

1. Sobre a palavra *design*

Em inglês, a palavra *design* é quer um substantivo, quer um verbo (o que diz muito sobre a natureza da língua inglesa). Enquanto substantivo significa — entre outras coisas — «intenção», «propósito», «plano», «intento», «fim», «atentado», «conspiração», «figura», «estrutura de base», e todos estes significados (e outros) estão em estreita relação com os de «astúcia» e de «insídia». Na qualidade de verbo (*to design*) significa «arquitectar algo», «simular», «conceber», «esboçar», «organizar», «agir estrategicamente». O termo deriva do latim *signum*, que quer dizer «signo», e conserva a sua antiga raiz. Assim, do ponto de vista etimológico, *design* significa «desenho». Nesta altura levanta-se legitimamente a questão: como é que a palavra *design* ganhou o seu actual significado internacional? Não se trata de uma questão para ser abordada do ponto de vista histórico, no sentido de ir à procura de factos que testemunhem onde e quando a palavra adquiriu o seu actual significado. Trata-se antes de uma interrogação de natureza semântica, no sentido de querer induzir à reflexão sobre o motivo que fez com que esta palavra tivesse ganho tal significado no debate contemporâneo sobre cultura.

A palavra encontra-se, em vários contextos, associada às ideias de astúcia e de insídia. Um *designer* é um conspirador

dissimulado que estende as suas armadilhas. Nos mesmos contextos aparecem outros termos muito significativos, nomeadamente *mecânica* e *máquina*. O grego *méchos* indica um dispositivo inventado para induzir em engano, qual armadilha, do qual o cavalo de Tróia é um exemplo. A Ulisses chamam-lhe *polymechanikós*, na escola traduzido por «astuto». O próprio termo *méchos* deriva da antiga raiz MAGH, que podemos reconhecer no alemão *Macht* («poder», «força») e *mögen* («querer», «desejar»). Uma máquina é, portanto, um dispositivo projectado para induzir em engano; uma alavanca, por exemplo, engana a força da gravidade e a «mecânica» representa a estratégia para «ludibriar» os corpos pesados.

Uma outra palavra que surge no mesmo contexto é «técnica». O termo grego *téchné* significa «arte» e está associado a *tékton*, «carpinteiro». O conceito fundamental, neste caso, é a madeira (em grego *hyle*), que é um material informe ao qual o artista, o técnico, confere uma forma de modo a que essa apareça em primeiro lugar. A objecção de fundo levantada por Platão em relação à arte e à técnica é que estas traem e distorcem as formas inteligíveis (as Ideias) quando as transpõem para o mundo material. Para ele, os artistas e técnicos são traidores das ideias e burlões porque induzem enganadamente as pessoas a perceber ideias distorcidas.

O equivalente latino do grego *téchné* é *ars*, que em grego se traduz por *Dreh* («ideia», «expediente», «achado», «truque», na gíria do mundo do crime). O diminutivo de *ars* é *articulum* («pequena obra de arte») e indica que algo gira, incide, em torno de uma outra coisa qualquer (por exemplo, o pulso). Portanto, *ars* significa «agilidade», «destreza», e *artifex*, o artista, designa, em primeiro lugar, um «burlão». O verdadeiro artista é o prestidigitador, tal como o testemunham as palavras «artifício», «artificial», e inclusive «artilharia». O termo *Künstler* sugere que o artista é obviamente uma pessoa «capaz de fazer

alguma coisa», na medida em que o termo alemão para arte, *Kunst*, deriva do verbo *können*, «poder». Porém, mesmo neste caso, o adjectivo *gekünstelt*, que significa «artificial», «artefacto», «simulado», tem a mesma raiz.

Estas considerações constituem só por si uma explicação exaustiva do lugar que a palavra *design* ocupa no discurso contemporâneo. Os termos *design*, *macchina*, *tecnica*, *ars* e *arte* estão estreitamente ligados entre si, nenhum deles é pensável sem os outros e todos têm a sua origem na mesma visão existencial do mundo. Todavia, esta correspondência interna foi negada durante séculos (pelo menos desde o Renascimento). A cultura burguesa moderna fez uma nítida separação entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, pelo que a cultura foi cindida em dois ramos que se excluem mutuamente: o ramo científico, quantificável e «duro», e o artístico, qualificativo e «flexível». Esta divisão perniciosa começou a tornar-se insustentável por volta do fim do século XIX. A palavra *design* inseriu-se nessa brecha e fez de ponte entre os dois ramos, na medida em que o termo exprime uma conexão interna entre arte e técnica. Por isso, na época contemporânea, *design* indica, *grosso modo*, o lugar em que a arte e a técnica (juntamente com as suas respectivas modalidades científicas e críticas) coincidem de comum acordo e abrem caminho a uma nova forma de cultura.

