

SOBRE A PALAVRA DESIGN

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa, entre outras coisas, "propósito", "plano", "intenção", "meta", "esquema maligno", "conspiração", "forma", "estrutura básica", e todos esses e outros significados estão relacionados a "astúcia" e a "fraude". Na situação de verbo – *to design* – significa, entre outras coisas, "tramar algo", "simular", "projetar", "esquematizar", "configurar", "proceder de modo estratégico". A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* ("signo", "desenho"). E tanto *signum* como *Zeichen* têm origem comum. Etimologicamente, a palavra design significa algo assim como de-signar (*entzeichnen*). A pergunta que se faz aqui é a seguinte: como é que a palavra design adquiriu seu significado atual, reconhecido internacionalmente? Não estamos pensando em termos históricos, ou seja, não se trata de consultar nos textos onde e quando se começou a adotar o significado atual da palavra. Trata-se de pensá-la semanticamente, isto é, de analisar precisamente por que essa palavra

adquiriu o significado que se lhe atribui no discurso atual sobre cultura.

A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como, por exemplo, as palavras “mecânica” e “máquina”. Em grego, *mechos* designa um mecanismo que tem por objeto enganar, uma armadilha, e o cavalo de Tróia é um exemplo disso. Ulisses é chamado *polymechanikos*, o que traduzíamos no colégio como “o astucioso” (*der Listenreiche*). A própria palavra *mechos* tem sua origem na raiz “magh-”, que podemos reconhecer nas palavras alemãs *Macht* e *mögen*.^{*} Uma “máquina” é portanto um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a “mecânica”, por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos pesados.

Outra palavra usada nesse mesmo contexto é “técnica”. Em grego, *techné* significa “arte” e está relacionada com *tekton* (“carpinteiro”). A idéia fundamental é a de que a madeira (em grego, *hylé*) é um material amorfo que recebe do artista, o técnico, uma forma, ou melhor, em que o artista provoca o aparecimento da forma. A objeção fundamental de Platão contra a arte e a técnica reside no fato de que elas traem e desfiguram as formas (idéias) intuídas teoricamente quando as encarnam na matéria. Para ele, artistas e técnicos são impostores e traidores das idéias, pois seduzem maliciosamente os homens a contemplar idéias deformadas.

* O substantivo *Macht* significa “poder”, “potência”, e o verbo *mögen* corresponde, em português, aos verbos “poder” ou “gostar”. [N.T.]

O equivalente latino do termo grego *techné* é *ars*, que significa, na verdade, “manobra” (*Dreh*). O diminutivo de *ars* é *articulum* – pequena arte –, e indica algo que gira ao redor de algo (como por exemplo a articulação da mão). *Ars* quer dizer, portanto, algo como “articulabilidade” ou “agilidade”, e *artifex* (“artista”) quer dizer “impostor”. O verdadeiro artista é um prestidigitador, o que se pode perceber por meio das palavras “artifício”, “artificial” e até mesmo “artilharia”. Em alemão, um artista é um *Könnner*, ou seja, alguém que conhece algo e é capaz de fazê-lo, pois a palavra “arte” em alemão, *Kunst*, é um substantivo que deriva do verbo “poder”, *können*, no sentido de ser capaz de fazer algo; mas também a palavra “artificial”, *gekünstelt*, provém da mesma raiz.

