

## Sobre a Capa #26

### About Cover #26

Isabella Perrotta<sup>1</sup> , Carolina Aranha Guimarães Oliveira<sup>1</sup> 

Se o ímpeto existir entre os designers, certamente será possível reinventar o design. Se não, os designers simplesmente se tornarão parte do problema cuja solução outras profissões precisarão inventar<sup>1</sup> (Margolin, 2002, p. 102, tradução nossa).

Em artigo recente, a ser apresentado no P&D Design 2024, nos debruçamos sobre os contornos fluidos do Design e suas diversas definições. Perante um cenário brasileiro de não regulamentação da prática profissional e diante da percepção de um campo em expansão — tanto com relação às suas disciplinas quanto à sua complexidade —, no referido trabalho buscamos visitar as definições propostas pelo próprio campo por críticos, teóricos e, principalmente, por suas associações legitimadoras. Foi revisitando tanto essas definições — nas quais não faltaram menções sobre o impacto e a responsabilidade social da prática profissional, tampouco sobre a orientação do campo em resolver os problemas complexos da sociedade — quanto a historiografia definidora da orientação de cunho social da profissão que esta capa<sup>2</sup> foi pensada.

Nos conceitos propostos pelas associações internacionais, como World Design Organization<sup>3</sup> (WDO, 2024), Design Council UK (2024) e International Council of Design<sup>4</sup> (ICoD, 2024), a análise holística do contexto social como fator constitutivo do campo esteve amplamente presente. Entre as definições e resultados obtidos, destaca-se a proposta pelo ICoD (2024).

A associação, que reconhece a crescente ampliação das disciplinas e profissões do campo, afirma que o Design é uma disciplina prática e de estudo, centrada no ser humano e que considera aspectos funcionais, culturais, estéticos, contextuais e sociais. O ponto que sobressai, todavia, é a identificação de noções centrais e fundamentais para o campo que são comuns e unificam todas as suas manifestações práticas. Entre elas, encontra-se a análise holística dos problemas — que pressupõe uma compreensão de seus aspectos superficiais, mas também do sistema produtivo, cultural, social e ambiental no qual está inserido — e das necessidades e capacidades humanas como constitutivas do cerne de todas as manifestações da profissão (ICoD, 2024). Desse conceito unificador do Design derivou o conceito por trás da criação desta capa, que busca uma representação metafórica

---

1 No original: *If the will exists among designers, it will surely be possible to reinvent design. If it doesn't, designers will simply remain part of the problem whose solution other professions will need to invent.*

2 Projeto gráfico de Carolina Aranha.

3 Antigo International Council of Societies of Industrial Design (Icsid).

4 Antigo International Council of Graphic Design Associations (Icograda).

do cenário social e de suas forças institucionais, formais e informais, como partes essenciais e constitutivas do campo do Design.

A análise do papel, da responsabilidade e do impacto social do Design não é, entretanto, um debate que emergiu recentemente. Nas súplicas de movimentos ativistas como o First Things First — desde a sua primeira edição de 1964, como em todas as outras até a mais recente, de 2020 — e nas teorias de acadêmicos do campo, como Papanek (1985) e Bonsiepe (2013), a urgência de uma reorientação do campo para que se atenda às necessidades sociais e ambientais ganhou protagonismo (Papanek, 1985; Bonsiepe, 2013; Poynor, 2021). A própria institucionalização e constituição do Design está atrelada ao seu papel social. Para Walter Gropius, a Bauhaus pretendia priorizar a promoção de novas estruturas sociais ao estabelecimento de uma gramática formal (Argan, 2005). Por sua vez, a Escola da Forma de Ulm (HfG Ulm), sua sucessora, é produto resultante da busca por reestruturar uma sociedade destruída, e apresentava em sua grade curricular disciplinas de política, cultura e debates sobre questões socioambientais e da responsabilidade do Design (HfG Archiv Ulm, 2024).

Levando em conta a atribuição histórica do papel social do Design, e partindo do entendimento do repertório como parte fundamental da criação, e também da disseminação, dos produtos de Design, esta capa foi concebida como releitura estética de Vkhutemas (escola soviética de artes, ofícios e tecnologia). A escola detém relevância e influência históricas às quais seu reconhecimento (na verdade, apagamento) não faz jus. Suas origens precedem a escola alemã Bauhaus — mundialmente conhecida —, mas seus propósitos, produções e história até há pouco eram quase desconhecidos. O objetivo de ampliar o conhecimento sobre esse período e sobre essa escola fez parte da sua escolha como referência visual para a capa, em detrimento de outros movimentos mais disseminados. Diante de uma sociedade majoritariamente analfabeta, o abstracionismo e as metáforas visuais tornaram-se um recurso de artistas engajados com a revolução russa (professores de Vkhutemas, inclusive) para comunicarem suas mensagens para a população. Poucas cores — principalmente o preto e o vermelho —, diagonalidade, fotomontagens, fontes tipográficas pesadas, formas geométricas simples. Assim, a produção da escola parte da compreensão dos fatores e condições sociais ao mesmo tempo que serve a propósitos sociais.

## REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio. **Walter Gropius e a Bauhaus**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/509924454/ArganGiulio-Carlo-Walter-Gropius-e-Bauhaus>. Acesso em: 3 dez. 2023.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2013.

DESIGN COUNCIL UK. **What is Design?** Reino Unido: Design Council UK. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/what-is-design/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

HFG ARCHIV ULM. **History**. HfG Archiv Ulm. Disponível em: <https://hfg-archiv.museumulm.de/en/the-hfg-archive/history/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN (ICOD). **What is design?** ICOD. Disponível em: <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>. Acesso em: 20 abr. 2024.

MARGOLIN, Victor. **The Politics of the Artificial**. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

PAPANEK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. 2. ed. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

POYNOR, Rick. The Evolving Legacy of Ken Garland's First Things First Manifesto. **AIGA Eye On Design**, 2021. Disponível em: <https://eyeondesign.aiga.org/why-ken-garlands-first-things-first-manifesto-keeps-getting-updated/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

WORLD DESIGN ORGANIZATION (WDO). **Definition of Industrial Design**. WDO. Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

### **Sobre as autoras**

**Carolina Aranha**: mestranda do Programa Profissional em Economia Criativa, Estratégia e Inovação da ESPM Rio, onde pesquisa o papel social do Design e suas possibilidades de atuação como agente de transformação social.

**Isabella Perrotta**: professora e pesquisadora do Programa Profissional em Economia Criativa, Estratégia e Inovação da ESPM Rio.

