

# Design no Multitudo: seguir as linhas, seguir as lutas<sup>1</sup>

*Barbara Szaniecki<sup>2</sup>*

## **Resumo**

Se o design ao longo do século XX estimulou o crescimento industrial com projetos de desenvolvimento que seguissem os ideais de universalidade, hoje ele parece estar se movendo em direção a possibilidades de crescimento pluriversal: diante de crises econômicas, mas também ecológicas, resistências, resiliências e ressurgências estão entre as preocupações e práticas dos designers contemporâneos. Elas constituem este tempo de correspondências, de controvérsias e, também, de conflitos que podemos designar por Multitudo e onde seguir as linhas, tal como nos instiga Tim Ingold, significa seguir as lutas locais e globais.

## **Palavras-chave:**

Design; projetos de desenvolvimento; processos de crescimento; resistências, resiliências e ressurgências.

Em design, tudo começa com linhas. Faz algum tempo que o design, como prática e também como pensamento associado à realização de projetos, vem suscitando grande interesse por parte de antropólogos e sociólogos. E, no entanto, por várias razões, desde os anos 60 e 70, ele vinha sendo apontado como um dos grandes vilões da sociedade. Tudo começou com a violenta crítica de Victor Papanek (PAPANEK, 1971) dirigida aqueles que, na sua opinião, eram os responsáveis pelo crescente consumismo nas sociedades industriais e, portanto, os principais culpados pelos problemas ambientais. Seu protesto tinha razão de ser visto que, oficialmente, o design nasceu com a Revolução Industrial. A partir dessa crítica, o campo do design procurou atribuir-se todo tipo de adjetivo para tornar-se mais aceitável – design social, design crítico, entre outras denominações. Contudo, essas tentativas apenas

---

<sup>1</sup> Este artigo foi originalmente publicado em francês no dossiê dedicado a Tim Ingold na revista MULTITUDES – revue politique, artistique, philosophique, edição #70, com contribuições de Barbara Szaniecki, Dénétem Touam Bona, Gaetane Lamarche-Vadel, Giuseppe Cocco, Hawad, Ilana Paterman Brasil e Zoy Anastassakis,

<sup>2</sup> Barbara Szaniecki é designer, Professora Adjunta na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro da Universidade Nômade. Autora de *Estética da Multidão* (Civilização Brasileira, 2007) e *Disforme Contemporâneo e Design Encarnado: Outros Monstros Possíveis* (AnnaBlume, 2014).

arranhavam a superfície dos problemas, entre outros, o do próprio “projeto”. Pode portanto parecer paradoxal que alguns pensadores vejam no design, hoje, caminhos potentes para a ecologia, para a política, para a vida. Segundo Bruno Latour, por exemplo, design é sempre um redesign e com isso indica que é projeto, certamente, mas o de um Prometeu cauteloso. Para outros autores, certas práticas projetuais deixam de estar tão associadas à produção de objetos para se aproximar da própria vida: trata-se de projetos de vida para Arturo Escobar, de simpoiéticas com fins de ressurgências segundo Donna Haraway ou de um fazer entendido como processo de crescimento de acordo com Tim Ingold. Em todo caso, são percepções bem distantes da concepção moderna de projeto.

"Estamos acostumados a pensar o fazer (*making*) como um projeto" (INGOLD, 2013), diz o antropólogo Tim Ingold. Na atividade tradicional de projeto, isso equivale a tentar impor uma idéia supostamente interna a uma matéria percebida como externa a nós. Essa forma de conceber e produzir os artefatos da nossa vida cotidiana é chamada de hilemorfismo – do grego *hylé* (matéria) e *morph* (forma). Em contraste com essa concepção, Ingold nos propõe um fazer muito menos ambicioso – menos Prometeico, se quisermos usar os termos de Latour. Não se trata de impor seu design a um mundo que espera recebê-lo, e sim de intervir nos processos já em curso e que dão forma a tudo o que nos rodeia: as plantas e os animais, as ondas da água, a neve e a areia, as pedras e as nuvens ... e, por que não, visto que ao procurar transformar a antropologia Ingold se aproxima de artistas, arquitetos e designers, intervir nos processos já em curso e que dão forma a tudo aquilo que esses profissionais designam por "cultura material". É, portanto, passando da relação entre forma e matéria para a relação entre forças e materiais, sem interioridade ou externalidade, tudo em linhas, que Ingold nos convida a pensar no fazer como um processo de crescimento: «*I want to think of making, instead, as a process of growth.*»<sup>3</sup>

