

Considerações sobre Cidade, Design e Identidade

Larisa Paes

1. Introdução

Ao final do século XV, com o advento do progresso comercial através do sistema de moedas e o desenvolvimento dos centros urbanos, foi decretado o declínio do sistema feudal. À medida que os senhores feudais perdiam poder econômico e político, as bases de um novo sistema, o capitalismo, era gestado. Reconhecendo não somente o protagonismo das cidades nesse sistema econômico enquanto espaço e representação da capacidade inventiva humana, é importante percebê-las também como meio ambiente no qual se desenvolve e continuamente evolui a noção de pensamento projetual tão intrínseca ao fazer design.

Da mesma maneira, as Revoluções Industriais trouxeram para o cotidiano o advento de um mundo cada vez mais globalizado, onde as sociedades têm passado por transformações que demandam uma releitura contínua acerca dos modos de produção e do uso de objetos comuns a todos nós. Este fato é especialmente importante ao campo do design, visto o papel que o mesmo tem exercido ao longo dos anos projetando e instrumentalizando a vida artificial nas cidades.

O presente trabalho pretende discutir sobre as relações intrínsecas entre cidade e design. A partir da reflexão do que se constitui como cidade e de sua importância como meio que não somente abriga pessoas, mas também favorece o desenvolvimento, a expansão e a diversificação do campo referente ao design, almeja-se refletir de que maneira a atuação do designer evolui e se coloca frente às demandas atuais da vida urbana.

Dentro deste escopo, em um primeiro momento, o foco é analisar brevemente as metáforas utilizadas para a construção das cidades ocidentais e como essa ideia tem se desenvolvido ao longo dos anos frente à industrialização e ao modernismo. Em um segundo momento, pretende-se voltar para o entendimento do campo do design e seu papel inicial no desenvolvimento das cidades, igualmente levando em conta os processos históricos e a transformação do campo frente às demandas atuais.

Mais ainda, reconhecendo a coexistência dos diversos atores que compõem a

trama social presente nas grandes cidades, são colocadas em pauta as relações entre cidade e identidade social, design e identidade cultural e, finalmente, cidade, design e identidade plural.

2. Cidade e identidade social

Ao longo dos anos, a compreensão do que constitui e fundamenta uma cidade tem sido mais amplamente debatida. Dentro deste contexto, a metáfora do corpo humano utilizado como modelo para o desenvolvimento das cidades ocidentais é um ponto central trazido à tona por Richard Sennett em seu livro "Carne e Pedra - O corpo e a cidade na civilização ocidental". O autor argumenta que em diversas épocas, tanto em cidades do passado como em cidades atuais, o corpo humano idealizado tem sido utilizado como um referencial central para a construção das cidades, independentemente das peculiaridades que existem dentre os corpos humanos reais (como gênero, faixa etária ou raça, por exemplo).

Mais ainda, o autor exemplifica a conveniência da imagem do corpo idealizado através da expressão "corpo político", como condição da ordem social:

O filósofo João de Salisbury talvez tenha formulado a definição mais simples e literal desse conceito [corpo político], ao declarar, em 1159, que "o estado (res publica) é um corpo". Ele quis dizer que um governante funciona como um cérebro humano; seus conselheiros, como o coração; os comerciantes são o estômago da sociedade; os soldados, suas mãos; camponeses e trabalhadores manuais, seus pés. Trata-se de uma imagem hierarquizada, segundo a qual a ordem social parte do cérebro, órgão do governante. João de Salisbury vinculou a forma do corpo humano à forma da cidade, cuja cabeça situava-se no palácio ou na catedral; o estômago, no mercado central; pés e mãos, nas casas. Por conseguinte, as pessoas deveriam mover-se vagarosamente na catedral, posto que o cérebro é um órgão reflexivo, e mais depressa no mercado, já que a digestão se processa como uma fagulha no estômago. (SENNETT, R., 1994, p. 22)

