

A cultura de design no pós-desenvolvimento

The culture of design in post-development

Lucas Osorio Alves da Silva, Mestre em Design, UFRGS.

luhcasalves@gmail.com

Debora Barauna, Doutora em Design, UNISINOS.

dbarauna@unisinios.br

Resumo

Algumas discussões sobre o conceito de desenvolvimento vêm provocando reflexões acerca das condições socioculturais atuais e do futuro da humanidade. Autores do sul global estão apresentando alternativas sistêmicas que vislumbram outra humanidade em que a autonomia cultural e política toma o centro do debate. Tais possibilidades sugerem que as transições sociais, necessárias neste contexto, podem ser balizadas pelo design, para que existam futuros mais sustentáveis nas perspectivas sociais, econômicas e ambientais. A partir deste panorama, este trabalho busca nas obras de Arturo Escobar as interpretações do pós-desenvolvimento como ampliação da cultura de design anteriormente propostas pela solução racional de problemas de Herbert Simon, a crítica à ordem social funcionalista estável apresentada por Klaus Krippendorff e o modelo híbrido de pensar o design em um contexto pós-humano de Laura Forlano. Este ensaio discute a interpretação de um design pós-desenvolvimentista, apresentando uma oportunidade relevante para reimaginar a prática do design como um motor de transformação social, econômica e ecológica.

Palavras-chave: Cultura de design; Pós-desenvolvimento; Sociocultural.

Abstract

Some discussions about the concept of development are making the sociocultural conditions of the future of humanity current. Authors from the global south are participating in systemic alternatives that envision another humanity in which cultural and political autonomy takes center stage. Such extraordinary possibilities as the most significant social transitions, in this context, can be guided by design, so that future possibilities are more significant in social and environmental terms. From the solution of problems proposed by Herbert Simon, Arturo Escobar attempts are sought as an ideal solution for the post-development of this model of proposals for the critique of the order of problems of the K design culture, presented by Krippendorff and rational solution presented by Krippendorff and a functional solution for thinking about design in a post-human context by Laura Forlano. This article discusses the interpretation of a post-developmentist design, offering a significant opportunity to reimagine design practice as a driver of social, economic, and ecological transformation.

Keywords: Culture of design, Post-development, Sociocultural.

1. Introdução

Nas estrofes da música Construção, Chico Buarque é categórico: “Subiu a construção como se fosse máquina, ergueu no patamar quatro paredes sólidas, tijolo com tijolo num desenho mágico [...] E se acabou no chão feito um pacote flácido, agonizou no meio do passeio público, morreu na contramão atrapalhando o tráfego” [1]. A poesia em forma de canção explicita a alienação do trabalho em que um operário é apenas mais um fragmento que, desprovido de suas conotações humanas, serve apenas para cumprir seu papel operacional. A última estrofe marca uma mediocridade que sequer impressiona quem está à volta do indivíduo, senão por ele atrapalhar o tráfego e a rotina que insistem em se tornarem cada vez mais apressadas. A interpretação da canção possibilita uma ideia de que o desenvolvimento não pode parar, haja vista as necessidades econômicas, fruto de uma estrutura fortemente baseada no sucesso pelo capital e pela meritocracia. O desenvolvimento, esse construto homogeneizante, não recai somente sobre a força do trabalho marginal, por meio de subempregos e redução da sua individualidade humana a uma função laboral, mas também reincide na degradação ambiental e na sobreposição de determinadas culturas sobre outras.

As consequências desastrosas do desenvolvimento nos âmbitos sociais, ambientais e econômicos vêm sendo posta em xeque por autores do sul global há pelo menos 3 décadas, como Vandana Shiva [2], Boaventura de Souza Santos [3], Antônio Bispo dos Santos [4] entre outros, isto porque as condutas desenvolvimentistas colonizantes são prescritas a países ditos subdesenvolvidos ou em desenvolvimento como único caminho possível de prosperidade. Ao adotarem tal visão, estes países lançam mão das suas características sociais e ambientais para repetir as receitas de sistemas que privilegiam o ganho econômico em detrimento do bem estar socioambiental. O pós-desenvolvimento desloca o foco essencial do ganho econômico para o bem viver do sujeito, por meio da autonomia sociocultural e política. Junto a esse olhar, o design está presente como um dos balizadores capazes de sistematizar alguns movimentos importantes para a visão pós-desenvolvimentista, pois “O design é ontológico no sentido de que todos os objetos, ferramentas e serviços liderados pelo design trazem maneiras particulares de ser, conhecer e fazer” [5].

