

A ÓTICA DO FRACASSO COMO CRÍTICA AO DESIGN

SABRINA DE ANDRADE MÜLLER¹;
GUILHERME CARVALHO DA ROSA²

¹Universidade Federal de Pelotas – sabrinaamuller@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A presente escrita apresenta apontamentos oriundos do Trabalho de Conclusão de Curso em Design Gráfico intitulado “Medusa: aplicativo para denúncia e transgressão de violência simbólica graficamente expressa contra mulheres”¹. O recorte da pesquisa aqui inscrito investiga as aproximações teóricas do fracasso enquanto prática social com o campo do Design.

A compreensão do fracasso como prática social transgressora, como apresentado por HALBERSTAM (2020), entende o fracasso como um trajeto inescapável para pessoas que não se encontram inseridas em padrões (hetero)normativos e capitalistas. Diante deste cenário, a estes corpos dissidentes resta evocar um existir não pautado em uma narrativa excludente e solitária de sucesso, em uma espécie de aceitação e celebração deste fracasso “pré-determinado”. A partir da exploração do conceito de fracasso houve a percepção de uma possível conexão do termo que pode ser feita com o campo do Design.

Aproximando a teoria do fracasso com o campo do design, é possível traçar algumas reflexões passíveis de serem incorporadas, em especial aos temas de críticas ao design. Diante do exposto, o presente resumo tem como objetivo tecer uma breve reflexão sobre a prática do design a partir da ótica do fracasso.

2. METODOLOGIA

A investigação configura-se em uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório partindo de revisão de literatura (GIL, 2008). A revisão literária aqui empregada parte de uma premissa interdisciplinar, utilizando temas extraídos dos estudos culturais e das ciências sociais e associando-os ao campo do design.

As teorias de maior relevância apropriadas para o presente estudo foram o conceito de fracasso como prática social de JACK HALBERSTAM (2020); os entendimentos de consumo e design de JEAN BAUDRILLARD (2008); e as reflexões críticas ao campo do design de ALBERTO CIPINIUK (2014).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O campo do design, enquanto prática mercadológica, é, em grande parte, sustentado por uma sociedade que foi formada dentro do capitalismo tardio e, portanto, tem no consumo não apenas os valores regulares do sistema econômico mas também os efeitos do consumo para além do próprio ciclo de produção.

¹ Trabalho defendido em junho de 2021.

O teórico BAUDRILLARD (2008) investiga as relações de forma e função dos objetos dentro do contexto do consumo. Para o autor, os objetos são carregados de simbolismos que, por sua vez, são construídos dentro deste sistema consumista. Nesse sentido os objetos libertam-se de suas funções propriamente ditas e passam a ocupar uma posição simbólica e de poder: eles se tornam os atores centrais do processo do consumo enquanto os indivíduos são meras testemunhas passivas consumidoras. Dessa forma, dentro do contexto modernista, o que se consome não é mais um objeto em si, mas uma ideia de um objeto e sua “alma” (BECCARI, 2011). O consumo, por sua vez, torna-se o caminho para a saciação desta ideia. O design, por sua vez, é uma das forças facilitadoras desta engrenagem.

A criação de objetos considerados “frívolos” e a romantização do papel do designer, geralmente masculino², na sociedade fez com que teóricos da área como GUI BONSIPE (2006) e, no contexto brasileiro, RAFAEL CARDOSO (2013) e ALBERTO CIPINIUK (2014) voltassem seus estudos a estes fenômenos. O questionamento que permeia os estudos desta área é sobre o tipo de valor social que o design pode oferecer e a concepção desse social, que, no campo, admite muitas variações de tamanho. É inegável, no entanto, que o design, assim como o fracasso, está associado ao capitalismo.

HALBERSTAM (2020), autor de *A arte queer do fracasso*, buscou explicitar a influência do sistema econômico na oposição de *sucesso versus fracasso*. Segundo o autor, o fracasso, bem como o sucesso, são frutos da lógica social de assimetrias inscritas e inertes ao regime capitalista (HALBERSTAM, 2020). Aproximando essa discussão ao campo, o Design, localizado enquanto profissão no contexto capitalista, é quase indissociável do “bem sucedido”, de uma relação de consumo que leva ao “sucesso”. Seguindo o pensamento, se determinada forma de exercer design não gera lucro ela pode vir a ser considerada um fracasso projetual e, conseqüentemente, descartada como possibilidade.

Dessa forma o design, enquanto profissão, torna-se um sinônimo de “sucesso”. Paralelamente, enquanto identidade, o designer precisa estar sempre em busca de caminhos identificáveis para este sucesso. A ideia do sucesso conecta-se, ainda, com uma figura positivista e patriarcal que é presente também no design. O discurso do sucesso está normalmente entrelaçado em histórias de otimismo, superação, esforço e *trabalho duro* que, obviamente, não refletem as possibilidades oferecidas à grande parte das populações. HALBERSTAM (2020) inscreve o fracasso ao lado do *queer* justamente por uma oposição ao sucesso que, na maioria das vezes, exige e contempla apenas a heteronormatividade.