A generalização do corpo obviamente gera impasses contra quaisquer outro(s) corpo(s) que se diferencie do que é colocado como modelo a ser seguido, sendo assim, estes mesmos impasses ocorrem na cidade que foi projetada para ser ideal diante de um só prisma. É quando a imagem idealizada da cidade no corpo, como consequência, acaba por encerrar um convite à multiplicação de valores, dados que os desejos das camadas sociais são muitos e, frequentemente, opostos. Desta forma, percebe-se que a analogia da cidade com o corpo humano não somente fomentou a padronização e a idealização do conceito de cidade, desde os modelos de romanos até os mais atuais,

como também promoveu a ideia de uma identidade afastada de seus habitantes e mais próxima da imagem de um ou mais de seus governantes.

Quando se aborda os conceitos de camadas sociais e das cidades idealizadas e padronizadas é também colocado em pauta o historicismo, a modernização e a influência do modernismo no processo de construção da vida artificial. Com a ascensão do sistema capitalista, se deu início o advento de uma nova formatação da vida humana frente ao desenvolvimento das cidades em um processo contínuo de industrialização. De acordo com Marshall Berman (1982), o turbilhão da vida moderna que atinge a todos e ocasiona a reestruturação da vida humana são justamente os processos sociais movidos pela modernização crescente. Esta modernização desequilibrada está presente, por exemplo, no conceito de que o conhecimento científico tem mais valor e deve se sobrepor ao conhecimento ancestral; na tecnologia na qual se apoia a destruição e reconstrução de novos ambientes; na expansão geográfica que ora encerra formas de vida, ora obriga as pessoas a viverem de forma distinta à qual viviam; nos sistemas econômicos formatados de modo a centralizar riquezas circundadas por grandes misérias; nos sistemas de comunicação em massa, que dirigem sociedades inteiras em torno de apenas uma face da notícia divulgada; entre outros.

Apesar deste turbilhão da vida moderna soar muito familiar ainda no século XXI, Berman divide a história da modernidade em três fases que vão desde o século XVI ao XX, apontando em cada período como o sentimento de "ser moderno" se relacionou com a presença crescente da chamada "modernização". Sendo assim, a experimentação "de tempo e espaço, de si mesmo e dos outros, das possibilidades e perigos da vida", ou seja, o conjunto de experiências descrito por Berman como "modernidade", de fato só vêm a ser uma possibilidade a partir do século XVII em alguns países da Europa. Posto isso, percebe-se que modernização e modernismo devem ser encarados como conceitos distintos. Para falar de modernidade, o autor divide a história em três fases.

A primeira fase teve início do século XVI e se estende até o fim do século XVIII, e é definida pelo momento em que as pessoas estão começando a experimentar a vida moderna, sem fazer ideia do que as atingiu. Influenciada por personagens iluministas, essa fase lida com a inconstância e as contradições. É a transformação da razão como um instrumento ordenador de tudo. Na segunda fase, que tem início na onda revolucionária de 1790 até o século XIX, é o momento em que o público ainda se lembra de como era a vida antigamente enquanto vivencia ideais revolucionários e

modernos. Nas palavras de Berman (1982, p. 10) "é dessa profunda dicotomia, dessa sensação de viver em dois mundos simultaneamente, que emerge e se desdobra a ideia de modernismo e modernização". Sendo assim, esta fase foi fortemente influenciada pela Revolução Industrial e vai se conectar às vanguardas europeias. Finalmente, na terceira fase, que tem início no século XX, o processo de modernização se expande e a cultura mundial do modernismo se desenvolve grandiosamente para, então, começar a se fragmentar e perder sua nitidez na multidão de desejos expressos por públicos que antes não tinham unidade nem voz. Conforme Berman ressalta, é uma era moderna que perdeu contato com as raízes de sua própria modernidade, ou seja, a era moderna que mais se distanciou de sua função social. Sendo assim, a terceira fase demonstra uma tentativa de oposição ao que se tornou o modernismo.

