicotomia natural-artificial é um aspecto caro à disciplina do design — ao menos desde 1969, com a publicação de *A ciência do artificial* por Herbert Simon (1996). Segundo este autor, o design estaria na dianteira da “ciência do artificial”, definida em contraposição às ciências naturais⁵. Assim localizados, os designers não buscam explicar o mundo, mas sim aprimorar as maneiras pelas quais nós, humanos, vivemos no mundo. No âmbito das metodologias de design, não obstante, vimos nas últimas décadas uma tendência geral em redirecionar o foco projetual, antes pautado na tecnologia/sistema, para o humano/usuário⁶. Mas isso em nada altera aquela dicotomia natural-artificial: o que interessa aos designers, na tendência mencionada, é pensar em como a tecnologia e o ser humano poderiam se “adaptar” melhor um ao outro, ainda pressupondo, pois, que ambos pertencem a domínios distintos.

Para tratar da elaboração projetual da subjetividade enquanto prática de design é preciso, em primeiro lugar, desfazer a dicotomia supracitada: a natureza é artificial e o artifício, natural⁷. Tudo o que existe só vem a propriamente existir por meio de uma rede de práticas e racionalidades que se ligam discursiva e estrategicamente — inclusive, é claro, as premissas que sustentam tal visada epistemológica. Implica também considerar, de um lado, o design como materialização de estratégias, valores e modos de ser e, de outro, a subjetividade como incorporação e reelaboração de estratégias, valores e modos de ser. Essa correlação recursiva, noutras palavras, possibilita situar o design para além dos produtos que nos cercam e que de algum modo nos “influenciam”, abarcando antes as maneiras pelas quais nós organizamos quem somos e como vivemos. Requer compreender, por conseguinte, o sujeito⁸ não como uma realidade prévia a tal configuração, mas como, simultaneamente, efeito e condicionante dos modos de ser que o circunscrevem (HACKING, 1992) — tais como a *projetualidade*.

Não é o caso, aqui, de escavar as raízes de uma prática que parece ser tão antiga quanto a própria civilização: o projeto. Importa mais destacar o quanto tal prática fora ressignificada e potencializada no último século. No âmbito da produção discursiva, sabe-se que o chamado Movimento Moderno (PEVSNER, 2011; READ, 1961), em sua defesa de um projeto intrínseco ao design, tornou-se espólio canônico antes mesmo de se consolidar enquanto tradição⁹. Já autores como Giulio C. Argan (2000) e Jean-Pierre Boutinet (2002) teorizaram sobre o projeto enquanto marca distintiva da cultura Ocidental; ao passo que, no campo do design, muitos postularam a especificidade desta atividade (SCHÖN, 1983; RITTEL, 1988; CROSS, 2006). Ocorre que, na esfera profissional, o projeto passou a ser reconceituado e disputado por diversas outras disciplinas (engenharia, economia, computação etc.), revelando o “design” como uma noção genérica para nomear quaisquer sistemas e processos que envolvem múltiplas equipes, organizações e partes interessadas (KRIPPENDORFF, 1995). É nesse contexto, aliás, que a mencionada “ciência do artificial”, de Herbert Simon, aproximaria os designers aos campos do planejamento estratégico e da gestão¹⁰.

Disso importa reter que a produção de sujeitos projetivos ao longo do século XX não é alheia à constituição do design enquanto disciplina, residindo nas “projetualidades” o nexa a ser aqui investigado enquanto um dispositivo¹¹ de instauração e regulação de modos de ser. Partindo de teorias que se tornaram correntes no design, delineia-se a seguir um esboço genealógico¹² das projetualidades que conformaram um sujeito historicamente específico, mas profuso em suas ressonâncias atuais, marcado pela incumbência de organizar uma realidade dispersa e desordenada. Não se trata, cumpre insistir, de *explicar* o surgimento da projetualidade, e sim de *compreender* certas maneiras de nos situarmos no presente a partir de um passado hodierno.

A atividade projetual¹³, por conseguinte, deve ser encarada menos como uma ação do que como um modo de ser imbuído de imperativos que não apenas variam historicamente, mas que, ao variarem, indicam a ma-

neira pela qual determinado problema se coloca em diferentes momentos. Com efeito, podemos entender por projetualidades aquelas práticas que se organizam em torno de uma racionalidade não necessariamente lógica e coerente, mas sempre estratégica, constituindo algo que hoje se manifesta em termos de “experiência” ou “pensamento” projetual.