As transições sociais, que são necessárias para que a ideia de indivíduo, cultura e natureza deixem de ser destruídas pelo sistema que só é orientado ao desenvolvimento, devem ser estimuladas para que seja possível um florescimento da diversidade por meio das práticas locais comunitárias. Os conhecimentos locais devem ser elevados e colocados em tensionamento com as estruturas produtivas que obrigam traduções e trocas desiguais, sejam elas materiais ou semióticas, nas redes de conhecimento e poder [6]. É sempre importante ressaltar que os próprios saberes localizados devem ser revistos caso estabeleçam estruturas de poder que também obriguem tais trocas desiguais. As visões ofertadas por Arturo Escobar em *Designs for Pluriverse* e em *Pluriverso* um dicionário do pós-desenvolvimento, defendem que o conhecimento de pessoas e populações, que são orientadas por atividades ditadas pelos ritmos e limites da natureza, centralizam o respeito à todas as vidas e todas as culturas elevando o bem viver acima da acumulação material [5]. Avançando no pensamento do autor, a busca coletiva de um mundo ecologicamente sábio e socialmente justo seria possível pelo potencial prático do design em contribuir para as profundas transições culturais e ecológicas – cada vez mais necessárias – para a superação dos problemas que engendram as mudanças climáticas, o aumento da pobreza, a falta de alimentação e energia, e sobretudo da crise de significado.

A partir da asserção que o design se tornaria parte de um grupo de balizadores das transições sociais necessárias no contexto, é imprescindível resgatar a história e desenvolvimento da cultura do design para que seja possível projetar tal afirmação. Ao recuperar pontos do percurso

histórico produzidos, cronologicamente, seria possível reconhecer os fatores ideológicos que determinados autores manifestam acerca das competências deste campo do conhecimento. Assim, seria possível anunciar uma ampliação na cultura do design, capaz de corroborar com a afirmação de que seria justamente o design capaz de ajudar o fortalecimento de dinâmicas sociais mais justas. Neste sentido, serão analisados três autores com seus respectivos referenciais teóricos na área: Herbert Simon [7], sob a ótica da solução racional dos problemas, Klaus Krippendorff [8] com sua crítica à ordem social funcionalista estável e Laura Forlano [9] e sua proposta de um modelo híbrido de pensar o design em um contexto pós-humano.

Por fim, retomando a alegoria proposta pela canção *Construção*, de 1971, que mostra a trajetória de um trabalhador brasileiro que morre atrapalhando o trânsito, evidencia-se a simbiose com as ideias pós-desenvolvimentistas, que defendem “[...] o trabalho como um meio de vida prazeroso, e não como um ‘meio de morte’ do qual precisamos fugir nos finais de semana e nas viagens de ecoturismo.” [5]. A crítica do sistema social atual, seja pela arte nacional ou pela visão de um mundo pós-desenvolvimentista, traz uma discussão necessária sobre as dinâmicas socioeconômicas, que não prosperam o indivíduo e tampouco o meio do qual faz parte, trazendo a luz os problemas contemporâneos, mas também a crise de significado que a permeia. A partir da visão crítica das dinâmicas de desenvolvimento atuais e do progresso das ideias defendidas por três autores que são referenciais teórico da área do design, consideramos oportuno debater a ampliação da cultura de design associada às relações propostas pelo pós-desenvolvimento.

2. O design e o problema

Ainda que a prática seja comumente estudada nos processos de design, esta área do conhecimento não apresenta somente processos de como as coisas devem ser feitas, mas também oferece teorias capazes de consolidar o campo – tornando a teoria e prática do design custosamente indissociáveis. Um dos primeiros marcos atribuídos à teoria do design nasce das contribuições de Hebert A. Simon [7] em seu livro “*As Ciências do Artificial*” em que o autor, mesmo propondo uma visão alternativa para a engenharia, administração, arquitetura, entre outras, apresenta uma sistematização para que qualquer profissional - engajado em resolver problemas, por meio de escolhas, de sínteses e de decisões - possa aproximar-se de uma ciência nos seus métodos de trabalho. Neste estímulo científico, o autor propõe que os atos projetuais devem ser direcionados a responder objetivos, funcionalidades e um propósito, tornando o ato de projetar técnico e sistematizado. É neste contexto que surge o problema do design, ponto inicial para os projetos vinculados a esta abordagem.