Por muito que esta possa ser uma boa explicação, não é porém suficiente. No fundo, o que une os termos supracitados consiste no facto de todos se referirem (entre outras coisas) a conceitos como embuste e cilada. A nova forma de cultura a que o *design* deveria desbravar caminho é uma cultura consciente do facto de ser falaz. Por isso a questão que se coloca é: o quê e quem enganamos quando tratamos de cultura (de arte e de técnica, de *design*, enfim)? Para dar um exemplo: uma alavanca é uma máquina simples e o seu *design* inspira-se no braço humano pois, na verdade, é um braço artificial. A técni-

ca em que se baseia é provavelmente tão ou mais antiga que a espécie humana. E esta máquina, este *design*, esta arte, esta técnica pretendem desafiar a força de gravidade, iludir as leis da natureza e, exactamente graças ao aproveitamento de uma lei da natureza, emancipar-se de forma enganadora da nossa limitada condição humana. Por intermédio da alavanca — apesar do nosso peso corpóreo — deveríamos poder levantar-nos até tocar as estrelas se fosse preciso e, se nos dessem um ponto de apoio, ser capazes de desviar o mundo inteiro dos eixos. Portanto, a intenção (*design*), que está na base de toda a cultura, consiste em ludibriar a natureza através da técnica, substituir o que é natural pelo que é artificial e construir máquinas capazes de fazer surgir um deus que nós próprios somos. Em suma: a intenção (*design*) que está na base de toda a cultura é a de transformar dissimuladamente simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.

Uma explicação magnífica, não é? O termo *design* conquistou o seu actual lugar na linguagem corrente quando começámos a aperceber-nos de que a condição humana consiste num plano (*design*) dirigido contra a natureza. Infelizmente nem mesmo com esta explicação nos podemos contentar. Se, de facto, o *design* é cada vez mais o centro das atenções e o conceito de *design* substitui o de Ideia, então começa a fugir-nos o chão debaixo dos pés. Por exemplo, as canetas feitas de plástico estão a tornar-se cada vez mais baratas e tende-se a distribuí-las gratuitamente. O material (*hyle* = madeira) de que são feitas não tem praticamente valor algum e o trabalho (que, segundo Marx, é a fonte de todos os valores) é executado graças a uma sofisticada tecnologia de máquinas completamente automáticas. O único elemento que confere valor a uma caneta de plástico é o seu *design*, uma vez que é a ele que se deve o facto de escrever. O *design* representa o ponto onde convergem grandes ideias que, derivando da arte, da ciência e da economia, se enriqueceram e se

sobrepuseram de forma criativa umas às outras. Todavia, trata-se de algo a que não prestamos nenhuma atenção, tanto é que essas canetas tendem a ser distribuídas gratuitamente, como *gadget* publicitário, por exemplo. As grandes ideias que lhes deram origem são tratadas com o mesmo desprezo pelo material e pelo trabalho necessário à sua execução.

Como se explica esta desvalorização de todos os valores? A palavra *design* torna-nos conscientes do facto de toda a cultura ser uma fraude, de nós sermos burlões burlados, e de qualquer interesse pela cultura equivaler a um auto-engano. É verdade que, uma vez derrubada a barreira entre arte e tecnologia, se abriria uma nova perspectiva que nos permitiria criar *designs* cada vez mais perfeitos, libertar-nos cada vez mais da nossa condição e viver de forma mais artística (mais bela). Mas o preço a pagar por isso é a perda da verdade e da autenticidade. Com efeito, a alavanca está destinada a desconjuntar tudo o que é verdadeiro e autêntico e a substituí-lo mecanicamente por artefactos de *design* perfeito. E, assim, o valor de todos esses artefactos passa a ser igual ao das canetas de plástico, aproximando-os dos artigos descartáveis. Isso vê-se nitidamente, em última instância, perante a morte. Porque, não obstante todas as subtilezas técnicas e artísticas (apesar da arquitectura hospitaleira e do *design* do leito de morte), morremos exactamente como os outros mamíferos. O termo *design* conseguiu conquistar um lugar-chave na linguagem quotidiana porque começamos (talvez com legitimidade) a deixar de acreditar que a arte e a técnica são fontes de valor e a dar-mo-nos conta da intenção (*design*) que as sustenta.

Trata-se de uma explicação que desfaz qualquer ilusão, mas que não é necessariamente persuasiva. Chegou a altura de fazer uma confissão. O presente ensaio é sustentado por uma intenção (*design*) precisa: desvelar os insidiosos e dissimulados aspectos da palavra *design* que geralmente passam