

Capítulo 1 – O pensar da América Latina e o novo arcabouço

1.1 Retornar ao ponto de vista de William Morris

O problema da desigualdade divide setores em “ganhadores” e “perdedores”, desemprego e pobreza, e provoca o despovoamento de áreas rurais, esvaziamento das oficinas domésticas, falência das pequenas e médias empresas, decadência dos comércios e indústrias locais, saturação dos produtos, regressão do seguro social e desastres naturais frequentes. O Japão passou a sentir na pele a necessidade de mudanças no cotidiano, nos limites e na produção do sistema socioeconômico atual. O país, que sempre ambicionou o desenvolvimento da tecnologia e o crescimento econômico, foi um dos mais influenciados pelos benefícios da modernização e da globalização. Até em tecnologias ambientais o Japão é um dos líderes mundiais. Porém até mesmo neste país, existem problemas que não conseguem ser controlados com a tecnologia e o sistema socioeconômico atual. Especificamente o sismo e o tsunami na região de Tohoku em março de 2011, expôs de forma bem nítida a impraticabilidade de um sistema sustentável no país. Os danos causados pelo sismo, incluindo os problemas com as usinas nucleares, trouxe aos japoneses uma oportunidade de refletirem sobre a vida e a forma de produção e foi de fato o momento de reconfirmar a necessidade de mudanças para a formação de uma sociedade sustentável.

Apesar de já terem se passado alguns anos desde que o desenvolvimento sustentável¹ se tornou um assunto importante para a humanidade, na realidade não houve muitas melhoras no meio ambiente, estão aumentando os riscos de crise e as obstruções para futuro da humanidade. Assim como ficou claro na Cúpula Mundial sobre Desenvolvimento Sustentável de 2002 (Rio+10), também se observa na situação do Japão que o obstáculo do desenvolvimento sustentável se deve à inter-relação

e a complexificação de uma série de questões. Pode-se dizer que há demanda por práticas que visam a mudança para uma sociedade sustentável em diversos aspectos: econômico, social, ambiental e cultural².

Uma série de atividades de design, como design industrial, design gráfico e design de moda estão influenciando diretamente nossas vidas, exigindo um novo caminho a seguir, que tenha como pré-requisito as multifaces da sustentabilidade. Por outro lado, a atividade do design, independentemente de ser em país desenvolvido ou em desenvolvimento, está sendo cada vez mais notada também como uma indústria criativa. No contexto dessa mudança na estrutura industrial, aumentam os países que dão importância à ação do design como sendo um fator de estratégia nacional e uma força para impulsionar a economia. Porém, em meio a modernização e a globalização, há a possibilidade de o próprio design gerar consumo excessivo e poluição ambiental, a regressão da diversidade e da regionalidade do design com a homogeneização dos produtos e de sobrecarregar mais a sociedade, a cultura e o sistema ambiental. Existe o perigo de, dependendo como for a atividade do design, não evitar a manifestação e o agravamento dos problemas e das dificuldades atuais. Ou seja, qual papel deveria caber à atividade do design, que influencia atualmente de uma forma bem ampla a vida das pessoas e a produção, para a formação de uma sociedade sustentável? Que tipo de função do design deve ser promovida? Pode-se afirmar que cada vez mais a maneira de fazer design será questionada.

Contudo, para estudar como o design pode atuar existe uma limitação cuja razão principal é que a atividade do design é estabelecida por um certo padrão ou sistema, que impede a facilidade de mudança da sua função ou seu significado. Um outro limite a considerar nos estudos sobre o design é que a discussão desta atividade não pode ser restrita apenas ao design de uma região. O design moderno que funcionou como promotor da modernização, tem sido subordinado ao sistema econômico, e no Japão isso é mais notável ainda. Para examinar a ação do design do ponto de vista da formação de uma sociedade sustentável, faz-se necessário considerar esta ação em relação

aos vários sistemas, especialmente aos sistemas econômicos. O design, em meio a globalização e a modernização, conseguiu mudar aos poucos as funções da produção em massa, do consumo, da promoção das exportações, na diferenciação e na agregação de valores aos produtos, porém, simultaneamente ele é compreendido basicamente como um elemento do sistema econômico e uma ferramenta para o crescimento econômico. Na comercialização dos produtos são priorizados aqueles mais vendidos o que pode acarretar a homogeneização e consequentemente a saturação e assim a própria sustentabilidade poderá ameaçar a ação do design. Como aponta Kashiwagi, um crítico e historiador do design, “após a modernização o design que fazia parte do sistema social foi assumido pelo sistema econômico” (KASHIWAGI, 2002a, p.13-14), e “foi inevitável se firmar com o sistema capitalista” (KASHIWAGI, 2002b, p.60). Poder observar em que sistema e contexto foi formado, ao olhar a história do design moderno, poderá oferecer diversos pontos de vista ao se pensar nas funções futuras e nos significados do design.

William Morris que foi o ponto de partida do design moderno, desenvolveu o seu próprio design a partir da crítica às contradições existentes na sociedade capitalista após a revolução industrial, tendo como objetivo a “humanização do trabalho” e a “arte no cotidiano”. Os ideais e as práticas de Morris criaram o movimento “Artes e Ofícios” (*Arts and Crafts*) que posteriormente influenciou o design das gerações futuras, mas o foco era o design para a produção em massa devido à modernização e à industrialização.