Que crescimento? Essas considerações sobre o fazer no mundo contemporâneo vão muito além da explicação recorrente de que estamos vivenciando uma mera transformação da produção de objetos característica do período industrial

---

<sup>3</sup> « Eu quero pensar no fazer de outro modo, como um processo de crescimento ». (tradução nossa)

para o desenvolvimento de serviços correspondentes ao pós-industrial. Trata-se de outra percepção de transformação que está longe de ser hegemônica mas que parece abrir outras perspectivas para as práticas relacionadas ao projeto, para a própria conceituação de projeto intimamente associada ao moderno e, portanto, para outras dimensões da vida.

### **1. Reorientação ontológica do design: de projetos de desenvolvimento universal a oportunidades de crescimento pluriversal: resistências, resiliências e ressurgências.**

Em 2009, durante sua conferência para a *Design History Society*, Bruno Latour (LATOURE, 2009) apresentou cinco vantagens do conceito de "design": a primeira é a sua modéstia comparada à ideia de "construção" e, por que não, à de "projeto"; a segunda é, contrariamente à arrogância prometeica dos grandes projetos, sua atenção cuidadosa ao menor detalhe; a terceira é, mesmo no caso de artefatos cotidianos, uma riqueza semiótica que requer uma habilidade de interpretação; a quarta, relacionada à primeira, é que o design não implica qualquer fundação, é sempre uma reelaboração, de certa forma, um redesign. E a quinta, finalmente, é que o design implica uma dimensão ética, já que estamos prontos a tudo redesenhar, desde cidades até paisagens, de chips a cérebros. A ética faz-se necessária na medida que todo fato, mesmo aquele que se apresenta como indiscutível, isto é, como *matter of fact*, requer uma discussão. É, na realidade, *matter of concern*. Latour lembra que Martin Heidegger atribuiu a *thing* o significado de uma reunião convocada para lidar com questões controversas e se dirige diretamente a nós: "Em outras palavras, vocês do design assim como nós dos estudos em ciência e tecnologia devemos insistir que os objetos são sempre agrupamentos, reuniões no sentido Heideggeriano, são coisas, *Dinge*." Ele desafia então os designers, incluindo aqueles acostumados a criar e finalizar "produtos", a criar ferramentas de visualização que representem as contradições e os conflitos de interesse em processo: as cartografias das controvérsias. Mas o desafio não pára por aí. Latour cita uma expressão de Henk Oosterling, ele também inspirado em Martin Heidegger e Peter Sloterdijk: "*Dasein ist Design*", que indica uma reorientação ontológica do design.

Os desafios de Latour aos designers são significativos e, no entanto, apesar de seus esforços para aproximar sua "sociologia das associações" (LATOURE, 2006) de Gabriel Tarde ao invés de Émile Durkheim, Tim Ingold faz algumas críticas à sua Teoria Ator-Rede, também conhecida como ANT criando um curioso diálogo entre uma formiga e uma aranha. Todavia, antes de nos envolvermos nessas redes e malhas, vamos dar uma olhada em outras reflexões importantes para um design mais engajado na pluriversidade para além do design que pretendeu à universalidade. Mesmo estando intimamente associado ao projeto moderno da democracia, este último não apenas nos tem sufocado com os dejetos de sua produção como também perdeu seu fôlego em termos políticos.

