



O papel criativo do tempo: apontamentos de uma ética para o design

The Creative Role of Time: Notes on an Ethics for Design

Roberta Rech Mandelli¹

¹Universidade Federal de Minas Gerais, Doutora, robertamandelli@ufmg.br

Resumo. O presente artigo apresenta as noções de moral e ética, evidenciando como estas se articulam com as ideias de bem-estar e sofrimento. Em seguida, discute como a noção de bem-estar na sociedade industrial vincula-se a uma lógica temporal programática, revelando duas manifestações de uma mesma crise: a degradação dos bens-comuns e locais, e a escassez de um tempo lento e contemplativo. Essa temporalidade, baseada em uma concepção quantitativa de valor, fomenta a proliferação e a circulação de mercadorias, reduzindo a experiência estética a uma dimensão utilitária, voltada à produção de mais-valia. Por fim, ensaiam-se apontamentos de uma temporalidade ética e criativa para a área do design, a partir de processos educativos e lúdicos, nos quais os sujeitos possam perceber a si mesmos, usufruindo das qualidades profundas de um saber-fazer e de seus aspectos dialógicos.

Palavras-chave: design estratégico; ética; complexidade; bem-estar.

Abstract. This article presents the notions of morality and ethics, highlighting how they relate to the ideas of well-being and suffering. It then discusses how the notion of well-being in industrial society is linked to a programmatic temporal logic, revealing two manifestations of the same crisis: the degradation of common and local goods, and the scarcity of slow, contemplative time. This temporality, grounded in a quantitative conception of value, promotes the proliferation and circulation of commodities, reducing the aesthetic experience to a utilitarian dimension aimed at the production of surplus value. Finally, the article outlines the contours of an ethical and creative temporality for the design field, arising from educational and ludic processes, in which subjects may perceive themselves, engaging with the deep qualities of a know-how and its dialogical aspects.

Keywords: strategic design; ethic; complexity; well-being.



1. Introdução

Este artigo nasce de alguns questionamentos, a saber, como apresentar discussões e ideias sobre ética para estudantes de graduação do design? Para além das questões com desdobramentos disciplinares mais evidentes¹, no que a ética como fundamento transdisciplinar² pode agregar para a educação de um sujeito-designer?

Nessa direção, este artigo tem como principal intuito servir como fio condutor de algumas das discussões propostas nas aulas de Ética, Legislação e Propriedade Intelectual, na Universidade Federal de Minas Gerais. Não se tem a pretensão de apontar soluções para impasses de natureza ética, mas tão somente aprofundar o debate por meio da compreensão e argumentação rigorosa de algumas ideias. Busca-se proporcionar aos leitores e estudantes reflexões e hipóteses que possam instigá-los e, em anseios otimistas, ajudá-los a vislumbrar, pensar e argumentar outras possibilidades e processos projetuais. Vale mencionar que este artigo desdobra-se, também, ainda que de maneira menos direta, em questões que concernem ao meu atual projeto de pesquisa, que versa sobre design, luto e ludicidade.

2. Ética e Dialógica

Não há como compreender o que seja uma ética sem antes adentrar o conceito de moral. De acordo com Chauí (2000), os valores morais de uma cultura despertam diferentes sentimentos³ nos sujeitos que estão nela inscritos — por exemplo, a sensação de admirar alguém ou de sentir medo de algo — de maneira a ditar as suas decisões e, portanto, suas condutas. Exemplos desses valores são princípios como os de justiça, honestidade, coragem, humildade etc. Dessa forma, a moral sociocultural, baseada em diferentes princípios, dita quais são as condutas consideradas corretas, além daquelas que são proibidas. Isso ocorre porque os valores morais são o reflexo do que uma sociedade percebe e entende como sendo o bem e o mal. Esses valores abstratos — bem e mal —, por sua vez, referem-se a sentimentos mais profundos, a saber, a vontade de nos afastarmos da dor e do sofrimento, e de alcançarmos o bem-estar, esse último também comumente referido como felicidade (Chauí, 2000).

A existência de uma moral, no entanto, não garante a existência de uma ética, compreendida como uma *filosofia da moral*, isto é, “uma reflexão que discuta, problematize e interprete o significado dos valores morais” (Chauí, 2000, p. 436). Um pensamento ético-filosófico é aquele que não se dobra às crenças e ideias pré-concebidas do senso comum, e que, portanto, não emite um juízo de valor sem antes interrogar-se a si mesmo. A compreensão ética entende que os valores socioculturais estão inscritos em

¹ Como, por exemplo, a discussão acerca da possibilidade de regulamentação da profissão de designer, ou as questões referentes à legislação brasileira e internacional no que tange à propriedade intelectual.