É importante ressaltar que a indicação de Simon e sua obra como marco na cultura de design, acontece a partir de estudos de Nigel Cross [10], que ocorrerão 15 anos após a publicação de *As Ciências do Artificial*, ou seja, Herbert Simon só se tornou um teórico importante no campo do design em 1984, quando uma compilação de textos intitulada *Developments in Design Methodology* de Nigel Cross foi publicada [11]. Esta visão positivista do design racional oferecida por Simon, que passou a ser amplamente discutida em estudos de diversos autores como Tony Fry [12], Richard Buchanan [13], Victor Margolin [14], incluindo Cross [10], tem suas bases em debates de uma ciência que parte de um problema lógico de projeto, haja vista que os processos de projeto são preparados para apresentar uma solução pragmática no final do seu percurso, sendo estabelecidas etapas baseadas na dicotomia problema/solução de forma racional.

Ao associar os estudos de Simon [7] e o design é possível compreender esse campo como uma metodologia capaz solucionar problemas, ou seja, adotara-se uma visão de “como as coisas

podem ser” para consolidar a cultura do artificial. O autor aplica a lógica científica de resolução de problemas aos processos de tomada de decisão, proporcionando assim uma visão utilitarista do design: se há problema, o design pode resolver "Uma vez que o problema da otimização, uma vez formalizado, é um problema matemático, ordinário - maximizar uma função sujeita a restrições - é evidente que a lógica usada para deduzir a resposta é a lógica ordinária do cálculo de predicados na qual a matemática assenta." [7]. Portanto, sua proposta recai sobre uma austeridade do problema, tornando-o muito próximo de uma equação lógica matemática baseada em problema e solução, capaz de resolver as necessidades daquele contexto. Em vista disto, a lógica assume a dianteira do problema de projeto, sendo acrescida à visão de que ao projeto interessa oferecer “o que as coisas devem ser” – ou seja, o seu resultado deve apresentar artefatos que cumpram objetivos e funcionalidades em harmonia com o seu contexto. O projeto deverá ser guiado por um problema – o que representaria uma visão limitada do design sob os aspectos sociais que são cada vez mais subjetivos no contemporâneo.

Ao cercar o design aos problemas de projeto é possível prever que apenas um deles seja escolhido em detrimento de outros, fechando as soluções aquele único problema – que por sua vez pode ser uma criação artificial. Promover um singular problema de projeto, para que sejam desenvolvidas soluções de forma lógica, é projetar de forma controlada sem levar em consideração os diversos modelos mentais transculturais, as práticas plurais e as existências proscritas dos envolvidos no projeto. Nesta argumentação é possível tencionar os predicados do pós-desenvolvimento, que levam em conta não só as diversas maneiras de se fazer, mas ampliam a riqueza nos diversos saberes, nas formas de intuir, crer, sentir, pensar e expressar. A cultura de design, restrita a essa perspectiva problema/solução, encontraria pouca relevância no contexto pós-desenvolvimentista, pois não levaria em conta todas as diversidades necessárias no ato de projetar, sejam elas técnicas ou das particularidades de cada projetista. Ao envolver diferentes estratégias que, por sua vez, envolvem diferentes pessoas, “[...] nenhuma solução pode ser exclusivamente técnica e nenhum processo de design pode ser considerado apenas em termos de resolução de problemas.” [15].