Diferentemente mas em sintonia com Ingold que se interessa pelo fazer (o *making* de seus quatro As: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura), o antropólogo Arturo Escobar (ESCOBAR, 2016), assim como Latour, tenta redefinir e reorientar o design para uma transição e, em particular, em direção a um design autônomo. Retomando Papanek, ele se pergunta "Design para o mundo real? Mas que mundo? Que design? Que real?" e especifica que um novo design deve partir de bases epistemológicas e ontológicas completamente diferentes daqueles que sustentaram o design moderno e, mais amplamente, o próprio projeto de modernidade baseado na crença no indivíduo, no real, na ciência e na economia.

Escobar não rejeita essa racionalidade, mas faz apelo a uma compreensão menos dualista da vida e, assim, defende uma ontologia relacional segundo a qual nada preexiste às relações. A "relacionalidade" perturba a dicotomia entre natureza e cultura, e não é por acaso que Arturo Escobar cita o conceito de autopoética dos biólogos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana como meio de quebrar a dicotomia indivíduo e sociedade. É sobre estas bases teóricas que Escobar tenta renovar as práticas do design com menos representação e mais experimentação, especialmente quando se trata de reorientar ontologicamente o design. Um design autônomo baseado na autopoética – retornaremos (e problematizamos) a essa questão – deve ser capaz de fazer as transições necessárias para além dos modelos dominantes do "industrialismo, capitalismo, modernidade, (neo) liberalismo, antropocentrismo, racionalismo, patriarcado, secularização ou até mesmo civilização judaico-cristã", isto é, em direção a um mundo pluriversal.

Uma das principais contribuições de Escobar é o seu mapeamento dos discursos que optaram por essa direção e, em particular, daqueles que se concentram nos temas do decrescimento (segundo ele, um tema mais caro ao Hemisfério Norte) e do pós- desenvolvimento ou das alternativas ao desenvolvimento (temas mais caros ao hemisfério sul) no campo do design. Esta divisão é, naturalmente, arbitrária e ele sabe bem disso. O conceito de comum e as práticas de *commoning* podem contribuir para dissolver essa dicotomia hemisférica, especialmente porque nem o Norte nem o Sul são homogêneos em suas experiências vividas, mesmo as mais recentes. As perspectivas do Sul, em particular a do *Buen Vivir* (ACOSTA, 2014) tendem a não cair no pessimismo do Antropoceno e do Capitoceno oriundas do Norte. Sem negar os desastres das ações do homem e do capital – para o meio ambiente e muito mais – são as emergências que interessam aos teóricos do *Buen Vivir* e, sobretudo, aqueles que o põem em prática. Essas emergências poderiam ter sido numerosas sob o chamado "ciclo de governos progressistas" estabelecido desde a década de 2000 na América Latina, mas alguns avanços sociais foram subsidiados pelas piores políticas de extração e expulsão de terras, em ambientes rurais e urbanos. Essas "políticas para acelerar o crescimento" se expandiram em particular no Brasil que, consciente do seu papel nos BRICS, manteve relações imperialistas na América do Sul e na África. Um sub-imperialismo brasileiro se desenvolveu ao longo dessas duas décadas.

Retornemos às possíveis transições: embora ancorados em casos no Sul - Escobar cita algumas de suas experiências de design no Vale do Cauca, na sua Colômbia natal, é ao design formulado nos Estados Unidos e na Europa que ele se refere: Design para Transição da Universidade de Carnegie Mellon e Design para Inovação Social de Ezio Manzini no Politécnico de Milão. Ambas são contribuições importantes, mas o foco nessas abordagens demonstram que há um grande esforço a ser feito a partir de outras matrizes epistemológicas. Como contribuição, também podemos assinalar suas reflexões sobre a “emergência” em oposição ao próprio “projeto” e todavia ressaltar que, apesar da aparente oposição, este último pode ser combinado bastante bem com as resiliências (MANZINI, 2016) caras a Ezio Manzini e com as ressurgências caras a Donna Haraway. A virada ontológica do design é realizada à medida que deixa de ser um projeto de desenvolvimento e se torna um processo de vida. É este ponto da virada ontológica que liga Norte e Sul ao mesmo tempo em que sinaliza diferentes concepções do comum – não necessariamente ligado

a um hemisfério ou ao outro - de acordo com diferentes percepções do tempo e criações de espaço.