Se, nas palavras do autor "ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição", a falha do modernismo residiu justamente na unidimensionalidade das formas e valores, que se posicionou contra o historicismo e adensou todas as camadas sociais em um único registro, desconsiderando qualquer papel ou função social que o pensamento moderno pudesse vir a ter esboçado em sua segunda fase (Revolução Francesa). Desta maneira, o modernismo da terceira fase (século XX) adquiriu simultaneamente feições internacionalistas (bastante presentes na arquitetura funcionalista), mas deixou de se manifestar inteiramente nas relações de produção no mundo, pois evitou dialogar com as ciências sociais ou até mesmo levar em conta o público de suas criações.

Pensar justamente nesse público das criações ora modernas, ora clássicas, é também reconhecer a importância da identidade social que compõe as cidades. O público diverso que indubitavelmente preenche as cidades, trazendo vida e dinamismo às grandiosas construções humanas, não deve ser enquadrado apenas sob o prisma do caráter econômico, pois atualmente a definição de classe social pode ser mais ampla, no sentido que uma classe pode ser entendida como pessoas que compartilham os modos de vida na cidade. (COCCO, 2014)

Assim, para Álvares (2009), pensar a cidade sob o ponto de vista sociológico, é admitir que a cidade vive dos seus espaços em permanente interação com os habitantes.

Os lugares de uma cidade, como produtora de estímulos para a criação, escrita, ou leitura, vão defini-la como lugar de produção do pensamento que só será promovido devidamente em meios democráticos estáveis, que propiciem e disponibilizem meios e ferramentas capazes de desenvolver uma mentalidade, uma cultura. (ÁLVARES, R. L. B., 2009, p.11)

Finalmente, em seu livro "História da Arte como História da Cidade" (1984), Argan endossa que além de modelo de forma, a cidade é modelo de desenvolvimento, segundo uma lógica e ritmo evolutivo próprio. Encarada como organismo cultural a cidade não é mais um bem, e sim um instrumento da comunidade, onde justamente as múltiplas experiências vividas por seus habitantes dentro dela contrapõem a lógica unidimensional de qualquer programação original.

3. Design e identidade cultural

Em "Strategies of Design Research: Productive Science & Rhetorical Inquiry" (2001), Buchanan afirma que a história do design é a história da evolução de problemas, os quais inicialmente eram problemas de prática e produção, cuja solução trouxe como consequência problemas maiores de prática e produção tanto quanto problemas de filosofia e teoria em decorrência da existência destes novos produtos no mundo e de como eles afetavam as pessoas. O autor lembra que o campo do design não emergiu de uma maneira reconhecida até o século XX, quando os problemas de design e tecnologia se tornaram tão complexos que a sua solução demandou uma nova forma de pensar design.

Nesse sentido, refletir sobre a analogia do corpo utilizado como modelo para o desenvolvimento das cidades deixa no ar a questão acerca de qual exatamente foi o modelo para o desenvolvimento do design. Por um lado, sabe-se que a atividade de design deriva-se das artes e ofícios (atividade servil) praticadas por artesãos, os quais uniam conhecimento prático à habilidades intuitivas. Por outro lado, houve também a influência da tecnologia e do discurso social insurgente do modernismo no estabelecimento da atividade projetual que, fortalecida pela demanda social urgente do pós-guerra, trouxe à tona o design como uma atividade com propósito de reconstrução e instrumentalização de novos modos para a vida humana.

Mais ainda, em um mundo que girava em torno da primeira e da segunda Revolução Industrial, a manufatura era quem denominava os modos de produção do design. Por outro lado, à partir da terceira Revolução Industrial e do advento de um mundo globalizado, agora a sociedade que passa a ter voz e demandar outra natureza de projeto, implicando na expansão da atividade de design para além do universo industrial. Este fato trouxe à tona o design em outras modalidades e estágios como, por exemplo, design de serviços, design thinking, codesign dentre outras formas múltiplas

de se pensar projeto, pois é a partir da leitura da sociedade que o design passa a dialogar mais fluidamente com outras áreas do conhecimento.