Em 1907 em Munique, empresários, críticos, arquitetos e designers juntaram-se e fundaram a Associação Alemã de Artesãos ou Arte Nova Alemã, com o objetivo de melhorar a oferta e a qualidade dos produtos alemães, e a partir da consolidação da tecnologia, introduzir a normalização e a padronização na produção. Isso ocorreu com a união da arte e da indústria, e pela necessidade da massificação do design, “Isto visto como resultado de parte da política de desenvolvimento da Alemanha” (KASHIWAGI, 1998, p.54). Em 1919 em Weimar, Walter Gropius fundou a escola modelo Bauhaus, e suas ideias e

práticas posteriormente se tornaram determinantes para o ensino de design. Várias atividades de design foram desenvolvidas através dos movimentos de arte e das atividades em ateliê, mas, como o modelo da Bauhaus era baseado no uso do sistema de tecnologia mecânica, foi se direcionando e se expandindo também para o funcionalismo. “Tendo a tecnologia das máquinas como contexto, o trabalho da Arte Nova Alemã até alcançar a formação da Bauhaus foi impulsionar um outro projeto moderno que acreditava que o homem seria liberto com as novas tecnologias.” (KASHIWAGI, 1998, p.52).

Em 1944 foi inaugurado o Conselho de Design Industrial que posicionou a atividade do design em meio à política nacional de promoção de exportação, primeira vez que se criou esse tipo de órgão promotor no mundo, e que mais tarde influenciou as políticas dirigidas ao design de vários países. Paralelamente, nos EUA, durante a industrialização que posteriormente ficou conhecida como fordismo, a partir de meados de 1920 ocorre o aumento da atividade dos designers industriais. Tendo como objetivo vender mais os produtos, cada país colocou em prática o design para acelerar o consumo excessivo. “A propaganda funciona para inserir nossos desejos dentro do sistema da economia de mercado” (KASHIWAGI, 2002b, p.86), a atividade do design contribuiu para o lucro dos produtores e o reforço do sistema da economia de mercado. Com o progresso da economia de mercado, o marketing se tornou um importante princípio de gestão de empresas, e teve como objetivo a agregação de alto valor aos produtos através do design. O design contribuiu para a venda de novos produtos promovendo a mudança nos modelos e a renovação nas aparências.

Em meio a mudanças notáveis na economia de informação e pós-industrialização dos países desenvolvidos, usa-se o design como ferramenta de diferenciação, marca do estilo pós-modernista de 1980. O que chamava atenção era a criação da marca, o design era responsável pela distinção dos produtos, tendo como base o consumo de informação. Mas por outro lado, a diferenciação dos produtos gerou a padronização. Ao analisar a atividade do design, pode-se afirmar que o pós-modernismo não

foi um movimento que superou as contradições do modernismo, mas sim as agravou.

Enquanto o liberalismo e a globalização avançavam, a atividade do design como indústria criativa e cultural estava tendo cada vez mais destaque. A questão dos países desenvolvidos era lidar com a falha das políticas do estado de bem-estar social e a conversão para uma sociedade da informação e do conhecimento. Sendo a Inglaterra a primeira promotora das indústrias criativas, seu esforço é visível não somente nos países desenvolvidos como também nos países emergentes e em desenvolvimento. Além do mais, destaca-se o design por ser considerado como um fator importante para a inovação, e a habilidade do estado nesta área tende a ser notada cada vez mais. No início de 2003, o Instituto de Pesquisa Econômica da Nova Zelândia (NZIER) apresentou “Construindo um case de valor agregado através do design” (*Building a case for added value through design*), GLOBAL DESIGN WATCH A DESIGNIUM (Universidade de Alvar Aalto em Helsinque 2006), apresentou a pesquisa de índice de design feito pela Autoridade Dinamarquesa de Empresas e Construções da Dinamarca (DEACA) em 2007. E o Relatório de Competitividade do Design do Estado 2008 pelo Instituto Coreano de Promoção de Design (KIDP), entre outras publicações, promoveram a indexação e o ranking de habilidades em design em classificação mundial, tendo como base a relação da competitividade do estado com a competitividade em habilidade no design. Observa-se desta maneira que a principal atividade do design ainda está mudando apenas dentro da lógica do sistema econômico (referência à Figura 1-1).

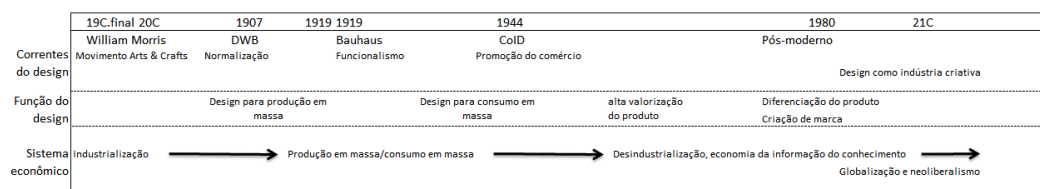


Figura 1-1 As mudanças das correntes do design moderno, função do design e o sistema econômico

O sistema econômico da modernização, principalmente a produção em massa, gerou a massificação do consumo, mas, por outro lado, também possibilitou às pessoas a afluência material.

No entanto, gerou muitos problemas e contradições como a produção excessiva, a uniformização do consumo, pobreza, desemprego, disparidade social, destruição ambiental e exclusão. Em meio ao progresso da globalização, nos últimos anos é notável que até os países desenvolvidos convivam com diversos problemas, apontando para a limitação do sistema econômico atual, e o design aumentará as contradições caso continuar inserido neste contexto. As características que prevalecem desde a época de Morris até os dias de hoje são a priorização de uma economia voltada ao lucro e o conceito de desenvolvimento na orientação de negócios. Por este motivo existe uma distorção no sistema social, cultural e ambiental causando a regressão da sustentabilidade de cada sistema. O papel e o significado das atividades de design são incorporados ao sistema mundial visando o crescimento econômico. Morris confrontou uma grande estrutura econômica (o capitalismo) à qual a atividade do design junta-se para se expandir dentro dela.