Compreendendo a importância do problema na cultura de design, seria possível propor, ao problema de projeto em contexto pós-desenvolvimentista, uma ampliação capaz de oferecer diversas soluções criativas a múltiplos problemas (ou propósitos), em que abundantes maneiras de enfrentar os desafios de projeto possam ser expressas. Oferecer uma solução ao problema de projeto de forma sistemática, via design, pode ser uma solução eficiente em contextos independentes, contudo existem diversas maneiras de encarar os desafios projetuais e formas ainda mais diversificadas de resolvê-los em contextos subjetivos. É de importância ímpar extrapolar o modelo mental segmentado a resolver problemas que está condicionado a uma lógica colonial “O sistema de mundo moderno, colonial, capitalista e patriarcal, portanto, marginaliza e degrada formas de conhecimento, tais como o cuidado, o direito, a ciência e economia não ocidentais.” [5]

Ainda assim, o design possui a capacidade e relevância em resolver problemas artificialmente criados em um projeto. Se existem problemas de acesso a alimentos, pobreza, crise climática e energética no mundo contemporâneo, os processos de design localizados podem resolver estes problemas projetuais a partir de soluções cocriativas entre designers e a comunidade local. Ainda que esse movimento não opte por propor soluções ao problema em sua maior dimensão, ou seja, no sistema que realmente desenvolve suas crises, a credibilidade em resolver um problema real localizado não desclassifica sua importância. Não obstante, o design encontrará em Klaus Krippendorff [8] uma subjetividade relevante e representativa, revelada pelo significado nos projetos de design, que poderá contribuir de forma mais efetiva à cultura de design em um contexto de pós-desenvolvimento.

3. O design e o significado

Klaus Krippendorff, em “A virada Semântica”, propõe um novo sentido ao design, afirmando que todo o projeto possui propósito e objetivos que procedem na linguagem, nas narrativas do que tem que mudar, do que precisa ser feito, de como deve ser feito, por quem e em que momento será mais oportuno. Ou seja, a virada semântica tem como núcleo o movimento em direção ao centralismo humano em que o significado – ligado à cultura – que está envolto em todas as definições do projeto, importa. A obra do autor sugere que a cultura de design deve mudar sua perspectiva de uma preocupação com a aparência de produtos tangíveis para projetar artefatos materiais e sociais, que se preocupem em fazer sentido para seus usuários, ampliando seu impacto, como por exemplo, ajudando comunidades e/ou apoiar uma sociedade que está se renovando de forma inédita e em uma velocidade recorde. Esta proposta é sustentada pela visão de que a sociedade atual não é estável e que, se na origem do design industrial os profissionais eram condicionados a promover uma estética universal, neste momento, é preciso olhar para as particularidades culturais na cultura de projeto “A virada semântica desafia a submissão cega dos designers a uma ordem social funcionalista estável, que é anacrônica ao tipo de sociedade vivenciada hoje.” [8]. Ao adotar tal visão, é preciso reconhecer que o design não é apenas sobre fazer coisas, mas também é, fundamentalmente, sobre dar sentido às coisas, haja vista que o design é uma atividade criativa que propõe produtos/serviços que fazem sentido para seus usuários. O que Krippendorff [8] sugere é uma base para design, que é ao mesmo tempo prática e filosófica, uma ciência de fazer e uma filosofia de propor artefatos para os outros. Se o design desloca seu objetivo em apenas entregar uma solução a um problema, ampliando sua área de atuação para oferecer sentidos, esta área do conhecimento seria condicionada a entender quais sentidos seriam importantes para determinada cultura, revisando prontamente a visão da estética universalista adotada no seu surgimento como campo do conhecimento.

O design tem como marco histórico a revolução industrial e subordinou os seus profissionais a criarem uma estética universalista que fornecia aos usuários uma compreensão sobre o produto válida, independente de qual contexto estivesse inserido [8]. Essa produção em massa de objetos ideal para todos, acabara por desprezar as variáveis culturais e as características artísticas locais em detrimento de uma estética universal que atribuiria a estas particularidades, certa necessidade de desenvolvimento industrial. Esse desejo pelo desenvolvimento aniquilou as nuances que expressavam as diferentes culturas, ofertando uma estética, uma linguagem e até mesmo uma ideia de modernidade padronizada, ligada às premissas industriais. Nesta estrutura hierarquizada, o autor mostra que muitas vezes a intenção dos produtores industriais importava mais do que as pesquisas desenvolvidas por designers, manifestando que a lógica produtor-produto-lucro serviu para o desenvolvimento da era industrial.