² A transdisciplinaridade diz respeito aos princípios existentes entre diferentes disciplinas e formas de saber-fazer. Esses princípios orientam nosso pensamento, de maneira a dar forma aos nossos métodos e à materialidade de nossas ideias (Morin, 2013; Mandelli, 2023).

³ A ideia de sentimento, aqui, refere-se a um afeto compartilhado e, portanto, implicado em uma relação social (Dunker, 2023).



uma história e que, como tudo o que existe no tempo, eles são tão resistentes à transformação como passíveis de sofrê-la (Chauí, 2000).

Em suma, a ética, como filosofia da moral, nos convida a entender que “não sabemos o que imaginávamos saber” (Chauí, 2000, p. 9). Ela entende que os valores não existem separados de uma situação social singular e que seu significado deve ser interrogado e investigado frente a essa singularidade — em outras palavras, compreende que o significado não está pronto e que, portanto, os sentimentos que experienciamos também podem se transformar. Nessa direção, uma atitude ética pode ser compreendida como aquela que tira o sujeito de um automatismo programático, que o faz hesitar antes de emitir um juízo de valor pré-concebido, e o convida a se interrogar, permitindo assim que ele descubra aquilo que já imaginava saber. Em outras palavras, convida-o a significar um acontecimento.

A reflexão ética, movimento que o pensamento faz de observar a si mesmo, é também um convite à compreensão humana, na medida em que não isenta o sujeito de se responsabilizar por seus atos, tampouco o reduz ao seu erro, evitando assim a “condenação peremptória, irremediável, como se nós mesmos nunca tivéssemos conhecido a fraqueza” (Morin, 2011a, p. 87). Isso porque o sujeito que buscar compreender-se em suas faltas e fraquezas também encontrará uma via para compreensão das faltas e fraquezas dos outros. Quando reduzimos os outros ou a nós mesmos a uma faceta condenável, acabamos por impedir quaisquer possibilidades de transformação (Morin, 2011a).

Em sua proposta ética, que é também uma defesa da democracia⁴ e do pensamento complexo⁵, Morin (2011a) enfatiza a necessidade de que os sujeitos aceitem a expressão de ideias e convicções diferentes das suas, e afirma que essa tolerância frente ao divergente supõe a vontade de assumir um sofrimento. Isto é, o autor convida-nos a assumir o sofrimento que advém da aceitação de conviver com opiniões divergentes, que muitas vezes podem ser consideradas como nefastas. Nessa direção, os princípios do pensamento complexo, em especial, a ideia da dialógica, também nos auxiliam a pensar a questão de fundo suposta por uma filosofia da moral, que é a de afastar-se do sofrimento e alcançar o bem-estar. Se em uma primeira leitura poderíamos considerar esses conceitos como polos opostos — posso ir em direção ao bem-estar ou em direção ao sofrimento — a dialógica nos convida a pensar esses termos também como sendo complementares. Isto é, que a ideia de bem-estar também comporta o sofrimento.

Se o bem-estar e o sofrimento são questões abstratas que formam a tessitura da filosofia da moral, há uma ideia ainda mais profunda que diz respeito à história das questões éticas, a saber, a violência e os meios de mitigá-la (Chauí, 2000). Chauí nos diz que “[...] a violência é percebida como exercício da força física e da coação psíquica para

⁴ A ideia de democracia vincula-se com a diversidade de ideias e também com a diversidade de fontes e meios de informação (Morin, 2011a).

⁵ São três os princípios que Morin (2011a, 2015) cunha ao falar de pensamento complexo: (i) a recursividade, que postula que os efeitos acabam por se tornar a causa de si próprios; (ii) o holograma, que supõe que o todo está presente no interior da parte que, por sua vez, pertence a essa totalidade; e a (iii) dialógica, que entende ideias opostas também como complementares.



obrigar alguém a fazer alguma coisa contrária a si, contrária aos seus interesses e desejos, contrária ao seu corpo e à sua consciência [...]” (Chauí, 2000, p. 432). Sendo assim, podemos entender que quando um sujeito subjuga o outro por meio de violência, ele encontra-se perdido em uma fantasia onipotente, não sendo capaz de reconhecer o outro como sujeito de direitos e de ideias diversas das suas. Esse reconhecimento, entretanto, supõe certa dose de sofrimento que deve ser tolerada pelo sujeito.