Desse ponto de vista, o estudo da subjetividade equivale ao estudo genealógico da produção da verdade acerca do que somos (LORENZINI, 2016). O que somos, afinal, possui uma história e depende da mesma não apenas para ser inteligível e entendido como coerente, mas para existir. Em outros termos, só existimos enquanto sujeitos mediante certos valores e saberes através dos quais nos relacionamos conosco mesmos — não que tais valores e saberes nos determinem, mas a posição que assumimos perante eles nos subjetiva. O estudo genealógico mira nas condições que permitiram determinada subjetividade vir a existir em determinada época, em consonância ou dissonância com o que então se havia estabelecido como “verdade”. Tais condições não se restringem a ideologias ou visões de mundo, posto que diferentes visões e ideologias podem perfazer uma única subjetividade; trata-se de um conjunto disperso de regras, limiares, deslocamentos e ressonâncias históricas que viabilizam e situam certos modos de ser em relação a outros. Logo, a genealogia pressupõe a recorrência do passado no presente, mostrando como a forma que algo assume atualmente depende de uma conformação histórica específica que, por sua vez, se encontra ainda sedimentada nas maneiras pelas quais nós pensamos e habitamos o presente.

No campo do design, tal visada implica certo desafio historiográfico: em vez de investir no “resgate” de fontes históricas acerca de movimentos, estilos ou ideários, trata-se de lançar luz a certas disposições discursivas recentes e ainda atuantes, tanto em nossas subjetividades quanto nas tecnologias pelas quais nos relacionamos uns com os outros e reelaboramos o mundo. Ademais, como eu venho salientando em minhas pesquisas, o design opera necessariamente com base em normas e valores que conferem inteligibilidade a discursos e modos de viver. Todo projeto, portanto, não se reduz a um ato ou planejamento, pois envolve um conjunto de práticas estratégicas e discursivas que só funcionam e se realizam à guisa de um modo de ser específico, uma subjetividade (sobremaneira branca, colonial e heteronormativa). Ao assumir, pois, a elaboração da subjetividade enquanto prática de design, busco compreender por que certos modos de ser prevaleceram como mais desejáveis do que outros e, por conseguinte, por que ainda cultivamos certas projetualidades e não outras. Pressuponho, em suma, que a prática projetual é ela própria continuamente projetada, reelaborada e consolidada a um só tempo como disciplina, como tecnologia e, sobretudo, como conduta epistêmico-moral própria de uma sociedade projetiva.

A projetualidade revolucionária e a integrada

Para o delineamento de um esboço genealógico sobre a produção dos sujeitos projetivos no século XX, é inevitável lançar mão de uma narrativa, ainda que breve e enviesada, acerca da história do design, portanto considerando algumas tradições e proposições específicas da prática projetual. E entendendo a projetualidade enquanto um dispositivo de instauração/regulação de modos de ser e de mediação entre corpos, saberes, técnicas e sistemas, é oportuno sumarizar uma narrativa que acentue uma aparente ruptura discursiva que ocorre entre a primeira e a segunda metade do século XX e, respectivamente, entre um design revolucionário e um design integrado.

Se partirmos de uma tradição específica da prática projetual, aquela de origem inglesa, articulada no século XIX a partir de, principalmente, John Ruskin e William Morris, verificaremos que, nessa tradição, o design torna-se fator determinante para a organização utópica de uma sociedade, concepção esta que sustentará em larga medida o aparecimento do design enquanto atividade profissional no século XX. Três nomes, em particular, parecem ter difundido, cada qual a sua maneira, tal imperativo na célebre *Deutscher Werkbund* (“Associação Alemã de Artesãos”): Henry Van de Velde, Peter Behrens e Hermann Muthesius — cujos princípios também dialogam com alguns discursos seminais da arquitetura moderna, como *Ciência, indústria e arte*, de Gottfried Semper; *Ornament in Architecture*, de Louis Sullivan; *Ornamento e crime*, de Adolf Loos; e *The Art and Craft of the Machine*, de Frank Lloyd Wright.

Esse quadro nos fornece algumas coordenadas para a compreensão geral de uma projetualidade revolucionária, isto é, um horizonte histórico-discursivo no qual o projeto emerge como uma racionalidade a ser irrestritamente empregada na produção material da vida pública — imperativo este que, como é sabido, se consolidaria com a Bauhaus e a Vkhutemas, escolas inaugurais cuja interlocução se estendeu até o encerramento de ambas, na década de 1930, sob a pressão dos regimes totalitários que se instauraram, respectivamente, na Alemanha e na União Soviética.