Cientes de que a lógica produtor-produto-lucro foi a que dominou o design pelos dois últimos séculos, é preciso questionar o quanto a cultura de design favoreceu o padrão de consumo atualmente insustentável, e por consequência, questionar qual tipo de “desenvolvimento” os designers anseiam a partir das inovações que propõem. Para o desenvolvimento profissional, os designers devem oferecer cada vez mais soluções educacionais para aperfeiçoamentos instantâneos online? Para o desenvolvimento social, os designers devem projetar serviços e produtos a fim de alcançar um PIB elevado? Para o desenvolvimento sustentável os designers devem propor serviços baseados em *green bonds*? Estas questões levam a diversas outras perguntas no campo da cultura do design: Será possível que a cultura de design continue projetando na mesma direção que está indo hoje? Aliás, é possível continuar nesse caminho de desenvolvimento em que desejos são explorados,

significados são criados, problemas são resolvidos com soluções localizadas e não sistêmicas e o sucesso da comercialização são temas alvo do designer? Se o mundo contemporâneo é uma era de produção em massa, seja para qual for o artefato, o design tornou-se uma ferramenta muito poderosa, no qual o indivíduo molda suas ferramentas e ambientes, e por desdobramento, a sociedade e ele próprio. Esta conjuntura exige ao designer altos níveis de entendimento social e de responsabilidade moral [16]. Esses questionamentos se fazem ainda mais pertinentes quando “A virada semântica é uma semente para o design se redesenhar por meio de seu discurso.” [8].

É possível compreender que Klaus Krippendorff propõe uma ampliação da perspectiva da cultura de design, lançando mão da discussão industrial de forma e função, avançando pelo problema e se propondo produzir significado a partir de seus artefatos para e com a sociedade. Ademais é o autor quem propõem que não existe princípios estéticos universais – argumento que se aproxima das propostas do pós-desenvolvimento “[...] desafiar a ontologia moderna do universalismo em prol da multiplicidade de universos possíveis. Esse é o significado de reivindicar um pluriverso.” [5]. É preciso prosperar ainda mais a cultura de design, que deverá lançar um olhar mais apurado às características e práticas locais para cultivar os significados e transfigurações sociais, tornando os projetos exercícios capazes de fornecer à cultura de design a preparação para os desafios do pós-desenvolvimento.

Os atuais contextos sociais são dinâmicos e subjetivos, exigindo maior atenção do designer ao projetar significado para a sociedade tal qual representado pelo pensamento “Com se pode imaginar, a virada semântica que o design está tomando está correlacionada com várias grandes mudanças intelectuais, culturais e filosóficas [...] também é pavimentada por mudanças radicais no ambiente social e tecnológico em que o design é hoje praticado” [8]. Este novo panorama que se estenderá ao pós-desenvolvimento, possivelmente manifestará que o ato de projetar entre pares é um ato egóico que não dialoga com a complexidade social, propondo que os projetos deverão servir cada vez mais como uma oportunidade para um design mais participativo emergir. No aspecto de produção de sentido, os designers não poderão projetar a partir do seu único ponto de vista e vivência, deslocando as experiências e organização sociais para o primeiro plano.

As expressivas ideias de Krippendorff avançam um tanto quanto combinando a fundamentação prática da reflexão-na-ação proposta Schön [17] e a precisão científica de Simon [7], em que o autor pode, cuidadosamente, engendrar uma doutrina sobre como dar sentido às coisas, ainda que esse sentido esteja estritamente ligado ao humano. A visão pragmática oferecida pelo autor, circunda a época na qual faze parte, tornando o design centrado no humano, que por sua vez está situado no antropoceno, um ponto relevante na obra de Krippendorff. Adicionando o contexto social subjetivo atual e do futuro, é importante analisar que a visão centrada no humano apresentada possui limites, portanto será ampliada por outros estudos, sendo uma importante contribuição a visão de transumanismo de Laura Forlano, que salienta a necessidade da cultura de design abraçar a igualdade para humanos e não humanos.

4. O design e a sociedade pós-humana

Se Krippendorff [8] propõem que a virada semântica deve ser centrada no humano e que o designer pode produzir significados, o autor não oferece à cultura de design uma visão ampliada da relação além designers, incluindo sociedade e não humanos. A tecnologia vem capilarizando não só a sua atuação na sociedade, mas também sua lógica e seu modelo mental, desafiando os designers a projetarem em contextos sociotécnicos ainda mais subjetivos e complexos. Neste contexto surgem novos desafios que transbordam as áreas de atuação dos designers, como por

exemplo o transumanismo, entretanto um campo emergente surge para que esse profissional seja capaz de atingir o alto nível de entendimento social e responsabilidade moral que são almejados. Uma cultura de design pós-desenvolvimentista deve se preocupar em debater o desenvolvimento de novas metodologias e práticas no campo de design, levando em consideração os assuntos emergentes que a permeiam, como a ontologia orientada a objetos, a teoria não representacional, decolonialidade, entre outros.