Ao superar as limitações do design, os pensamentos e as práticas de Morris nos proporcionam perspectivas importantes até hoje. Morris, como conhecido, não foi apenas um designer e artista, ele participou e expandiu os movimentos socialistas e as associações de restauração, ele reconheceu que a busca pelo lucro dos capitalistas gerava pobreza e dificuldades aos trabalhadores. Ele introduziu nas atividades de design não somente um ponto de vista ético, mas também uma nova perspectiva para a construção da sociedade. Suas críticas contra as distorções do capitalismo, do modernismo e do comercialismo desenfreado se desenvolveram, por um lado, como uma filosofia de design e, por outro, como uma ideologia social. Conforme foi observado “os ideais socialistas de Morris e seus ideais de design são contínuos” (TANITA HIROYUKI, 1997, p.62). Como Fujita Haruhiko (1996) aponta, Morris desejava uma alternativa de design, diferente da modernização da época, ele visava a reforma social a partir do modo de fazer design.

Ao estudar o design, os pensamentos e as práticas de Morris sugerem um ponto de vista que é o de levantar a possibilidade de uma reforma social através da atividade de design. Isso significa que o próprio design ao ter seu papel limitado pelo sistema

circundante pode modificar o sistema ao redor e pode superar as suas limitações. Ou seja, pode se dizer que “a possibilidade de uma reformulação para os fins de uma sociedade sustentável através do design” é uma perspectiva importante para refletir sobre o modo de fazer design que deve ser discutido atualmente. Para que este pensamento faça parte do arcabouço a ser considerado é insuficiente ser discutido apenas na área de design. Assim como Morris posicionou as atividades de design dentro do sistema que queria modificar na sociedade econômica, são necessários estudos das várias perspectivas do sistema, econômico, social, cultural e ambiental que formam as atividades do design.

1.2 Para o arcabouço de uma teoria interdisciplinar

Aqui iremos esboçar a situação atual da área de design, tendo como foco as práticas e as pesquisas avançadas feitas no Japão, como um auxílio para a discussão.

Por ser uma pesquisa sobre o design para a formação de uma sociedade sustentável, aborda-se de início as formas ideais de design alternativo tais como ecodesign e design sustentável. O design sustentável refere-se não apenas a um design do meio ambiente, mas também à sociedade e à economia. *Design for the Real World – Human Ecology and Social Change* (Design para o Mundo Real) de Victor Papanek é uma das referências e a origem das pesquisas sobre design sustentável. Papanek criticava a atividade do design comercial, para ele o design deveria ser uma ferramenta que suprisse as demandas verdadeiras do homem, e para isso seria necessário a interdisciplinaridade. O autor também se refere à responsabilidade social e moral do designer. Em 1995, no *The Green Imperative-Ecology and ethics in Design and Architecture* (Arquitetura e Design. Ecologia e Ética), Papanek critica a situação de priorização econômica que gera o desperdício de recursos e a destruição ambiental e apresenta o design ecológico. Além desses há o *Ecological Design* (1996) de Sim Van der Ryn e Stuart Cowan que reivindicam a necessidade do design sustentável que consegue se unir aos processos naturais diminuindo os impactos destrutivos à natureza. Nos últimos anos Ezio Manzini, da Politécnica de Milão, se destacou com sua pesquisa empírica que considera a importância da inovação social para a sustentabilidade. Manzini, para promover e dar suporte a mudanças que levem à sustentabilidade, criou em 2009 a DESIS (Design de Sistemas para a Inovação Social e Sustentabilidade) uma rede de comunicação que conecta os laboratórios de design (*design labs*) inseridos em escolas

técnicas e faculdades. Em 2003 foi inaugurada a 6ª Conferência de Design da Ásia, em Tsukuba onde foram apresentados temas sobre design sustentável, design universal, design social e design comunitário. Entretanto, as pesquisas de design no Japão têm como foco a metodologia e os estudos de caso de cada área específica do design, por isso são escassas as pesquisas sobre o conceito de design no geral. Diante dessa limitação, estão indicadas abaixo as pesquisas e atividades que representam os estudos do próprio conceito do design.

O Instituto de Design do Japão (Japan Institute of Design³) foi fundado em 1995 em torno de Kenji Ekuan, designer industrial. Ekuan entende o design como denominador, que busca a cooperação e a colaboração interdisciplinares entre as áreas técnicas, as ciências sociais, as humanidades e as ciências naturais. O Instituto é uma organização que planeja não só no Japão mas internacionalmente, destina-se “a contribuir para a formação da cultura da vida no Japão e no mundo, fazendo recomendações criativas para várias questões que exigem colaboração internacional e interdisciplinar que não podem ser trabalhadas individualmente por áreas especializadas, como as questões ambientais, os problemas históricos, culturais, desastres naturais e as questões dos países emergentes”. Em 1996 o Instituto publicou “A visão de futuro do design”, que apresenta de forma sintetizada a discussão de aproximadamente 30 designers nacionais e internacionais de diversas áreas, pesquisadores e empresários, que tem o design como foco principal, sugerindo como deve ser a cultura e a sociedade no próximo século. Ao posicionar o ideal do design incorporado ao ideal de sociedade, podemos compreendê-lo de forma interdisciplinar e assim afirmar que resultou em um novo ponto de vista. No epílogo do livro, Shouji Ekuan – historiador e pesquisador de design – afirma: “o design se uniu à economia, mas questiono se esforça o suficiente para orientá-la”, mostrando a necessidade de redefinição do design. E aponta que “com o processo de modernização, ocorreu a especialização das áreas inseridas no design designando uma conexão recíproca entre elas, de modo que para lidar com os problemas atuais é preciso a colaboração conjunta do design com as diversas áreas da

tecnologia e das ciências ambientais, sociais e humanas”. Em 2009 é publicado o “Redesign de uma sociedade de consumo”. Nesta obra observa-se a mudança de valores ao usar o termo ‘riqueza econômica’ ao invés de ‘riqueza cultural’, apontando a submissão do *redesign* na sociedade de consumo, além de abordar as questões ambientais e pontos de vistas sociológicos difundindo um conteúdo diversificado com várias propostas e argumentos.