No campo do design existe uma espécie de culto à superioridade dos designers. Por exemplo, acredita-se que o design serve para impor ordem, e conseqüentemente poder, ao mundo³. Não fica explícito, porém, para quem esta ordem é benéfica ou não. Acreditar na “ordenação” como forma de resolver os problemas no mundo aparenta ser uma solução homogênea, simplista, que não considera as diferentes problemáticas envolvidas em uma sociedade. Este tipo de

² Tal percepção, que configura o entendimento comum de designer “bem sucedido” como pertencente a uma figura masculina, é um empirismo que pode ter tido suas raízes na escola alemã de design Bauhaus, de onde apenas os homens saíram prestigiados. Apesar da admissão de mulheres na escola, disciplinas como arquitetura, pintura e escultura eram exclusivas para o “sexo forte”, enquanto para as mulheres eram ofertadas disciplinas que não eram tão “físicas” (GARCIA, 2018).

³ “Design é o esforço consciente e intuitivo para impor ordem significativa”, foi uma frase proferida por Victor Papanek, influente teórico do campo e autor do livro *Design for the real world* (1971), de acordo com Cipiniuk (2017).

pensamento serve mais para o deleite do *solucionador de problemas* do que para aqueles que possuem problemas.

Assim, formam-se exigências sociais, oriundas de um senso comum, de como um designer deve parecer e agir. Existe uma estrutura de sentimentos (WILLIAMS, 2011) que entende a identidade “designer” como uma figura incumbida de poder, patriarcal, capaz de modificar o mundo à suas vontades e torná-lo um lugar melhor.

Entretanto, é sabido que o design, assim como as mais diversas áreas de formação, é composto por diversas vivências, de diferentes contextos e localização sociais que não estão inscritas nesta descrição “de sucesso”. É nesta resistência a um entendimento hegemônico e bem sucedido que a teoria da prática social do fracasso encontra a crítica ao campo. Se o design que é bem sucedido é o pautado por uma agenda econômica que contribui para a manutenção de assimetrias sociais, então esta prática “bem sucedida” não serve para um desenvolvimento saudável e igualitário da sociedade.

4. CONCLUSÕES

Existe uma ideia de design, e, conseqüentemente, de como designers devem agir, pautada por um ideal “bem sucedido”, patriarcal e hegemônico. De modo a escapar desta realidade excludente, HALBERSTAM (2020), de modo geral, aponta para a aceitação do fracasso como modo de vida. Nesse ensejo, assumir a posição marginal, de fracasso, como forma de recusa ao sistema normativo, é uma das alternativas de combate ao sistema hegemônico (HALBERSTAM apud LOPES, 2020). O protagonismo do fracasso torna possível diferentes modos de pensar e agir, especialmente para populações marginalizadas que são, normalmente, excluídas de diversas possibilidades.

Como forma de imaginar novos cenários para o campo, indica-se para a prática do “design do fracasso”, cujo objetivo não é, necessariamente, retorno lucrativo, mas, a criação ou o fomento de estruturas que sejam úteis no combate às violências. Para que o design projetual possa colaborar para a modificação de um conjunto social, é preciso que este cenário esteja no centro da prática. As/os designers precisam invocar a ideia de transgressão, da inversão simbólica de valores opressores, de modo a colocar as/os marginalizadas/os no centro da discussão.

Diante disso, imaginar projetos de design “fracassados”, que atuem na inversão de opressões sistêmicas, faz surgir caminhos de transgressão nas práticas dentro do próprio campo. A execução de um design orientado à uma prática social do fracasso possibilita experimentações e liberdades que não são comportadas quando o “sucesso” corporativo é o resultado obrigatório de um projeto. Ao exercer uma prática de design fracassada, é muito mais possível conectar pessoas de diferentes contextos e localizações sociais e imaginar meios de combate a desigualdades.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

- CIPINIUK, A. **Design: o livro dos porquês**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- HALBERSTAM, J. **A arte queer do fracasso**. Recife: Cepe, 2020.
- WILLIAMS, R. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

Artigo

- BECCARI, M. N. **O Design a partir do Sistema dos Objetos de Baudrillard**. In: **IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade**, 2011, Curitiba/PR. Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade. Curitiba: Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011. Disponível em:
<http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cdanais/arquivos/pdfs/artigos/gt009-odesign.pdf>
- BONSIEPE, G. **Design and democracy**. Design Issues. v. 22, n. 2, p. 27-34, 2006.

Documentos eletrônicos

- GARCIA, M. **Las mujeres olvidadas de la Bauhaus**. Yorokobu, 25 jan. 2018. Online. Acessado em 02 ago. 2021. Disponível em:
<https://www.yorokobu.es/mujeres-bauhaus>