## **2. Rede e malha: território e comunidade, lugar e *commoning*.**

Em *Being Alive* (INGOLD, 2011), Ingold estabelece uma diferença importante entre "rede" (*network*) e "malha" (*meshwork*) imaginando um diálogo entre uma aranha e uma formiga. Na rede de formigas da Teoria Ator-Rede de Latour, também conhecida como ANT, cada "conexão" se faz entre uma coisa e outra coisa. A conexão em si não tem materialidade porque só pode ser entendida entre as coisas. Já a teia da aranha implica, para Ingold, uma materialidade comum a todos e, acima de tudo, contínua: não só entre a aranha e a sua presa, mas pelos fios tecidos pelos materiais que a aranha segrega, pelo movimento de seu corpo e pelo curso de sua própria vida. Este é o ponto de vista da aranha. Em *Une brève histoire des lignes*, Ingold afirma que "é no emaranhamento de linhas, e não na conexão de pontos, que a malha é constituída." As conexões de rede (ANT) pressupõem entidades já existentes, enquanto que a tecelagem da malha é de uma outra natureza ontológica. Trata-se de relações contínuas, em linhas. Esta é uma diferença importante porque também nos permite pensar sobre o lugar e às maneiras de tecer as relações nele ao ponto de compreender os próprios lugares como um emaranhado contínuo de tais relações.

Encontramos, em todos e em cada um desses teóricos, estejam eles relacionados ou não ao design, reflexões sobre a construção de lugares e a criação de relações. Alguns estão mais focados na relação entre uma comunidade e seu território enquanto outros visam o *commoning* como constituição de um lugar de existência, entre outras perspectivas ainda: trata-se de diferentes percepções do comum. Bem além do discurso da transformação da produção de objetos em desenvolvimento de serviços, o design ou melhor o redesign de lugares por meio da tessitura de relações estão no cerne do design contemporâneo sob diferentes nomes – design de transição urbana e design de comunidades criativas entre outras. De acordo com Escobar, essas práticas procuram se afastar de estruturas como governos, corporações, universidades e religiões para abordar ecologias territoriais entendidas como emaranhamento de ecossistemas de lugares e comunidades que podem gerar e, por sua vez, ser geradas por processos abertos de design colaborativo ou codesign. A importância dada a esta

abertura mostra a preocupação de muitos autores em relação ao risco de desenvolvimento de localismos identitários e reacionários, isto é, que ao valorizar excessivamente o local em detrimento do global, podem transformar essas ecologias territoriais em formas nacionais que restringem a presença de certos povos ou grupos sociais em determinado território. Deve ser dito aqui que o uso da autopoética de Maturana e Varela, entre outras analogias<sup>4</sup>, pode ter efeitos indesejados. Aproveitemos então a referência de Tim Ingold à aranha para evocar a simpoiética nos termos de Donna Haraway (HARAWAY, 2016).

É realmente uma aranha, a Pimoa Chthulu, que inspirou o nome dado por Haraway a uma era de presentes, de possíveis ressurgências, de recomeços sem fim: Chthuluceno é o nome dessa era e SF – ficção científica, fato científico, fabulação especulativa, feminismo especulativo, figuras de cordas, até agora – são seus meios. Cada uma dessas SF mereceria ser comentada, mas vamos nos ater às figuras de cordas (*string figures*). O jogo de cordas, também conhecido como cama de gato, é um jogo que existe ao redor do mundo sob diferentes formas e funções. É ele que permite a Haraway apresentar a noção de simpoiética. Para o povo Navajo, este jogo é uma espécie de "tessitura contínua" que permite contar a história do surgimento do céu e da terra assim como deste povo. O território aqui confunde-se com a terra: o planeta Terra, é claro, mas também a terra sobre a qual podemos caminhar e a malha de relações entre humanos e não-humanos sem a qual não podemos existir. Esses jogos de cordas são simpoiéticos, isto é, constituem um fazer com os outros. A jogada de um depende da simpatia e do apoio do outro, e assim por diante. Essas relações constituem figuras de cordas, ou melhor, infinitas teias em que nada preexiste ou existe fora do próprio ato de tecer e contar.