Passemos ao contexto dos Estados Unidos, que desde os anos 1930 viviam o *New Deal* (programa governamental, implementado por Roosevelt, de recuperação e crescimento econômico) até desembocarem no macarthismo dos anos 1950, cuja luta patriótica contra o comunismo disseminava os valores do *American Way of Life* e da domesticidade feminina (BERUBE, 1990). Nesse decurso, o arquiteto Charles Eames, ex-aluno de Frank Lloyd Wright, torna-se em 1940 o diretor do Departamento de Design Industrial da Cranbrook Academy of Art, onde conhece Ray, aluna com quem logo se casaria em 1941. Durante a II Guerra Mundial, o casal Eames colaborou com o exército norte-americano na fabricação de talas de madeira compensada para substituir braços e pernas mutilados em combate (DENZER, 2008).

Obtiveram, a partir de então, notoriedade com o desenvolvimento de um amplo leque de mobiliário doméstico que marcaria, com materiais leves e descartáveis, o design pós-guerra estadunidense (COLOMINA, 2007). Importa aqui destacar que tal trajetória e a carreira ulterior do casal Eames são notadamente distintas daquelas dos expoentes do movimento moderno no design e na arquitetura. Concomitantemente, também é preciso considerar que, no cenário europeu, novos discursos sobre design já haviam começado a circular.

No pós-guerra, vemos a interlocução entre autores de matrizes diversas, como entre os teóricos da HfG-Ulm¹⁴ e do movimento *Design Methods*, iniciado na Inglaterra. Influenciados pela voga cibernética da época e por concepções das engenharias, muitos autores começaram a conceber o design como uma atividade de solução de problemas, e a acreditar que o uso de métodos adequados, de maneira sistemática, poderia levar a soluções cientificamente eficazes (ARCHER, 1965)¹⁵. Por outro lado, o ensino de design na Inglaterra ainda era pautado pelos Relatórios *Coldstream* que, na década de 1960, regulavam um programa único de graduação em Arte e Design — o que implicava um número reduzido de cursos e, sob a forte influência de alguém como Nikolaus Pevsner, uma alta carga de conteúdo sobre história da arte¹⁶. Nesse período, Tomás Maldonado e Gui Bonsiepe (1964) apontavam os perigos da “metodolatria” de Ulm e, ao mesmo tempo, faziam as primeiras referências a Herbert Simon, que também era mencionado nos anais da segunda conferência do *Design Methods* (GREGORY, 1966), portanto alguns anos antes das primeiras palestras de Simon, no Massachusetts Institute of Technology, sobre as ciências do artificial¹⁷.

Não por acaso, enquanto Charles e Ray Eames despontavam por intermédio do engenheiro-chefe das forças-armadas estadunidenses (DENZER, 2008), Herbert Simon já lecionava engenharia no Illinois Institute of Technology e no Carnegie Institute of Technology, além de ter fundado, em 1949, a Graduate School of Industrial Administration. Disso importa reter que, assim como o casal Eames, Simon era totalmente alheio às preocupações formais e revolucionárias que marcaram o desenvolvimento do design moderno; mais do que isso, seu livro *The Sciences of the Artificial*, publicado em 1969, emerge na esteira de uma projetualidade integrada, isto é, que abrange uma série de profissionais e competências (especialmente da engenharia e da administração) concernentes a um mesmo processo de resolução de problemas. Mesmo quando Horst Rittel e Melvin Webber (1973) elaboraram, no conhecido artigo “*Dilemmas in a General Theory of Planning*”, a primeira crítica contundente contra tal lógica de resolução de problemas aplicada aos processos de design, os problemas complexos ali abordados já não diziam respeito aos designers, e sim aos chamados “*planners*” (“planejadores”) encarregados de coordenar diferentes processos e profissionais no contexto das políticas públicas.

Embora a teoria de Simon só venha a ser amplamente incorporada no design nos anos 1980, é incontestável a sua influência no campo do design,

a exemplo de Victor Margolin (2002), em *The Politics of the Artificial*, ou Richard Buchanan (2004), em seu esforço de integrar as dimensões retórica, científica e administrativa do design. Ao mesmo tempo, não foram poucos aqueles que criticaram as ditas “ciências do artificial”: além dos supracitados Rittel e Webber, podemos também mencionar Nigel Cross (2006), Donald Schön (1983) e Klaus Krippendorf (2006). Tais críticas foram sintetizadas por Cross (1984, p. 195) da seguinte maneira: “Os exemplos de elementos dessa doutrina emergente [...] agora são considerados de valor duvidoso no contexto do design; por exemplo, métodos de otimização emprestados da ciência administrativa”. Não obstante, é digno de nota que Cross seja engenheiro de formação, tenha se tornado uma figura central da Design Research Society e, em seu artigo “*Designerly Ways of Knowing*”, tenha elegido o conceito de “solução satisfatória” de Simon como “característica central da atividade de design” (CROSS, 1982, p. 221)¹⁸.