Ao relacionar o pós-humanismo diretamente com o design, Laura Forlano [9] propõe modos híbridos de pensar a pesquisa e prática da área, deslocando o paradigma do design centrado no ser humano/usuário para uma abordagem que conta com sistemas sociotécnicos complexos. Esses sistemas enfatizam as inter-relações entre humanos e não humanos por meio da ontologia orientada a objetos, da teoria não representacional e do transumanismo, além da revisão da teoria ator-rede (TAR), de Latour [18]. A autora afirma que o “design emergente podem apoiar melhor os valores como igualdade e justiça para humanos e não humanos que foram tradicionalmente ignorados nos processos de design” [9]. As críticas apresentadas pela autora ao iluminismo têm como principal fundamentação a ideia de que o homem no centro do mundo deixou de lado todas as demais formas de vida e existência, fazendo com que o destino fosse fatal: um mundo explorado para o desfrute do capital. Essa visão vincula a cultura do design a modelos econômicos neoliberais e capitalistas que estimulam os indivíduos, agora chamados de usuários/consumidores, como um sujeito cada vez mais individual, desfazendo o senso de pertencimento a uma comunidade ou a um grupo capaz de combater as explorações realizadas por governos e empresas.

Além disto, esta visão antropocênica gerada pelo iluminismo, com origem no norte global, é inspiração direta do desenvolvimento, que prevê que somente o homem tem direito ao progresso, em detrimento dos demais seres. “Passada algumas décadas do chamado ‘desenvolvimento’, o mundo está, sem dúvida, em uma crise – sistêmica, múltipla e assimétrica – que demorou para se concretizar, mas que hoje se estende por todos os continentes.” [5] O desenvolvimento redundante em dominação, pois sabota a cultura tradicional local, em virtude da perda da verdade do seu conteúdo na medida que se acovarda em experimentar criações alienadas do caráter não operacional e funcional. Driblando pouco o mundo dos negócios e dos desempenhos socialmente úteis, a cultura local se estanca em uma padronagem pré-estabelecida de progresso.

O pós-humanismo questiona essa estrutura, pois integra o humano e o não-humano, resistindo às categorias binárias [9]. Ademais esta corrente de pensamento questiona a teoria crítica da raça e teoria decolonial, reforçando outras perspectivas que reconheçam a diversidade e as subjetividades existentes na sociedade. Ao liberar a produção do pensamento pós-humano da episteme eurocêntrica, as práticas de design devem se livrar da dependência intelectual, emocional, ética e espiritual do norte global, para permanecerem relevantes, sendo capazes de lidar e estruturar problemas e significados sociais emergentes. A decolonialidade, forte premissa do pós-desenvolvimento, defende que a lógica de “desenvolvimento como progresso” precisa ser descontinuada para que as possibilidades locais abracem a diversidade e as expressões de vidas na terra.

Esta visão é de particular interesse para que se estabeleça uma cultura de design alinhada à valores e uma ética que reconheça as relações entre humanos e não-humanos (entendidos como máquinas, animais e minerais), capazes de formar uma rede comunitária e social que estimule o sentimento de pertencimento não só a um sistema político e cultural, mas de um planeta com limitações ecológicas que impactam a forma de consumo. “À medida que ajustamos nossos entendimentos sobre humano e não humano e modos de estar no mundo, é provável que também

desenvolveremos métodos, estruturas e práticas de design que abordam melhor os desafios que enfrentamos como planeta. [9]