Kiyoshi Miyazaki⁴ aborda o design como um dos temas de suas principais pesquisas sobre as práticas e o projeto de desenvolvimento regional endógeno. Fundamental como objeto de pesquisa, foram os estudos empíricos do design que valorizaram os recursos regionais, a análise e estudo dos artesanatos tradicionais e as pesquisas de utilitários ecológicos do cotidiano. Miyazaki realizou várias pesquisas conjuntas do governo municipal com os órgãos públicos e órgãos internacionais como, por exemplo, a “Pesquisa científica sobre as construções de vilas tradicionais de artesanato no Vietnã”, pioneira sobre o tema na Ásia. Seus trabalhos principais são “Diagrama da cultura da palha de arroz” (Hosei University Press, 1995), “A perspectiva e o processo do desenvolvimento regional endógeno” (Japanese Society for the Science of Design, 1993, Journal of the Science of Design), “Artesanatos tradicionais Perguntas e Respostas” (Associação Promotora da Produção de Artesanatos Tradicionais, 1994), “A construção regional baseada no uso dos recursos regionais” (Japanese Society for the Science of Design, 2011, Journal of the Science of Design Vol. 19 N°1). É possível afirmar que é raro ter pesquisas na área de design sobre a importância do design e dos artesanatos tradicionais que valorizam os recursos regionais e tem como premissa o desenvolvimento endógeno.

Fumikazu Masuda⁵ administra desde 2006 a Conferência Internacional de Design Sustentável, o relatório de abertura teve como tema inicial “Difundir de forma sintética os argumentos que compreendem a sustentabilidade não apenas pelo ponto de vista ambiental, mas também inserida no conceito social e no contexto cultural”. Nesta conferência foram apresentados: o envolvimento de empresas com o ecodesign, as pesquisas avançadas e as

práticas sustentáveis de design nos âmbitos nacionais e internacionais, o caso do recolhimento e conversão do lixo pelos moradores de rua do Brasil, o empenho do *Ikejiri Institute of Design*, o esforço do *Sustainable Everyday Project* que visa a inovação social criado pelo professor da Politécnica de Milão Ezio Manzini e relatadas propostas que influenciam o estilo de vida. Em 2008 a 3ª Conferência teve como tema “Empresa social: o empreendedor social e a indústria primária associadas ao design” nos âmbitos “regional e o internacional” para pensar na relação do design com a sociedade a partir do caso de associação do design em âmbito regional, trazendo o debate sobre o consumismo que ampliou as discussões. Através do grupo de estudos da DMN (*Diamond Design Management Network*), uma gestora de empresas de design segmentada, Masuda e Ryouichi Yamamoto, professor do Instituto de Ciência Industrial da Universidade de Tóquio, publicaram em 1999 o “*Eco Design – Best practice 100*”, iniciando e difundindo assim as pesquisas de design sustentável no Japão. Em paralelo, Yamamoto se envolveu ativamente na difusão das práticas de ecodesign e design sustentável nas universidades e nos órgãos relacionados ao design. No seu livro mais recente “Ecodesign” (HARUHIKO ASAI e FUMIKAZU MASUDA 2010), aponta as limitações das inovações tecnológicas e afirma que para atingir uma sociedade sustentável é necessário mais do que uma inovação tecnológica, uma inovação social, e neste sentido, apresenta a fronteira do design que funcionará na própria sociedade.

A obra de Yoshiyuki Matsuoka⁶ “O outro Design” (edição de 2008) é o resultado de pesquisas que visam atingir o design alternativo através de novas metodologias. Este livro foi publicado como parte do projeto “*System Design: Paradigm Shift from Intelligence to Life*” e do projeto educacional “*Advanced Design School*”. Nesta obra foi publicado o Programa COE (*The 21st Century Center Of Excellence Program*). Matsuoka observa que a capacidade de suprir várias demandas com o manejo de tecnologias sofisticadas, acarretou, porém, resultados negativos, gerando problemas com a segurança e o meio ambiente. Consequências estas criadas pelo próprio design, e ressalta que a origem do problema está incorporada na metodologia.

Matsuoka investiga a causa destes problemas como sendo a distinção do “design extrínseco” (design industrial) e do “design intrínseco” (engenharia) inerentes à divisão de trabalho e à especialização do design, e afirma a necessidade da síntese de ambos. A engenharia denominada como “design intrínseco” tem a tecnologia como perspectiva, e o “design extrínseco” refere-se ao design industrial que tem a cultura como perspectiva, logo a união e a conciliação desses dois, formaria o “Outro Design”, uma vitalização do design como se entende um sistema vital.