É certo que as duas projetualidades ora delineadas, a revolucionária e a integrada, estão longe de contemplar todas as tradições que orientaram a prática projetual ao longo do século XX. Mas parecem ser suficientes para indicar o quanto os discursos em torno do design foram abrangendo, de maneira dispersa, cada vez mais domínios e competências com vistas a um horizonte sistêmico e integrado do projeto. Não surpreende que, no início do século XXI, as pesquisas em design já se dedicavam a investigar as estreitas relações entre gestão, economia de serviços, processos de manufatura e sistemas de informação. Resta-me identificar, mediante o panorama abreviado até aqui, alguns indícios de subjetivação, buscando depreender valores e estratégias que possibilitaram a formação de sujeitos projetivos.

A subjetividade projetiva

No tópico anterior, assinali uma aparente ruptura discursiva do projeto entre a primeira e a segunda metade do século XX. Por um lado, aquilo que eu denominei “projetualidade revolucionária” lidava com problemas de ordem técnica e formal, visando produzir mudanças através do redesenho de uma dada sociedade considerada em termos de sua materialidade doméstica e urbana. De acordo com tal concepção, o designer deveria estar acima de outros profissionais, assumindo o papel de coordenador da produção industrial. Por outro, a “projetualidade integrada” foi se dirigindo a problemas intrincados que, em última instância, não dizem respeito a nenhum profissional em particular. São problemas simultaneamente socioeconômicos, políticos, tecnológicos e ambientais, podendo ser enfrentados somente através da integração — e, em igual medida, da dispersão — de diferentes áreas, conhecimentos e habilidades.

Não obstante, é preciso dirimir a aparente ruptura que esse abreviado panorama nos induz a crer. Desde, pelo menos, os reformadores britânicos do século XIX, tais como William Morris, o design já nomeava uma visão progressista que abarcava, para além da dimensão técnico-formal dos objetos, os domínios dos governos, dos negócios, das indústrias, dos ofícios e das artes. De sorte que a dita “projetualidade revolucionária” já figurava, na esteira da conferência *Ornamento e crime* de Loos em 1910, uma resistência contra o imperativo oitocentista de uma “arte total” (FOSTER, 2016, p. 31-42; BECCARI, 2020, p. 75-94) e sua decorrente espetacularização do sujeito e da sociedade¹⁹. Já na passagem para a segunda metade do século XX, a antiga distinção entre a esfera estética (forma) e a ética (função) se torna cada vez mais indiscernível. O sujeito do pós-guerra, então, uma vez purificado de todos os excessos formais e funcionais, estaria pronto para exercer sua “liberdade” de maneira mais efetiva e eficiente, isto é: de maneira *projetiva*.

O casal Eames encarnava o caminho da vida feliz e pragmática depois de um conturbado meio século. A partir de então, desde as ciências da ergonomia e da antropometria até as abordagens sistêmicas de Buckminster Fuller e Marshall McLuhan, “ver os artefatos como próteses orgânicas se tornou uma ortodoxia do design” (COLOMINA; WIGLEY, 2016, p. 133), uma vez que “o estabelecimento de um novo tipo de ‘governo do ser vivo’ emerge das ruínas urbanas, psíquicas, fisiológicas e ecológicas da Segunda Guerra Mundial” (PRECIADO, 2018, p. 27). Nesse ínterim, “uma amálgama da pesquisa científica europeia com o taylorismo norte-americano se tornou o equipamento-padrão da gestão industrial moderna” (ibidem, p. 113). Por conseguinte, a subjetividade projetiva-integrada foi moldado um corpo que “já não habita os espaços disciplinadores: está habitado por eles” (ibidem, p. 118).