Para avançar nessa direção, é necessário, primeiro, distinguir a violência da ideia de agressividade. Recorro aqui a uma metáfora visual, na qual a violência poderia ser entendida como um fogo incontrolável, que devasta tudo o que estiver pelo seu caminho, enquanto a agressividade se parece mais com uma chama, que pode queimar e fascinar, mas que é passível de ser contida e, sobretudo, deve manter-se acesa. É como se, entre a violência e a agressividade, houvesse uma modulação de intensidade, capaz de transformar a qualidade do fogo.

A agressividade pode ser compreendida como uma força relevante para o desenvolvimento humano, pois permite que o sujeito se individualize, isto é, que ele se compreenda como um sujeito singular, distinto dos outros. Isso ocorre em processos que permitem que a agressividade e, até mesmo, uma certa dose de destruição, possam acontecer e ser tolerados, possibilitando que esses afetos ganhem outras significações; que eles possam se transformar por meio da linguagem. É no processo de ter sua agressividade tolerada que o sujeito pode despir-se de uma onipotência ilusória e viver relações em que o outro não se reduzirá aos seus anseios, ideias e demandas – o que tornará essas relações surpreendentes (Winnicott, 2019).

Como vimos, é relevante para uma discussão ética que se paute também a noção de bem-estar sob uma perspectiva dialógica, na qual afetos como sofrimento e agressividade possam existir. Nessa direção, podemos nos perguntar o que significaria, então, para o design, a ideia de bem-estar?

3. Bem-estar e Crise

A base da ideia de bem-estar produzida por uma sociedade industrial, que subsiste até os dias de hoje, reside na promessa de democratização ao acesso de produtos e serviços. O argumento é que, uma vez dispondo de tal acesso, o tempo utilizado nas tarefas cotidianas diminuiria e, assim, aumentariam as possibilidades de escolha do que fazer com esse tempo extra. Em outras palavras, haveria assim uma ampliação da liberdade individual (Manzini, 2008).

No entanto, a própria ideia de que liberdade residiria no poder de escolha entre vários possíveis é colocada em pauta por uma perspectiva ética, que convida o sujeito a entender a liberdade como uma capacidade de autodeterminação. Isto é, um sujeito livre seria aquele com algum poder de escolha sobre as suas próprias regras de conduta (Chauí, 2000). Isso supõe reflexões éticas, uma vez que esse é um processo de aceitar conhecer – mas também de aceitar desconhecer – a matéria daquilo o que tece o desejo de um sujeito humano. É necessário acrescentar, no entanto, que por menos alienado que seja o desejo



de um sujeito⁶, ele sempre estará condicionado às possibilidades inscritas em suas relações socioculturais (Safatle, 2023).

No que se refere à ideia de bem-estar que se origina em uma sociedade industrial, pode-se dizer que ela é, recursivamente, causa e efeito de um estilo de vida ocidental e moderno, calcado na ideia de que os recursos naturais são infinitos, e que, portanto, deve-se rumar infinitamente em direção ao progresso. Não é nenhuma novidade que esse ideal da modernidade estimulou e segue estimulando um consumo insustentável, visto que a nossa produção industrial ultrapassa, em muito, a capacidade regenerativa dos recursos naturais que são necessários à sua manutenção (Boff, 2015; Dougherty, 2011; Manzini, 2008). Como diz Boff (2015), se o estilo de vida dos países industrializados fosse adotado por todo o mundo, seriam necessários vários planetas Terra para mantê-lo⁷ e, por conseguinte, um só planeta seria incapaz de proporcionar bem-estar a todos os seus habitantes.

Então, para além da insustentável gestão de recursos naturais, essa ideia de bem-estar também evidencia uma insustentabilidade de ordem social, uma vez que a quantidade de pessoas excluídas dessa promessa da modernidade — isto é, que não possuem amplo acesso a produtos e serviços — também joga luz na descomunal desigualdade das relações econômicas que existe entre países e classes sociais (Manzini, 2008).

Nesse artigo, sigo a hipótese proposta por Manzini (2008), de que o desenfreado gasto de recursos naturais deve-se à produção e ao consumo dos chamados *bens remediadores*, isto é, produtos e serviços que buscam remediar a crescente degradação do contexto de vida, fruto de uma mesma crise que é apresentada em suas duas facetas⁸. A primeira é a negligência e a degradação dos bens comuns, isto é, daqueles bens locais que pertencem a uma comunidade, como, por exemplo, a água ou o espaço público urbano. A segunda faceta diz respeito ao desaparecimento de um tempo lento e contemplativo.

Os bens, na medida em que são e permanecem “comuns”, não entram na lógica da comercialização e, portanto, não têm o seu valor de uso — qualitativo — reduzido e preterido pela lógica quantitativa do que seria o seu valor de troca. Em outras palavras, são bens que não se tornam mercadorias. Para Marx (2013), o valor de uso diz respeito à qualidade das relações, isto é, como um produto atende necessidades humanas, sejam estas de ordem prática ou desejante, seja por meio de sua produção ou fruição.