Sendo assim, Buchanan (2001, p. 9, tradução nossa) define design simplesmente como "o poder humano de conceber, planejar, e fazer produtos que servem os seres humanos na realização de seus propósitos individuais e coletivos". Desta forma, entende-se design como uma atividade que visa não somente expressar e tangibilizar ideias no mundo concreto, mas também instrumentalizar e compreender as pessoas em seus próprios objetivos, em suas próprias experiências.

Com o afastamento de símbolos visuais como o foco da atenção, designers e teóricos têm tentado entender os produtos de uma maneira mais profunda - não fisicamente dentro deles, mas sim dentro da experiência das pessoas que criam e fazem uso dos produtos em ambientes sociais e culturais específicos. (BUCHANAN, R., 2001, p.13, tradução nossa)

Uma vez que o enquadramento do design se expande e passa a compreender a cidade como palco vivo de experiências individuais e coletivas, manter o olhar atento sobre públicos e seus processos culturais significa também perceber a dinâmica que existe entre os atores que a compõem, dentro de todo um fluxo urbano contínuo de ações, manifestações, desejos e anseios.

É igualmente importante ressaltar que se a cultura for pensada meramente como um produto, como sinônimo de modernização ou como um negócio, muito provavelmente o público ficará fora. Em relato sobre os processos culturais testemunhados durante o programa Ponto de Cultura, em iniciativa do Ministério da Cultura, Célio Turino (2009) defende a ideia da cultura vista como um processo, onde autonomia, protagonismo e empoderamento seriam os pilares de uma cultura emancipatória e de gestão compartilhada por diversos atores.

O entendimento que está sendo construído no processo é que, se a economia determina a cultura, a cultura também determina a economia. Ao adotar uma nova atitude cultural podemos modificar as relações econômicas, abrindo caminho para uma economia solidária, com consumo consciente, comércio justo e trabalho colaborativo. (TURINO, C., 2009, p. 80)

Ainda sobre o papel do designer, Kimbell (2011) faz alusão ao momento em que o design thinking emergiu há mais de uma década atrás, e como isto demonstrou uma resposta ao fluxo de uma economia global midiática de símbolos e artefatos. No contexto mencionado, designers ocuparam papéis importantes, menos como fazedores de formas e mais como intermediários culturais (2008 apud Julier); ou ainda como a

"cola" que unia equipes multidisciplinares (2005 apud Kelley e VanPatter). A autora argumenta que quando os designers perguntam "e se?" para imaginar cenários futuros ao invés de simplesmente aceitar a maneira como as coisas são feitas, de certa maneira eles se tornam intérpretes culturais do que acontece no presente.

4. Cidade, design e identidade plural

De acordo com Giulio Carlo Argan (1984, p. 251), existe uma crise profunda no design. Nas palavras do autor, "a crise manifesta-se como uma divergência crescente entre programação e projeto". Definindo programação como uma "preordenação calculada e quase mecânica", o autor argumenta que nessa modalidade o propósito parece ter sido substituído pela busca de soluções dialéticas para as contradições que se vão determinando sucessivamente na sociedade. Tal qual o modernismo fragmentado apontado por Berman (1982), esse tipo de programação não apenas demonstra uma postura anti-historicista como também intenciona varrer para bem longe tudo que implica em falhas em seu escopo inicial, sob o pretexto de novos ares civilizatórios. Desta forma, o não-reconhecimento de um lugar ou de uma cultura que vieram antes da programação substitui qualquer tipo de protagonismo que ali pudesse haver por uma forma de dirigismo civilizatório, onde manda quem pode, obedece quem tem juízo. Por outro lado, Argan insiste que o projeto "ainda é um processo integrado numa concepção de desenvolvimento da sociedade como devir histórico", ou seja, que não visa superar a história, mas sim compreendê-la como um elemento estrutural para o desenvolvimento da atividade de design.

Desse modo, é observado que o contraponto à programação vem justamente através da experiência, atividade cultural que todos os habitantes da cidade vivenciam individualmente e coletivamente no seu dia-a-dia. Vivenciar a cidade com seus modos e peculiaridades tece a imensa trama do que constitui a identidade plural de um lugar.