Foi nesse sentido que Donna Haraway (1990, p. 204-230) propôs a noção de “tecnobiopoder” no lugar da noção foucaultiana de “biopoder”: já não se trata apenas do poder de administrar e maximizar a vida, como dizia Foucault, e sim de um poder de integração de todo um sistema tecnovivo conectado. O corpo, por sua vez, “não pode ser reduzido a um corpo pré-discursivo”, e nossa “vida não pode ser entendida como um dado biológico, já que não existe fora das redes de produção e cultura que pertencem à tecnociência” (PRECIADO, 2018, p. 46). De fato, o diagnóstico de Paul B. Preciado delineia com clareza a subjetividade projetiva-integrada que hoje prevalece:

Este corpo é uma entidade tecnoviva multiconectada que incorpora tecnologia. Nem organismo, nem máquina, mas “sistema fluido, disperso, rede tecno-orgânica-textual-mítica”. Esta nova condição do corpo borra a distinção moderna entre arte tradicional, performance, mídia, design e arquitetura. (PRECIADO, 2018, p. 46)

Considerações finais

Neste estudo, busquei esboçar uma genealogia da subjetividade projetiva decorrente das projetualidades do século XX. Em muitas de suas obras, Foucault demonstrou que a gestão dos sujeitos dependeu, sobretudo ao longo do século XIX, de certa integração de técnicas e saberes sobre eles, seja na medicina, nas leis, nos costumes, na racionalização do trabalho etc. Meu interesse aqui foi o de examinar como tal sujeito tornou-se, ao longo do século XX, um *locus* de reintegração de técnicas e saberes por meio da prática projetual. Nesse sentido, foi possível traçar algumas condições e forças que definiram ou permitiram a formação de dois *modelos* de sujeito projetivo no século XX, relativos às projetualidades revolucionária e integrada.

Um sujeito projetivo é, obviamente, aquele que projeta. Mas o mais importante é que ele projeta em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições, sistema este que abrange muito mais do que práticas projetuais. Se é possível afirmar que existe uma subjetividade específica do projeto, e mais precisamente no século XX, esta somente o é como efeito de um sistema irreduzivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. A prática projetual não possui uma história autônoma porque não há um sujeito projetivo prévio a esse campo em contínua transformação.

Mas uma pergunta latente, porque inevitável no presente, atravessa essa transformação: como a profusão atual de subjetividades e suas infinitas expressões se abrem a um porvir revolucionário da prática projetual e das projetualidades? Por ora, a pluralidade projetiva que daí poderia resultar não parece ultrapassar um estado de potência. Pois prevalece como norte a integração total humano-máquina-ambiente, sobretudo a partir de câmeras, sensores, algoritmos e sistemas de inteligência artificial que convertem todo o espectro subjetivo em dados e padrões de comportamento. Nesse horizonte tecnobiopolítico aparentemente sem mais desvios possíveis, talvez reste ainda o vislumbre de uma reconfiguração radical de projetualidades (des)integradas.