Para que esta visão da cultura de design seja ampliada é preciso entender que algumas iniciativas tem como propósito não oferecer soluções imediatas para os seus problemas, mas sim despertar interesse nas áreas (e designers), de maneira paradoxal ou provocativa, para diferentes maneiras de olhar para elas e projetá-las [15]. Por isto, além do designer estar preparado, com amplo entendimento social e responsabilidade moral, para projetar para e com a sociedade, é preciso adicionar novos atores capazes de compreender o seu contexto e assim projetar significados que façam sentido a comunidade que eles pertencem. A teoria ator rede (TAR) de Bruno Latour [18] traz à complexidade a capacidade de contribuir no alinhamento de novas fronteiras entre humano e não-humano e de desembaraço do binarismo da “natureza e sociedade”, “conhecimento científico e conhecimento popular”, “ciência e arte”, etc. O designer, ao render-se às práticas, as experiências, as performances do cotidiano social (teoria não representacional), entende que natureza e sociedade fazem parte, indissociavelmente, uma da outra e que todas as suas características deverão ser consideradas no projeto. Essa competência do designer deve destravar a visão de que estas forças são equitativas e capazes de participar de forma ativa na formulação das questões sociais previstas no projeto. As associações e alianças presentes no projeto devem ser dinâmicas e mutáveis entre esses atores para que se possa assegurar o sucesso do TAR e o encaminhamento para uma ampliação da cultura de design.

A cultura de design amplia seu campo de debates para o além humano, em que o social é carregado tanto de humanos quanto tecnologias e natureza não humanas. A teoria ator rede e as relações entre humanos e não-humanos se aproxima das propostas pós-desenvolvimentistas de autonomia de culturas e suas multiplicidades de existências, e por consequência, sua maneira de se relacionar e de projetar. Vale destacar que é a partir de uma visão em que todos são capazes de projetar e interferir no seu contexto que diferentes estratégias, que envolvem diferentes artefatos, poderão ser escolhidas pelos diversos atores que compõem essa rede. Somente quem está totalmente imerso socialmente no projeto deve ter a autoridade em decidir o que fazer e como fazer naquela comunidade, em uma cultura de design próspera para o pós-desenvolvimento.

5. Considerações finais

A cultura de design vem sistematicamente sendo ampliada, o que torna possível a provocação do artigo em propor uma ou diversas culturas de design mais próximas das premissas do pós-desenvolvimento, que tem mostrado pautas cada vez mais emergentes. Tais emergências seriam capazes de mudar a visão e dinâmica da sociedade de tal modo a transformar o papel do design perante sua origem, transformando-o em um campo capaz de centrar-se nas relações sociais – sejam elas humanas ou não. Este ensaio evidencia um profundo questionamento sobre a tradicional perspectiva do design centrado no desenvolvimento econômico e na resolução técnica de problemas. Ao adotar uma visão pós-desenvolvimentista, o artigo sugere uma transformação paradigmática na cultura do design, enfatizando a importância de valores socioculturais, ambientais e políticos.

Caso os campos de atuação do design se encaminhem cada vez mais para um contexto pós-desenvolvimentista, é possível tencionar a transição da cultura de design de um campo baseado em solução de problemas para a produção de significados. A solução de problemas ainda está muito ligada a uma perspectiva iluminista, positivista e cartesiana, que por sua vez, está muito próxima a um modelo mental colonialista do norte global. A produção de significado, que não

exclui a projeção baseada em solução de problemas, apresenta uma oportunidade maior em conjugar diversos interesses sociais e seus aspectos culturais que compõem as características pós-desenvolvimentistas. Ainda assim, é preciso elevar a discussão da produção de significado associando-a a teoria ator rede (TAR), para que seja possível encarar a cultura de design como um processo amplo, plural e acolhedor de diversas matrizes de sentir, pensar, expressar e criar. Nesta perspectiva pós-desenvolvimentista, o design deve transcender sua função tradicional de resolução de problemas técnicos para se tornar um catalisador de transformações sociais e culturais, por meio da estruturação de significados. A prática do design deve integrar-se às necessidades e saberes locais, promovendo a autonomia sociocultural e política das comunidades. Esta abordagem implica um compromisso com a diversidade e a justiça social, desafiando a visão funcionalista e universalista que predominou na era industrial. Para que a cultura de design possa transmutar sua origem e sua associação com um modelo neoliberal e capitalista a qual atualmente está subordinada, ela deverá estimular os processos abertos, em que a participação se dá por meio do pluralismo de manifestações e por diversos atores. É assim a cultura de design poderá aproxima-se para novas as alternativas apresentadas pelo pós-desenvolvimento.