O ponto em comum destes estudos avançados é a reflexão sobre as atividades de design do passado além disso, a postura de encontrar novos papéis para o design a partir de uma perspectiva multifacetada. Por outro lado, pesquisas anteriores apontam para a necessidade de pesquisas empíricas baseadas em um arcabouço teórico interdisciplinar e do estudo de políticas para o design. Na área de design, os debates acadêmicos podem estar mais atrasados comparados às outras áreas, e os estudos relacionados às políticas e pesquisas embasadas no método de abordagem interdisciplinar são poucas na realidade. Sem contar as atividades da Organização de Design do Japão e da Conferência Internacional de Design Sustentável, dentre os vários setores políticos, sociais, econômicos, ambientais e culturais, é pequena a participação na discussão ou no levantamento de como deve ser a atividade do design, e praticamente não existem teses acadêmicas sobre o assunto. Pesquisas relacionadas às novas metodologias como ecodesign e design sustentável são indispensáveis e úteis, mas o que gera os problemas e as limitações no design é o sistema ao redor e a estrutura econômica. Nas pesquisas avançadas da área de design, enquanto se investigam as atividades alternativas de design, tendo temas específicos e metodologias como tema central, não são realizados estudos no ponto de vista interdisciplinar incluindo as relações com o sistema econômico, gerador de contradições na atualidade. Ao mesmo tempo pode-se afirmar que não há debates com diferentes pontos de vista sobre políticas relacionadas ao design.

Para examinar de forma empírica e interdisciplinar como devem ser as políticas e o design e não se prender ao idealismo,

é necessário um alicerce teórico para analisar as práticas e as relações políticas. Ao utilizar um arcabouço teórico interdisciplinar, pode-se pensar que os estudos de design serão mais objetivos.

1.3 O design como capital cultural

Como requisitos para examinar a atividade do design para a formação de uma sociedade sustentável, foram citados anteriormente a necessidade de análises de diversos pontos de vista, para questionar a possibilidade de uma reforma social, e uma abordagem interdisciplinar e empírica. Ao superar as limitações dos estudos será necessária uma nova estrutura teórica para atender aos requisitos.

Como dito anteriormente, o design até os dias atuais foi visto por um viés, apenas como uma ferramenta para o crescimento econômico e para a distinção dos produtos. Porém, o design, que é uma atividade criativa, precisa ser visto também como uma atividade cultural, e sendo um potencial para a formação de uma sociedade sustentável é essencial saber o significado do design como atividade cultural. Até os dias de hoje pode-se dizer que o sucesso do design é medido pelo valor econômico, mas para examinar o design de variados pontos de vista, deve-se questionar a sua função e o seu valor cultural. Para isso, aqui teremos os dois pontos de vista, de um lado o econômico e, do outro, o cultural para uma melhor análise. Com base nos resultados das pesquisas anteriores de economia da cultura, planejo estudar um novo arcabouço teórico.

A economia da cultura (*cultural economics*) junto com a economia ambiental surgem como oposição à economia de facção majoritária. A semelhança entre essas economias é a inclusão de fatores importantes para os seres humanos, que foram truncados na economia tradicional e na teoria econômica tais como vida, cultura e ambiente. Comparando-a com as demais áreas da ciência, pode-se afirmar que é nova, mas sua origem pode ser observada na “Teoria das Artes” de Adam Smith no séc. 18 e John Ruskin na “A economia e política da arte” no séc. 19. Ruskin contrariava a economia utilitarista e tentou sistematizar a economia vital, que dava importância à capacidade

de aproveitar e de criar do homem. William Morris, herdeiro dos ideais de Ruskin como mencionado, desenvolveu o movimento de “Artes & Ofícios” (*Arts & Crafts*) para a “restauração da alienação do trabalho pela arte” e a “ressurreição do trabalho criativo”. Em oposição ao atual sistema de produção, cuja busca do lucro expulsou a produção artesanal, e ao desenfreado comercialismo. Morris, responsável pela mudança social, aliou os seus próprios ideais de criação com a reforma social a partir da crítica à sociedade capitalista de (Karl) Marx. Ele visava a humanização no trabalho e a arte no cotidiano. Morris foi tanto o criador do design moderno como também foi o primeiro crítico deste, e é interessante observar também o quanto a sua presença, como a de Ruskin, foi fundamental para a formação da economia da cultura.

O ponto de partida da economia da cultura dos dias de hoje é a publicação de W.J. Baumol junto com W.G. Bowen em 1966 “Artes cênicas: Dilema da arte e da economia”. Com base nas análises da indústria das artes cênicas, apontam as externalidades da cultura artística e as contradições geradas pela economia da arte. O resultado da pesquisa confirmou a necessidade do apoio do público à cultura artística. Em 1973 foi lançada a revista da Associação Internacional de Economia da Cultura (ACEI), “*Journal of Cultural Economics*”, e em 1979 ocorreu o congresso da ACEI na Inglaterra. No início, os objetivos da pesquisa eram limitados às pesquisas voltadas para o apoio público às artes, porém com o progresso da globalização e o envolvimento na revitalização regional ampliou-se esses objetivos. A partir de 1980, em meio à crise das cidades e regiões devido ao declínio das indústrias manufatureiras na Europa, a relação da economia com a cultura estava recebendo cada vez mais destaque, aumentando as pesquisas relacionadas aos casos de restauração de cidades e regiões com a criação de novas indústrias e mudanças na estrutura industrial. E a partir de 1990, em meio ao paradigma do desenvolvimento com sustentabilidade, foram notórias as abordagens das políticas regionais e urbanas. Com a aceleração e a popularização da Tecnologia de Comunicação e Informação (ICT), foi desenvolvido o mercado cultural em torno da produção de multimídias

acelerando as pesquisas na área da economia da cultura. Nos últimos anos as pesquisas e as práticas sobre as cidades criativas impulsionadas pela economia criativa e cultural estão sendo cada vez mais aplicadas no mundo.