Referências

- ARGAN, Giulio C. *Projeto e Destino*. São Paulo: Ática, 2000.
- BECCARI, Marcos. *Das coisas ao redor: discurso e visualidade a partir de Foucault*. São Paulo: Almedina, 2020.
- BECCARI, Marcos; CHROMIEC, Estêvão; SANTOS, André Luiz. “Uma revisão crítica de Harold Speed e Donis A. Dondis no âmbito da história da visualidade”. *Educação Gráfica*, v. 21, n. 2, p. 86-96, 2017.
- BERUBE, Allan. *Coming out under fire: the history of gay man and woman in World War Two*. New York: The Free Press, 1990.
- BOUTINET, Jean-Pierre. *Antropologia do Projeto*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- BUCHANAN, Richard. “Design, Making, and a New Culture of Inquiry”. In: RESNICK, Daniel; SCOTT, Dana (eds.). *The Innovative University*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2004.
- COLOMINA, Beatriz. *Domesticity at War*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- COLOMINA, Beatriz; WIGLEY, Mark. *Are We Humans? Notes on an Archeology of Design*. Zurich: Lars Müller, 2016.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CROSS, Nigel. “Designerly ways of knowing”. *Design Studies*, v. 3, n. 4, p. 221-227, October 1982.
- CROSS, Nigel (ed.). *Developments in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, 1984.
- CROSS, Nigel. *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer, 2006.
- DENZER, Anthony. *Gregory Ain: The Modern Home as Social Commentary*. New York: Rizzoli, 2008.
- FOSTER, Hal. *Design e crime (e outras diatribes)*. Belho Horizonte: Ed. UFMG, 2016.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: Uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FRIEDMAN, Ken. “Creating design knowledge: from research into practice”. *Proceedings of the International Conference on Design and Technology, Educational Research and Curriculum Development*. London: Loughborough University, 2000.
- GIACOMIN, Joseph. “What Is Human Centred Design?”. *The Design Journal*, v. 17, n. 4, 2014.
- GOMBRICH, Ernst H. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GREGORY, Sydney (ed.). *The Design Method*. Boston: Springer, 1966.
- HACKING, Ian. “Making up people”. In: STEIN, Edward (ed.). *Forms of Desire: Sexual Orientation and the Social Constructionist Controversy*. New York: Routledge, 1992, p. 69-88.
- HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York/London: Routledge, 1990.
- HUPPATAZ, Daniel. “Revisiting Herbert Simon’s ‘Science of Design’”. *Design Issues*, v. 3, n. 2, p. 29-40, 2015.
- KRIPPENDORFF, Klaus. “Redesigning design: An invitation to a responsible future”. In: TAHKOKALLIO, Päivi; VIHMA, Susann (eds.). *Design: Pleasure or responsibility?*. Helsinki: University of Art and Design, 1995, p. 138-162.
- KRIPPENDORFF, Klaus. *The semantic turn: a new foundation for design*. New York: Taylor & Francis, 2006.
- LATOUR, Bruno. “Can We Get Our Materialism Back, Please?”. *Isis*, v. 98, n. 1, p. 138-142, March 2007.
- LATOUR, Bruno. *Diante de Gaia: oito conferências sobre a natureza no Antropoceno*. São Paulo: Ubu, 2020
- LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- LINDINGER, Herbert. *Ulm Design: The Morality of Objects*. Cambridge: The MIT Press, 1991.
- LORENZINI, Daniele. “Foucault, Regimes of Truth and the Making of the Subject”. In: CREMONESI, Laura et. al. (eds.). *Foucault and the Making of Subjects*. London: Rowman & Littlefield, 2016, p. 63-75.
- LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. *Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MALDONADO, Tomás; BONSIPEPE, Gui. “Science and Design”. *Ulm Magazine*, n. 10/11, 1964.
- MARGOLIN, Victor. *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*. Chicago/London: The University of Chicago Press, 2002.
- McLOUGHLIN, Marie. “‘The textile student needs little Giotto, (or a little will go a long way)’ (Pevs-ner. Nov 1968): The 1970 Coldstream Report in response to the art school unrest of 1968”. *Journal of Design History*, v. 32, n. 2, 2019, p. 170-187.

- NORMAN, Donald; DRAPER, Stephen (eds.). *User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. London: CRC Press, 1986.
- PAGOTTO-EUZEPIO, Marcos S. "Por que ler os clássicos?". In: PAGOTTO-EUZEPIO, Marcos S.; ALMEIDA, Rogério de (orgs.). *Nós, os antigos: XI Semana de Estudos Clássicos da FEUSP*. São Paulo: Képos, 2014, p. 65-74.
- PEVSNER, Nikolaus. *Pioneers of Modern Design: From William Morris to Walter Gropius*. Bath: Palazzo, 2011.
- PORTUGAL, Daniel B. "O realismo entre as tecnologias da imagem e os regimes de visualidade: fotografia, cinema e a 'virada imagética' do Século XIX". *Discursos fotográficos, Londrina*, v. 7, n. 11, p. 33-54, jul./dez. 2011.
- PORTUGAL, Daniel B. *As bestas dentro de nós*. Rio de Janeiro: Áspide, 2019.
- PORTUGAL, Daniel B.; HAGGE, Wandyr. "Subordinando o problema à interpretação: da abordagem informacional à hermenêutica nos estudos em design (com especial atenção aos anos 1973 e 1992)". *Estudos em Design (online)*, v. 31, n. 2, p. 110-127, 2023.
- PRECIADO, Paul B. *Testo Junkie: Sexo, drogas e biopolítica na era farmacopronográfica*. São Paulo: n-1, 2018.
- READ, Herbert. *Arte e Industria: Principios do Diseño Industrial*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1961.
- RITTEL, Horst. *The Reasoning of Designers*. Stuttgart: Universität Stuttgart, 1988.
- RITTEL, Horst; WEBER, Melvin. "Dilemmas in a General Theory of Planning". *Policy Sciences*, v. 4, 1973.
- SANTOS, Felipe K.; CUNHA, Lucas M. N. "Herbert Simon como teórico do design". In: *Anais do 5º Simpósio de Pós-graduação em Design da ESDI*. Rio de Janeiro: ESDI / UERJ, 2019.
- SCHÖN, Donald. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books, 1983.
- SIMON, Herbert. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: The MIT Press, 1996.
- SOUZA, Rodrigo M. *O desenho da utopia. Tese de Doutorado em Arquitetura e Urbanismo*. São Paulo: FAU-USP, 2019.
- THACKARA, John. *Design after Modernism: Beyond the Object*. London: Thames & Hudson, 1989.
- THARP, Bruce M.; THARP, Stephanie M. *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. Cambridge: The MIT Press, 2018.