### **3.O tempo das correspondências, das controvérsias e também dos conflitos.**

Bióloga, Haraway não fala especificamente sobre design e tampouco se dirige aos designers como fazem, mais ou menos diretamente, os autores mencionados até

---

<sup>4</sup> Em *Par-delà nature et culture*, Philippe Descola estabelece quatro modos diferentes de estabelecer relações entre o humano e o meio ambiente: o totemismo, o animismo, o naturalismo e o analogismo. De acordo com essa última, o mundo é tecido por relações de correspondência, por continuidades.

agora. Contudo, para desenvolver a idéia de simpoiética, apresenta quatro casos de "artes vivas" (*lively arts*). Entre elas, considera a tecelagem Navajo como uma performance cosmológica em um ritmo matemático que permite a esse povo restaurar o *hózhó*. Aqui, Haraway torna-se explicitamente política ao mostrar que a restauração do equilíbrio entre economia e ecologia se ampara em lutas reais. Em Black Mesa, no Arizona, a relação entre os índios Navajo e as ovelhas Churro é histórica: por um lado, faz parte de uma história de extermínio e expulsão de seus territórios realizada em 1863 sob o colonialismo e em 1930 por meio da articulação entre Capital e Estado durante o *New Deal*, o que custou aos povos nativos a expropriação quase total de seus meios de subsistência e até de seus modos de vida; e, por outro lado, faz parte de uma história de restaurações "tentaculares e fibrosas trançadas por numerosos atores, cheias de obstáculos e de sucessos." Na verdade, desde 1970, artesãos, pastores, pesquisadores, estudantes, artistas e ativistas de todo o mundo e, claro, ovelhas contribuíram não só para a ressurgência Navajo-Churro, como também para a criação de diversos movimentos e institucionalidades de maior amplitude – a *Black Mesa Water Coalition* em 2001 e da *Communities United for a Just Transition* em 2005, assim como para o fechamento da *Black Mesa Mine* e da *Mohave Generating Station* em 2006. E muito mais desde então. Estas são potentes ressurgências do Chthuluceno por meio de simpoiéticas – práticas com outros que nos fazem vislumbrar um "design com" que é também um "devir com".

Como não articular os laços cosmológicos e as lutas políticas? Como, para além das conexões ponto-a-ponto do local ao global, seguir as linhas das lutas desta malha terrestre rural e urbana – rurbaria: de Black Mesa a Standing Rock nos Estados Unidos, do Xingu onde foi construída a monstruosa barragem hidroelétrica de Belo Monte em detrimento das populações indígenas até a Aldeia Maracanã – importante experimento de indígenas de várias etnias despejado pelo projeto de renovação do estádio de futebol de mesmo nome em pleno centro do Rio de Janeiro? Escobar nos lembra que "os movimentos para a defesa e a recriação dos comuns unem os discursos para a transição do Norte e do Sul, contribuindo assim para dissolver essa dicotomia". Retornemos então ao comum para dissolver esta entre outras dicotomias. Ingold ressalta que não se trata de voltar ao passado para encontrar um comum originário e sim de avançar juntos imaginando e criando comuns. Não se trata, portanto, de um comum pré-existente na origem de uma comunidade e sim de uma "produção do