David Throsby, pioneiro na economia de cultura e na política cultural, em 2001 publicou *"Economics and Culture"*, onde apresenta o conceito de capital cultural para preencher a lacuna entre economia e cultura. Nesta obra menciona que o capital cultural deveria estar junto com o capital natural, o capital humano e o capital material, estes sempre utilizados pela economia, o ponto de partida do capital cultural. Reconhece a existência de valores culturais que não podem ser substituídos por valores econômicos. O conceito de capital cultural de Throsby é diferente do conceito de capital cultural de Pierre Bourdieu, pois é embasado no valor cultural e por este motivo posicionado dentro da teoria da economia. O conceito de capital cultural de Bourdieu, é explicado em 3 estados: incorporação, objetificação e institucionalização. O que melhor caracteriza o conceito de Bourdieu é o estado de incorporação, que, acumulado, equivale à educação cultural, que posiciona as classes sociais ou que concebe o poder ao proprietário. Aqui discutido do ponto de vista da reprodução cultural. Em relação ao conceito de capital cultural de Bourdieu, Throsby mostra a semelhança deste com o conceito de capital humano da economia. Recentemente surgiram estudos ligando esses dois conceitos de capital cultural como a pesquisa de Shockley⁷. Como o objetivo desta obra é analisar quais as funções e significados que a atividade do design tem para as diversas sustentabilidades do âmbito econômico e cultural, não utilizaremos o conceito de capital cultural de Bourdieu que se refere ao nível subjetivo e ao capital humano; é mais válido utilizar como referência o conceito de capital cultural de Throsby.

O conceito de capital cultural e de valor cultural de Throsby, tem como fundamento os estudos da sintetização entre a cultura e a economia. Nesta obra o autor destaca que os valores culturais e os valores econômicos provêm do capital cultural, e deste modo afirma que, diferente do capital comum, os valores culturais geram os valores econômicos. Também aponta que dentro do capital cultural existe o capital cultural material,

representado por arquitetura e artesanato, e o capital cultural imaterial abrangendo o capital intelectual na forma como as ideias, os costumes e os valores são compartilhados em grupo, e a diferença entre o fluxo e o estoque.

Ao se tentar aplicar ao design o conceito de capital cultural, compreende-se a grande diferença entre o objeto projetado que é o capital cultural material e atividade do design (o ato de projetar, a ação do design) que é o capital cultural imaterial, ambos integram o capital cultural. A atividade do design, ou seja, o fazer design é aplicável ao que Throsby define como o imaterial do capital cultural que corresponde aos “costumes que são compartilhados em grupo (practice)”. Ao considerar que o design, que é um capital cultural imaterial, pode criar produtos que são capital cultural material, por analogia é como a linguagem, capital cultural imaterial, cria obras literárias, capital cultural material. A atividade do design como capital cultural imaterial, ao ser acumulada, poderá formar sistemas e culturas próprias do design, como ocorreu na Itália. Além disso cada produto projetado (design de produto) é um capital cultural material de fluxo que, se acumulado, se tornará um capital cultural material de estoque, como o design e a arquitetura atualmente. Pode-se pensar também, ao mesmo tempo em que a atividade do design (capital cultural imaterial) pode gerar o produto (capital cultural material), os produtos e o design existentes nos dias de hoje (capital cultural material) podem gerar um fluxo de atividade de design. Ou seja, o capital cultural material pode induzir à atividade do design (capital cultural imaterial), e pode gerar também um novo produto de design. Como ocorreu quando foi lançado um novo design de lenços com referência de estampas tradicionais da África, o estoque de capital cultural material conduziu ao uso do capital cultural imaterial, resultando na formação do fluxo do capital cultural material. (Figuras 1-2).

Throsby discute a relação entre o conceito de capital cultural e de sustentabilidade, e aponta os 6 princípios do capital cultural em relação à sustentabilidade. Os 6 princípios podem oferecer uma estrutura mais válida para considerar como deve ser a atividade do design para a formação de uma sociedade sustentável.

O primeiro princípio é o *bem-estar físico e não físico*, o capital cultural gera o lucro físico e o lucro não físico, que ao servirem às pessoas, trazem o aumento da sustentabilidade.

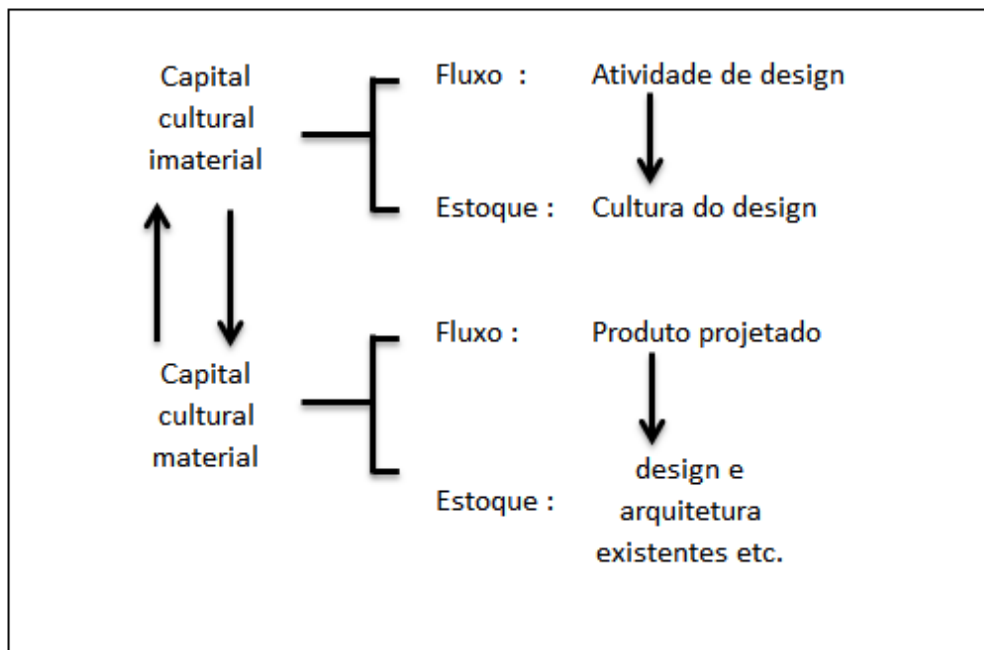


Figura 1-2 Design como Capital Cultural- fluxograma criado pela autora baseado no conceito de capital cultural de "Economia e cultura" de David Throsby (2001)