¹ Projetivo é a qualidade daquilo que se auto-projeta. Na psicologia, por exemplo, os chamados testes projetivos, como o conhecido teste de Rorschach, pressupõem que a pessoa testada possa projetar aspectos de sua própria personalidade. O que, todavia, aqui enseja o uso da noção "projetivo" não é tal personalidade supostamente dada de antemão, mas justamente o contrário: a formação histórica, na esteira da genealogia foucaultiana, de um sujeito orientado a projetar o seu entorno e a si mesmo.

² Para o escopo deste estudo, interessam duas acepções paralelas de "design". De um lado, as próprias definições e narrativas do design são, assim como as teorias científicas, artefatos discursivos que tradicionalmente celebram um tipo conhecimento técnico, um know-how que presume códigos e compromissos institucionais. De outro, "design é a reelaboração do mundo material e de nossas relações com esse mundo – reelaboração esta que [...] exerce a manutenção e o reforço de determinados modos de ver e de viver, sob a égide de uma racionalidade" (BECCARI, 2020, p. 219-220).

³ Trata-se do modelo pelo qual o design gráfico permaneceu ligado à moderna concepção de uma grafia homogênea, constatável desde a elaboração de tipologias alinhadas com os anseios do Círculo de Viena (levados a cabo, por exemplo, por Otto Neurath em seu *Isotype*) de sistematizar uma linguagem universal não-verbal. A versão francesa dessa mesma campanha foi apresentada em 1967 por Jacques Bertin, em sua "Semiologia Gráfica". Outras repercussões do mesmo espírito vienense podem ser encontradas em Rudolf Arnheim, para quem expressões visuais aludem a uma forma de conhecimento acessível a todos, e em Wucius Wong, segundo o qual toda criação visual possui um mesmo propósito de transmitir uma mensagem a partir de parâmetros universais.

⁴ A despeito da tradicional dicotomia natural-artificial, na qual a "ação humana/projetual" se contrapõe ao polo

"natural", refiro-me aqui a discursos que, de forma historicamente dispersa, remontam a ideia de uma interioridade autêntica: seja como uma parte da natureza a ser conformada pelas regras sociais, ou como matéria associada à saúde e ao bom funcionamento biológico do corpo/cérebro. Ver, a este respeito: PORTUGAL, 2019.

⁵ O argumento de Simon pode ser assim resumido: enquanto os cientistas estão preocupados em "como as coisas são", os designers se preocupam em "como as coisas poderiam ser" (SIMON, 1996, p. 111), no sentido de "transformar situações existentes em situações preferíveis" (p. 129). Ver também: PORTUGAL; HAGGE, 2023; HUPPATZ, 2015.

⁶ A exemplo de abordagens conhecidas como "Design Centrado no Usuário" e "Design Centrado no Humano". Ver: GIACOMIN, 2014; NORMAN; DRAPER, 1986.

⁷ Como argumenta Latour (2020), a "natureza" que está em jogo nas ciências naturais é um campo do qual se exclui toda possibilidade de desvio, variação, agência; e é para dar conta desses desvios e atos criativos que se institui um "outro" da natureza (cultura, sociedade, artifício etc.).

⁸ Cumpre aqui salientar que, por mais diversas que sejam as definições de sujeito e subjetividade a partir das inúmeras correntes epistemológicas, essa própria variação pressupõe um sujeito implícito a enunciar qualquer definição. O problema insolúvel, pois, das definições em torno do sujeito não faz sentido para a abordagem ora adotada, mais preocupada com as condições históricas, políticas e discursivas que possibilitam determinados modos de ser (e não outros) do que com uma subjetividade per se.

⁹ Nos termos de Lupton e Miller (2011, p. 62), "Em nossa profissão [design], assim como na arquitetura e nas belas artes, o movimento na direção de uma maior consciência histórica está ligado a uma revisão do modernismo". Curioso e contraditório – como, em se tratando de "moderno", não poderia deixar de ser – é verificar, no ensino e na profissão do design, alguns postulados modernistas ainda vigorando sem qualquer revisão. Ver, a este respeito: THARP; THARP, 2018, p. 31-42; THACKARA, 1989; FOSTER, 2016, p. 81-96.