A natureza dessas necessidades — se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação — não altera em nada a questão. Tampouco se trata aqui de como a coisa satisfaz a necessidade humana, se diretamente, como meio de

⁶ Alienar-se significa “ter sua essência fora de si, ter seu modo de desejar e de pensar moldado por um outro” (Safatle, 2023, p. 23) processo implicado em toda socialização.

⁷ Esse argumento se baseia no conceito de pegadas ecológicas, que calcula a produção anual de vários ecossistemas e a multiplica pela área de terra e mar produtiva para, por fim, dividir esse valor pelo número total de pessoas por região, obtendo, assim, a produtividade per capita da Terra. Desde a década de 1980, o consumo de recursos pelos seres humanos excede a produção anual do planeta (ver Dougherty, 2011).

⁸ Manzini (2008) apresenta-as como duas crises e hipóteses distintas. O que proponho neste artigo é unificá-las a partir de um aspecto temporal.



subsistência, isto é, como objeto de fruição, ou indiretamente, como meio de produção (Marx, 2013, p. 99).

Ainda, estas qualidades estariam, necessariamente, materializadas em um corpo, que se torna o suporte material do valor de troca. Este último se estabelece como relação quantitativa, dizendo respeito à proporção em que um tipo de valor de uso pode ser trocado por outro tipo de valor de uso (ex: 10 mercadorias X = 5 mercadorias Y). Quando entendidos como valor de troca, os bens “podem ser apenas de quantidade diferente, sem conter, portanto, nenhum átomo de valor de uso” (Marx, 2013, p. 101). Em outras palavras, a lógica do valor de troca se sobrepõe ao significado qualitativo das mercadorias, da sua produção e da sua fruição.

Essa questão avança, na teoria marxista, para como o dinheiro consolida-se como uma “forma equivalente geral”, substituindo toda e qualquer qualidade material e sensível do corpo das mercadorias. Isso significa que o dinheiro substitui toda e qualquer qualidade de uso que uma mercadoria possui (ex: 10 mercadorias X = Z reais; 5 mercadorias Y = Z reais). Chega-se então à lógica do fetichismo da mercadoria, na qual as mercadorias parecem possuir um valor (de troca) próprio, que se torna independente da qualidade do trabalho das pessoas que as produziram. Assim, o trabalho humano passa a ser compreendido como trabalho humano abstrato, uma “geleia” de trabalho, despida de suas qualidades singulares, sendo valorável e quantificável apenas como tempo cronológico (ex: horas ou dias de trabalho). O trabalho humano torna-se, portanto, também uma mercadoria cujo valor é expresso unicamente de maneira quantitativa, podendo ser vendido como força de trabalho (Marx, 2013; Safatle, 2024).

Retornando agora aos bens comuns e locais, vale frisar que, apesar de eles não entrarem em um circuito comercial — não se tornam mercadorias⁹ — há um senso de propriedade e responsabilização coletiva por esses bens, seja por parte do Estado, seja pela comunidade que os utiliza. Os sujeitos cuidam dos bens comuns pois gostam e usufruem deles. Argumento que é precisamente nesse ponto — *o valor (de uso) como qualidade das relações sociais comunitárias* — que a degradação dos bens comuns coincide com o desaparecimento de um certa temporalidade voltada à apreciação das qualidades profundas de um saber-fazer.

O que Manzini (2008) chama de tempo lento e contemplativo refere-se à apreciação de um processo, seja este de produção ou de consumo de algo, na medida em que podemos desenvolver o conhecimento e a sensibilidade necessários para compreensão de suas qualidades profundas. O autor utiliza como exemplo o tempo necessário para a produção de um excelente vinho, mas também menciona o tempo necessário para que um sujeito seja capaz de reconhecer e degustar suas qualidades. Entendo que o mesmo poderia ser dito acerca do processo de design de um rótulo para esse vinho, quando feito com esmero, ou da diagramação de um belo livro. Ainda, essa temporalidade também vale em relação à reflexão que fazemos durante e depois de assistir a um filme desafiador, ou

⁹ Marx (2013) diz que para tornar-se mercadoria e possuir valor de troca, um bem precisa ter valor de uso para outrem, e não para o seu proprietário. No entanto, se sua propriedade permanece compartilhada, entendo que o valor de uso não é abstraído, necessariamente, pela lógica da mercadoria.



durante a escrita de um artigo, ou mesmo para solucionar uma questão projetual. Nessa direção, é válido acrescentar que essa ideia de contemplação remete à reflexão própria de um pensamento ético, capaz de interrogar a si próprio em um processo.