Essas considerações explicam de certo modo por que a palavra design pôde ocupar o espaço que lhe é conferido no discurso contemporâneo. As palavras design, máquina, técnica, *ars* e *Kunst* estão fortemente inter-relacionadas; cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo. No entanto, essa conexão interna foi negada durante séculos (pelo menos desde a Renascença). A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna

entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

Embora essa seja uma boa explicação, não é suficiente. Pois, afinal, o que une os termos mencionados é o fato de que todos apresentam conotações de, entre outras coisas, engodo e malícia. A cultura para a qual o design poderá melhor preparar o caminho será aquela consciente de sua astúcia. A pergunta é: a quem e ao que enganamos quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)? Vamos a um exemplo: a alavanca é uma máquina simples. Seu design imita o braço humano, trata-se de um braço artificial. Sua técnica provavelmente é tão antiga quanto a espécie *Homo sapiens*, talvez até mais. E o objetivo dessa máquina, desse design, dessa arte, dessa técnica, é enganar a gravidade, trapacear as leis da natureza e, arditosamente, liberar-nos de nossas condições naturais por meio da exploração estratégica de uma lei natural. Por intermédio de uma alavanca – e apesar de nosso próprio peso – podemos nos lançar até as estrelas, se for o caso; e, se nos derem um ponto de apoio, somos capazes de tirar o mundo de sua órbita. Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.

Essa é uma grande explicação, não é mesmo? A palavra design veio ocupar sua atual posição no discurso contemporâneo porque nos tornamos conscientes de que um ser humano é um design contra a natureza. Mas infelizmente essa explicação não nos satisfaz. Se o design continuar se tornando cada vez mais o foco de interesse, e as questões referentes a ele passarem a ocupar o lugar das preocupações concernentes à idéia, certamente não mais pisaremos em chão firme. Eis aqui um exemplo disso: as canetas de plástico estão se tornando cada vez mais baratas e tendem a ser distribuídas de graça. O material (*hylé* = madeira) de que são feitas praticamente não tem valor, e o trabalho (que, segundo Marx, é a fonte de todos os valores), graças a uma tecnologia sagaz, é realizado por máquinas totalmente automatizadas. A única coisa que confere valor a essas canetas de plástico é seu design, que é a razão de escreverem. Esse design não deixa de ser uma coincidência de grandes idéias que, provenientes da ciência, da arte e da economia, fecundaram-se e complementaram-se de maneira criativa. E, no entanto, tendemos a não prestar nenhuma atenção nesse design, razão pela qual as canetas tendem a ser distribuídas gratuitamente, como suportes publicitários, por exemplo. Essas grandes idéias por trás das canetas são tratadas com o mesmo desdém com que se trata seu material e o trabalho necessário para produzi-las.

Como explicar essa desvalorização de todos os valores? Pelo fato de que, graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça, de que somos trapaceiros trapaceados, e de que todo envolvimento com a cultura é uma espécie de auto-engano. Pode-se

afirmar que, quando se conseguiu superar a separação entre arte e técnica, abriu-se um horizonte dentro do qual podemos criar designs cada vez mais perfeitos, liberar-nos cada vez mais de nossa condição e viver de modo cada vez mais artificial (mais bonito). Mas o preço que pagamos por isso é a renúncia à verdade e à autenticidade. O que a alavanca faz, de fato, é tirar de órbita tudo o que é verdadeiro e autêntico e substituí-lo mecanicamente por artefatos desenhados com perfeição. Desse modo, todos os artefatos adquirem o mesmo valor que as canetas de plástico: convertem-se em *gadgets* descartáveis. E isso se evidencia, no mais tardar, quando morremos. Pois, apesar de todas as estratégias técnicas e artísticas (apesar da arquitetura do hospital e do design do leito de morte), o fato é que morremos, como todos os mamíferos. A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas.

Essa explicação pretende desenganar. Mas ela também não pode se impor. E aqui se deve confessar uma coisa. Este ensaio segue um design determinado: ele quer trazer à luz os aspectos perversos e ardilosos da palavra design, que normalmente costumam ser ocultados. Se ele tivesse seguido outro design, talvez pudesse ter insistido no fato de que design está associado a signo (*Zeichen*), indício (*Anzeichen*), presságio (*Vorzeichen*), insígnia (*Abzeichen*); e nesse caso poderia surgir uma explicação distinta mas igualmente plausível para a situação atual da palavra. Mas é exatamente assim: tudo depende do design.