A transição para um design pós-desenvolvimentista representa uma oportunidade relevante para reimaginar a prática do design como um motor de transformação social, econômica e ecológica. Ao abraçar a diversidade, a justiça social e a sustentabilidade, o design pode contribuir significativamente para um futuro mais equitativo, frente aos desafios vindouros. Esta transformação exige um compromisso profundo com a revisão das bases teóricas e práticas do design, orientando-se por uma ética que valorize a vida em todas as suas formas e manifestações. Por esta perspectiva, o design deixa de ser apenas uma área de conhecimento que estimula a produção de artefatos e oferece diversificadas abordagens para a construção de um mundo mais justo e sustentável, alinhando-se às necessidades e aspirações das comunidades e ao respeito pelos limites ecológicos do planeta.

Para os trabalhos futuros é possível questionar o desafio imposto pelo pós-desenvolvimento à cultura de design: A cultura de design seria capaz de se reorientar, lançando mão da sua origem e afastando-se das suas contribuições ao neoliberalismo e capitalismo, para aproximar-se da sociedade e das existências humanas e não humanas marginalizadas historicamente?

Dedicatória ao estimado professor Celso Carnos Skaletsky,

Sua incansável dedicação e profunda sabedoria na área de cultura de projeto têm sido uma fonte de inspiração constante. A orientação deste artigo "A cultura de design no pós-desenvolvimento" foi um privilégio e uma oportunidade inestimável de aprendizado. Agradecemos por sua orientação e por compartilhar seu vasto conhecimento, que enriqueceu imensamente este trabalho.

Referências

- [1] HOLANDA, Chico Buarque. **Construção**. Intérprete: Chico Buarque. Gravadora: Philips, 1971. 1 disco sonoro (LP)
- [2] SHIVA, Vandana. **Fique vivo: Mulheres, ecologia e desenvolvimento**. Nova York: Zed Books, 1989.
- [3] SOUSA SANTOS, Boaventura de. **Pela Mão de Alice: O Social e o Político na Pós-Modernidade**. Porto: Afrontamento, 1994.
- [4] SANTOS, Antonio Bispo do. **A Terra Dá, a Terra Quer**. Ubu Editorial. ISBN: 9788571261051. São Paulo, 2023

- [5] ESCOBAR, A. **Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham (Estados Unidos): Duke University Press, 2018.
- [6] HARAWAY, D. **Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial**. Cadernos Pagu, 2009 . pg. 7–41.
- [7] SIMON, H. A. **As ciências do artificial**. Coimbra: Armênio Amado, 1981.
- [8] KRIPPENDORFF, K. **The semantic turn. A new foundation for design**. Boca-Raton: Taylor & Francis, 2006. Seções 1.2 (p.5-13).
- [9] FORLANO, L. **Posthumanism and Design**, She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 3, Issue 1, 2017, Pages 16-29, ISSN 2405-8726, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>.
- [10] CROSS, N. Designerly Ways of Knowing: **Design Discipline Versus Design Science**. In: Design Issues. v. 17, n° 3, Cambridge: MIT Press Journals. 2001. pp. 49-55.
- [11] KAIZER, FELIPE & Cunha, Lucas. **Herbert Simon como Teórico do Design**. In: Simpósio de PósGraduação em Design da Esdi, 2020, Rio de Janeiro. Anais do(a) Simpósio de Pós-Graduação em Design da Esdi. Recife: Even3, 2019. DOI: 10.29327/114892.5-1.
- [12] FRY, Tony. **Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice**. Oxford: Berg, 2008.
- [13] BUCHANAN, Richard. **Wicked Problems in Design Thinking**. Design Issues, Cambridge, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992.
- [14] MARGOLIN, Victor. **The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.
- [15] MANZINI, Ezio. **Design: Quando todos fazem design**. Tradução Luiza Araújo – São Leopoldo, RS. Ed. Unisinos, 2017. 254 p.
- [16] PAPANEK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. Nova Iorque: Thames & Hudson, 2005.
- [17] SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: Um novo design para o ensino e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000. 256 p.
- [18] LATOUR, Bruno. **O Poder de dar forma: atores, rede e não-humanos**. Tradução de Pablo Holmes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.