O segundo é o *princípio da equidade intergeracional e eficiência dinâmica*, este princípio funciona como estoque de capital cultural transmitido de geração em geração. A equidade de acesso ao capital cultural pode ser analisada da mesma forma que a equidade na distribuição intergeracional dos benefícios de qualquer outro tipo de capital. “A questão intergeracional, como um assunto de equidade ao invés de eficiência, tem as mesmas ressonâncias quando aplicada ao capital cultural, como ocorre no contexto dos recursos naturais. Está atrelada à obrigação moral ou ética que deve ser assumida pela geração atual em favor do futuro. Em termos culturais, isso significa assegurar que não seja negado às futuras gerações o acesso aos recursos culturais e que estas não sejam privadas dos alicerces culturais de sua vida econômica, social e cultural, como resultado das ações

imediatistas ou egoístas daqueles que estão vivendo hoje (THROSBY, 2005, pp.96-97)".

O terceiro princípio, *equidade intrageracional*, afirma "o direito da geração atual à equanimidade no acesso aos recursos culturais e aos benefícios que fluem do capital cultural, vistos através das classes sociais, renda, grupos, categorias de localização e assim por diante" (THROSBY, 2005, p.97).

O quarto princípio é a *manutenção da diversidade*, sendo que a diversidade é uma propriedade importante do capital cultural. O autor equipara a importância da diversidade cultural com a diversidade biológica, para manutenção do sistema cultural. Isto é, a diversidade possui a capacidade de gerar um novo capital, e quanto maior for a variedade dos recursos significa que mais variadas serão as obras de arte geradas, e mais preciosas culturalmente.

O quinto é o *princípio da prevenção*, semelhante ao risco da extinção de espécies na natureza, são decisões que conduzem a modificações irreversíveis, e devem ser evitadas ao extremo, afirma.

E o sexto e último princípio é a *manutenção dos sistemas culturais e reconhecimento da interdependência* que são os princípios básicos da sustentabilidade. Ou seja, significa que qualquer parte do sistema não pode ser independente da outra, assim como o capital natural, o capital cultural irá contribuir para a sustentabilidade a longo prazo. Da mesma forma que a destruição do ecossistema e o esgotamento dos recursos tem como consequência prejuízos na economia e no bem-estar, deixar de apoiar os valores culturais que integram a identidade das pessoas ou negligenciar os investimentos no capital cultural quando o sistema cultural está em perigo, pode ocasionar perdas no bem-estar e na economia, aponta Throsby.

Sendo os 6 princípios a base fundamental da criação das indústrias culturais para a formação de uma sociedade sustentável, assim como ocorre com o capital natural, é necessário atentar para a intensificação do capital cultural. Isso indica que ele pode influenciar em sistemas além da cultura e que a atividade do design necessita de uma análise desse mesmo ponto de vista. Com este propósito, nesta obra a análise foca

principalmente a relação do capital cultural com a sustentabilidade, portanto, citando os conceitos de capital cultural e valor cultural de Throsby como referência teórica.

1.4 Por que a América Latina?

Até então a maioria das pesquisas empíricas da área de design e os estudos de caso eram centrados em países industrialmente avançados e, principalmente para analisar como o design deve ser, o foco era nas regiões desenvolvidas da Europa. Porém o objetivo desta publicação é mirar o modelo da atividade do design que possui uma perspectiva que supera todas as contradições da modernização e da globalização, movimentos voltados para a Europa e a América do Norte. Encontrar o modo ideal da atividade do design que traga novos progressos, diferente de todos outros vistos até hoje. Para isso é necessário novos estudos de caso levantados por novos pontos de vista.

Além dos pontos citados e das análises feitas anteriormente, para estudar como deve ser o design decidi escolher a América Latina no levantamento de casos. Os motivos pelos quais a América Latina atraiu minha atenção estão citados abaixo.

O primeiro motivo é ser a América Latina uma região de dinamização do design alternativo (“Outro Design”). Visa o lucro da sociedade por inteiro e a solução dos problemas sociais: o design social, o design artesanal, o design sustentável, empreendedorismo por designers e atividades de design por empresários sociais e a dinamização do design alternativo, ou seja, existe abundância de casos para serem estudados na perspectiva de como o design pode ser abordado. A maioria das atividades alternativas de design estão sendo criadas conscientemente pelas pessoas nelas envolvidas, visando seu próprio desenvolvimento social. Adélia Borges, jornalista especializada em design e diretora do Museu da Casa Brasileira, no Fórum da Indústria Criativa de 2007 relatou casos de cooperação do design com o artesanato, e mencionou:

“O pensamento principal que nos orienta é a convicção de que o design em países periféricos como o Brasil, com baixa inserção tecnológica e limitado desenvolvimento industrial, não pode nem

deve procurar imitar o (design) dos países desenvolvidos, e sim buscar seus próprios caminhos, baseando-se especialmente na extrema criatividade de seu povo.”⁸

O segundo motivo, está relacionado com o primeiro, na região da América Latina há a dinamização de pesquisas acadêmicas sobre o design alternativo, desta maneira encontra-se um considerável material de pesquisa. Na Argentina, por exemplo, acontece todos os anos um encontro acadêmico com participação de cerca de 8.000 pessoas de vários países e órgãos. E no Brasil, os congressos de pesquisa estão sendo realizados em uma escala de cerca de 1.000 participantes. Como tema para pesquisa há muitos materiais relacionados ao design alternativo, encontros acadêmicos além das fronteiras e há também bastante pesquisa conjunta.