comum" aberta à diferenciação. Ora, este *commoning* envolve não apenas correspondências como também controvérsias – as cartografias propostas por Latour são muito úteis aqui porque controvérsias não correspondem a pontos fixos visto que são, elas mesmas, continuamente atualizadas por conversas – e conflitos. À pergunta formulada por Martin Givors e Jacopo Rasmi (GIVORS, RASMI, INGOLD, 2017) sobre uma possível aproximação entre correspondência e resistência, Ingold responde que entende o fato de ser criticado pela ausência de conflito em seu pensamento mas que, na vida social, a continuidade deve ter prioridade sobre a descontinuidade. Contudo, ele não nega a importância da “questão política: algumas linhas são mais poderosas do que outras; linhas que permitem a continuidade da vida para uns bloqueiam ou interrompem a vida de outros.” Cabe portanto perguntar se não acontece da mosca não corresponder ao destino que lhe tece a aranha e de resistir, mesmo quando caída na sua teia. E até se não ocorre à mosca de ir tecer sua vida em outro lugar, e mais ainda, tecer uma vida não alinhada, uma vida outra que a de mosca-presa-de aranha.

#### **4. Multitudoceno: seguir as linhas, seguir as lutas**

O que poderia ser uma política por meio do design, menos Prometeico certamente, mas ainda capaz de promover linhas de resistência a projetos ainda demasiado modernos? Linhas de crescimento por diferença e não por aceleração? O ciclo dos governos progressistas sul-americanos parece ter perdido esta oportunidade com suas políticas de extermínios e expulsões lideradas por projetos de aceleração do crescimento<sup>5</sup> e se encontra diante de uma crise que não se reduz a uma dimensão econômica alcançando um viés particularmente político. É uma crise da democracia representativa ligada a uma concepção moderna – demasiado moderna – de projeto de país. Trata-se de uma concepção que se recusa a abandonar a relação tradicional entre forma e matéria oriunda do modelo hiilemórfico, onde representantes seguem impondo suas formas neodesenvolvimentistas e neoliberais, articuladas, aos supostos representados, em vez de seguir os processos já em andamento. Uma política por meio do design implica o redesenho da própria democracia seguindo junto as linhas do *making* e as lutas do *commoning*.

---

<sup>5</sup> O PAC é o Programa de Aceleração do Crescimento implementado pelo governo brasileiro desde 2007.

### **Referências bibliográficas :**

ACOSTA, Alberto. **Le Buen Vivir – Pour imaginer d’autres mondes.** Ivry sur Seine : Éditions Utopia, 2014.

DESCOLA, PHILIPPE. **Par-delà nature et culture.** Paris : Gallimard, Folio Essais, 2015.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomia y diseño. La realización de lo communal.** Popayán: Universidad del Cauca sello editorial, 2016.

HARAWAY, Donna. **Staying with the trouble – making kin in the chthulucene.** Durham: Duke University Press, 2016.

INGOLD, Tim. **Being Alive – Essays on movement, knowledge and description.** Londres, New York : Routledge, 2011.

INGOLD, Tim. **Making – Anthropology, archeology, art and architecture.** London, New York: Routledge, 2013.

INGOLD, Tim. **KFI - Knowing from inside project: Anthropology, Art, Architecture and Design** : <https://www.abdn.ac.uk/research/kfi/>

INGOLD, Tim. « Prêter attention au comum qui vient – conversation avec Martin Givors & Jacopo Rasmi » dans revue Multitudes numéro 68, automne 2017.

LATOUR, Bruno. **Changer de société, refaire de la sociologie.** Paris: La découverte, 2006.

LATOUR, Bruno. **A cautious Prometheus – a few steps towards a philosophy of design (with special attention to Peter Sloterdijk) Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 2008:**

<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>

MANZINI, Ezio. **Open letter to the design community:** <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/>

MANZINI, Ezio. **Design when everybody designs – an introduction to design for social innovation.** Cambridge (Massachusetts) and London : MIT Press, 2015.

MANZINI, Ezio. **Weaving people and places. What art and design can do to (re)built communities-in-place,** 2016: <http://culturesofresilience.org/weaving-people-and-places/>

PAPANNEK, Victor. **Design for the real world - Human Ecology and Social Change.** Londres: Thames and Hudson, 1971.