¹⁰ "[...] a atividade intelectual que produz artefatos materiais não é fundamentalmente diferente daquela que prescreve remédios para um paciente doente ou daquela que divisa um novo plano de vendas para uma empresa, ou uma política de bem-estar social para um governo" (SIMON, 1996, p. 111).

¹¹ No léxico foucaultiano, "dispositivo" designa uma rede complexa de elementos discursivos e não-discursivos (instituições, técnicas, costumes etc.) conjugada em determinada época a partir de uma estratégia político-econômica.

¹² O sentido aqui adotado de "genealogia", na esteira de Nietzsche e Foucault, corresponde a uma ontologia histórica do presente, isto é, uma história dos valores, dos ideais e dos conceitos que permanecem em vigência, ainda que de forma dispersa e sedimentada, na atualidade. Não se trata de explicar o que somos no presente a partir de "modelos" do passado, mas o inverso: contextualizar o passado pela compreensão do que somos no presente.

¹³ "Projeto" deriva do latim *projectum*, atrelado ao verbo *proicere*, "antecipar" (pro = precedência; iacere = fazer). De acordo com Ken Friedman (2000), a palavra "design" se inseriu no idioma inglês apenas no século XVI, com o primeiro uso datado em 1548. Segundo Klaus Krippendorf (2006), todavia, o uso do termo "design" é mais antigo e sua etimologia remonta ao latim *designare*, de onde também provêm "signo" e "designar", no sentido de marcar, distinguir, dar significado a algum tipo de uso. Ademais, "a língua inglesa do século XVI enfatizava a finalidade do design e, como isso geralmente envolvia desenho, ou 'marcação', o século XVII o aproximava da arte" (idem, p. xiii).

¹⁴ Financiada pelo Plano Marshall, a Hochschule für Gestaltung em Ulm (HfG-Ulm) fez parte da reconstrução cultural da sociedade alemã a partir da tradição, herdada da Bauhaus, das artes e ofícios aplicados à indústria. Entre 1956 e 1958, no entanto, houve uma mudança significativa na escola: com a saída de Max Bill, seu primeiro reitor, passou-se a valorizar o uso de métodos científicos de ensino e projeto. Ver: LINDINGER, 1991.

¹⁵ Esse esforço é compilado por Cross em 1984, comparando teorias dos anos 1960 e 1970 que apresentam bases epistemológicas distintas e potencialmente conflitantes. Ver: CROSS, 1984. Cumpre pontuar, ademais, que o movimento Design Methods promoveu, e continua a promover pela Design Research Society, o diálogo acadêmico entre engenheiros, arquitetos e designers de diferentes linhagens.

¹⁶ O intenso debate em torno dessas reformas será encerrado por definitivo em 1970, quando a nova Ministra da Educação, Margaret Thatcher, extinguirá o National Advisory Council on Art Education. Ver: McLOUGHLIN, 2019.

¹⁷ Em 1968, Simon começou a proferir palestras no MIT sob o título de The Sciences of the Artificial, propondo um novo currículo de ensino da engenharia pautado na capacidade de projetar (design). A circulação precoce das ideias de Simon no campo do design indica "um interesse crescente dos teóricos do design pela linguagem conceitual dos sistemas de resolução de problemas e também pelo rigoroso arcabouço matemático utilizado na formulação dos problemas" (SANTOS; CUNHA, 2019, p. 5).

¹⁸ Neste artigo, mais precisamente, Cross procurou refinar sua crítica à Simon, restringindo-a aos problemas de design, que não teriam sido bem especificados por Simon. Apoiando-se então em Rittel e Webber, Cross postula que os problemas do design são necessariamente capciosos (wicked problems), fazendo o designer oscilar entre as possíveis soluções e as possíveis reformulações do problema.

¹⁹ Jonathan Crary (2012) sugere, em *Técnicas do observador*, que o início da "sociedade do espetáculo" teria ocorrido no final da década de 1920, com as origens tecnológicas e institucionais da televisão, o início do som sincronizado nos filmes, o uso de técnicas de mídia de massa pelo Partido Nazista, o aumento da urbanização europeia e o fracasso político do surrealismo na França. É nesse contexto espetacular que devemos localizar, por exemplo, o ideário bauhausiano, que visava fornecer ao sujeito moderno os meios não apenas para desenhar a realidade social, como também para geri-la e operá-la por meio da conjunção entre arte e indústria. Ver, a este respeito: SOUZA, 2019.

Recebido: 24 de junho de 2024

Aprovado: 28 de setembro de 2024