Como terceiro motivo está o fato de políticas para o design organizadas por governos centrais e locais serem notadas, há muitos países que já implementaram essas políticas, e outras ainda sendo estudadas. Há uma quantidade relativamente alta de material sobre as políticas, o que poderá servir para os estudos sobre design.

O quarto motivo é a América Latina ser uma região ativa em práticas socioeconômicas alternativas. Além de carregar resquícios da colonização, como uma estrutura de subordinação estrangeira e desigualdade econômica, social e regional, enfrenta falhas na industrialização de substituição de importações, urbanização acelerada, falha na reforma econômica neoliberal e crises econômicas. É uma região onde os defeitos da modernização e da globalização ficam proeminentes, como a destruição ambiental, pobreza, desemprego e a exclusão social. Devido a isso, há um grande incentivo às demandas de uma sociedade alternativa, como a economia solidária, os movimentos sociais, as redes sociais, movimento contra a globalização e importantes políticas sociais são as variadas formas de dinamização alternativa da região. A série escrita por Kastuto Uchihashi em conjunto com outros pesquisadores estudando a região da América Latina, “Superando os 10 anos perdidos – e os aprendizados da América Latina” estuda o efeito cumulativo das falhas das medidas econômicas neoliberais e a partir dos

aprendizados adquiridos com os problemas econômicos e sociais analisa como deve ser a economia do Japão. Conforme a publicação: “O governo, a sociedade e as empresas da América Latina criaram estratégias e pensaram em medidas políticas para escapar da armadilha dos “10 anos perdidos”, e a partir das limitações e dos resultados obtidos tiveram que pensar ‘no que se deve fazer’ e conseguiram captar aprendizados de forma proativa”. E desta forma serão levantados os casos das práticas alternativas da América Latina que, do ponto de vista interdisciplinar, possui um contexto favorável para os estudos do potencial para uma reforma social através do design.

O quinto motivo é que há a ativação em cada setor, do governo, privado e da sociedade civil, para a promoção do design como uma indústria criativa. Principalmente com o desenvolvimento do TCI (Tecnologia da informação e Comunicação) e consequentemente o desenvolvimento acelerado das indústrias criativas, há o aumento de pessoas participando nas indústrias criativas que utilizam a web 2.0 da América Latina. Com o apoio de organizações internacionais como a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) e UNCTAD (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento) na América Latina, a promoção das indústrias criativas ocorre em torno do Mercosul (Mercado Comum do Sul). De acordo com o relatório da UNCTAD (2008) a indústria criativa é o setor que está progredindo de forma mais dinâmica e entre o ano de 2000 a 2005 a taxa de crescimento médio anual mundial foi 8,7%. E a cota de exportação das indústrias criativas nos países desenvolvidos diminuiu de 70% em 1996 para 58% em 2005, e nos países emergentes a cota de exportação aumentou de 30% em 1996 para 41% em 2005. E dentro dessa porcentagem de exportação das indústrias criativas, a maior parte é de design, cerca de 65%. Nos países em desenvolvimento, com a maior proporção, cerca de 60% de toda a exportação das indústrias criativas estão relacionados ao artesanato, a segunda é o design com 47%. Assim como o painel de alto nível das indústrias criativas da UNCTAD aponta, as indústrias criativas são novas oportunidades para os países em desenvolvimento. Com o estímulo das indústrias criativas podem

conseguir alcançar o crescimento econômico, a criação de empregos, a criação de lucros por exportação, inclusão social, promoção da diversidade cultural, aumento do IDH *etc.* Para os países desenvolvidos as indústrias criativas são apenas uma transição da pós industrialização para a sociedade de informação e conhecimento, em contrapartida para os países emergentes e em desenvolvimento é como um outro modelo de desenvolvimento⁹. Além disso, a economia criativa que tem como estímulo a indústria criativa possui afinidade com o desenvolvimento sustentável, sendo assim pode-se concluir que ela é essencial para a união e a reforma social¹⁰. E mais, a América Latina é a região¹¹ mais dinâmica para se fazer estudos sobre a indústria criativa.

Yuji Tanaka autor do livro “A economia regional irá regenerar? Aprendizados com o aglomerado industrial da América Latina”, segunda edição da série Aprendizados na América Latina citada anteriormente, no artigo “Natureza pública da indústria da aeronaves do Brasil” afirma que “Devemos lembrar que o desenvolvimento econômico do Brasil, como dos outros países da América Latina, não é uma competição com os países desenvolvidos na tentativa de alcançá-los, como escrito na obra “Etapas do Desenvolvimento Econômico” de W. Rostow. Como foi observado, até agora eles desenvolveram estratégias empresariais adaptadas à sua sociedade, e a própria empresa se tornou um membro da sociedade que sempre vem inovando e realizando o seu crescimento e desenvolvimento. Ou seja, ao efetuarem a inovação social e econômica que nós não conseguimos até agora de forma convicta, devemos reconhecer que eles têm posse do desenvolvimento econômico” (TANAKA e KOIKE, 2010, p.205).

Vendo historicamente, a reforma social e econômica provém na maioria das vezes de regiões periféricas ou regiões próximas que apresentam diversas contradições. E a América Latina é a região que mais reflete a força da reforma na atividade do design. Em meio à busca de um modelo de desenvolvimento, pode se pensar que a América Latina, por apresentar a dinamização do design alternativo, é a região mais válida para estudar as

possibilidades futuras e as diversas funções que o design pode apresentar.