Finalmente, em sua obra "Morte e vida de grandes cidades" (1961), Jane Jacobs chama a atenção para o funcionamento real das coisas além da impressão exterior imediata que elas transmitem:

A maneira de decifrar o que ocorre no comportamento aparentemente misterioso e indomável das cidades é, em minha opinião, observar mais de perto, com o mínimo de expectativa possível, as cenas e os acontecimentos mais comuns, tentar entender o que significam e ver se surgem explicações entre eles. (JACOBS, J., Morte e vida de grandes cidades, 1961, p.13)

A autora argumenta que o urbanismo cometeu muitos erros subestimando a pluralidade presente nas grandes cidades, fato que no campo do design não foi muito diferente. Talvez uma resposta à altura nos dias de hoje seja uma reconfiguração da atividade de design através de modos não necessariamente mais sofisticados e tecnológicos, mas sim mais plausíveis em mundo cada vez mais conectado como, por exemplo, repensar a formação do designer de maneira que o projeto de design abranja e participe dos processos culturais em curso na cidade, estando permeável às experiências dos indivíduos. Desta forma, é possível abrir portas para a concepção de projetos mais vivos e contínuos, que se expandem e se diversificam através das experiências dos indivíduos que habitam a cidade, ainda em co-participação com o design.

5. Apontamentos e considerações futuras

Finalmente, as noções apresentadas de cidade, design e identidade tendem mais a se completar do que a excluir-se mutuamente.

Por um lado, percebe-se a relação intrínseca entre cidade e design na habilidade de conceber suporte e instrumentos para a facilitação da vida humana. Por outro lado, é também observada a fragilidade destas criações quando se deparam com a identidade frequentemente suprimida de seu público, que agora tem mais vigor em suas demandas. No entanto, posto que a história do design é a história da evolução de problemas, o impasse não está simplesmente no projetar, mas sim na ideia de programar soluções perfeitas, ou seja, na concepção modernista de que a criação das coisas pode atender a uma fórmula pronta e irrevogável. Neste ponto é colocado em pauta a importância da experiência dos indivíduos como um contraponto à programação.

À medida que profissionais de arquitetura e design passam a enxergar os processos culturais em curso na cidade e a perceber os anseios e desejos (ainda que por muitas vezes contraditórios) dos públicos, é trazido à tona a ideia de se conceber projetos mais vivos e contínuos, ou seja, iniciativas que se expandem e se diversificam através das experiências dos indivíduos que habitam a cidade em co-participação com o design.

Sendo assim, é possível dizer que os conceitos de cidade, design e identidade não apenas estão interligados por suas interfaces diversas e complementares como também deveriam estar sempre juntos quando o propósito é englobar uma unidade maior; tal qual a de projetar cidades e artefatos coerentes ao crescente e indomável meio

urbano.

Larisa Paes é designer e pesquisadora CAPES, mestranda na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ).

Referências

ÁLVARES, Ricardo Luís Barbeito. **A Bilhardice**: projecto de intervenção estético-artística para a cidade do Funchal. 2009. 113 p. Dissertação de Mestrado em Arte e Património: no Contemporâneo e Actual – Departamento de Arte e Design, Universidade da Madeira, Portugal. 2009.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014. Copyright © 1984.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar** - A aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1986. Copyright © 1982.

BUCHANAN, Richard. *Design research and the new learning*. In: **Design Issues**, Vol. 17, N. 4 (Autumn), pp. 3-23, 2001.

COCCO, Giuseppe. **Korpobraz**; por uma política dos corpos. Rio de Janeiro: Mauad X, 2014.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Copyright © 1961.

KIMBELL, Lucy. **Rethinking design thinking** - part I. Publicado em: Design and Culture, volume 3, issue 3, pp 285-306, 2011.

SENNETT, Richard. **Carne e pedra** - o corpo e a cidade na civilização ocidental. 3ed. Rio de Janeiro - São Paulo: Editora Record, 2003. Copyright © 1994.

TURINO, Célio. **Ponto de cultura**: o Brasil de baixo para cima. 2ed. São Paulo: Anita Garibaldi, 2010. Copyright © 2009.