Sendo assim, a crise mencionada por Manzini (2008) parece referir-se à generalização de uma perspectiva excessivamente programática no contexto de nossas vidas, isto é, diz de tudo aquilo que se aplica sem variação no tempo (Morin, 2015). Arrisco dizer que essa ausência de variação temporal, que Morin (2015) chama de programa, é própria da lógica quantitativa de abstração do trabalho que regula o valor de troca das mercadorias. Isso porque uma lógica qualitativa, que contempla as relações e os aspectos singulares do trabalho humano, não permitiria a elaboração de equivalências. Nessa direção, vale acrescentar que, para além de não conter variação, essa perspectiva programática tampouco contempla a reflexão e a apreciação de um processo que se desenrola no tempo. Isso significa que a crise em questão diz respeito a um saber-fazer que se encontra excessivamente alienado, uma vez que o sujeito não pode perceber a si mesmo inscrito em um processo, seja este de produção ou de fruição.

Como argumenta Manzini (2008):

A lembrança ainda viva do pesado fardo cotidiano de uma vida pré-mecanizada gerou a ideia de bem-estar como minimização do envolvimento pessoal: diante de um resultado a ser alcançado, **a melhor estratégia será sempre a que requer o menor esforço físico, atenção e tempo**, e, conseqüentemente, **o mínimo de habilidade e capacidade** para colocá-lo efetivamente em funcionamento (Manzini, 2008, p. 54, grifo meu).

Mais do que corroborar a questão do cotidiano de uma vida pré-mecanizada como causa da associação entre bem-estar e minimização do envolvimento pessoal, é a segunda parte da reflexão do Manzini (2008) a qual pretende-se fazer alusão, visto que ela implica na redução da atenção despendida por alguém na realização de uma atividade. Seguindo essa lógica demasiadamente programática, a diminuição da atenção despendida na realização de algo minimiza também o que um sujeito sente durante um processo e, como já mencionado, o quanto ele reflete sobre o mesmo, impactando, por conseguinte, a apreciação das qualidades profundas desse saber-fazer processual.

A hipótese aqui apresentada é que a minimização do envolvimento pessoal implica em uma menor mobilização de afetos e sentimentos, e, por conseguinte, uma maior dificuldade na elaboração, isto é, na significação de algo. Poder usufruir das qualidades profundas de um saber-fazer não é um processo isento de algum grau de sofrimento, desconforto, frustração, raiva etc. Se o programa não permite a reflexão, a apreciação ou a diversão, ele tampouco permite a nossa frustração ou o nosso desgosto. Quando não podemos perceber o que sentimos, não conseguimos encontrar sentido nas coisas que fazemos.

4. Uma Temporalidade Criativa

A descrição que Manzini faz de um tempo lento e contemplativo, na medida em o vincula às qualidades profundas de algo que “[...] para ser produzida e apreciada, requeira investimento do próprio tempo” (Manzini, 2008, p. 58), remete à temporalidade



autopoiética da estética e do lúdico que “[...] têm em comum o fato de serem sua própria finalidade, inclusive quando comportam finalidades utilitárias” (Morin, 2012, p.133).

Para avançar nessa ideia, é necessário retomar o conceito de autopoiese, elaborado por Maturana e Varela (2001) ao definir o que são sistemas vivos. Para os autores, o que uma unidade autopoiética¹⁰ é e o que ela *faz* coincide, visto que a peculiaridade de sua organização é que ela *só produz a si mesma* (Maturana e Varela, 2001). Nesse sentido, é possível afirmar que processos estéticos e lúdicos dizem respeito a uma temporalidade que produz a si própria — que tem a sua existência e duração como principal intenção — sem reduzir-se a um objetivo, embora possa, eventualmente, comportá-lo e até mesmo transformá-lo. Em outras palavras, pode-se dizer que essa temporalidade permite a emergência de finalidades múltiplas, todas formadas na tessitura do seu processo. Ela não é, portanto, apenas um processo de *autoprodução*, mas integra em si também transformações de natureza ecológicas¹¹. Conforme diz Morin (2016), as finalidades nascem de sua própria ausência. Elas não são, de antemão, suficientes para explicar um processo vivo.

É curioso pensar na temporalidade da estética ou do lúdico como sendo processos vivos. Se aceitarmos essa proposição, entenderemos que *as ideias estão vivas*. Poderemos, assim, compreender que existimos com elas em um parasitismo mútuo, que fomos nós que as criamos e que são elas que criam o mundo sociocultural no qual vivemos, por meio da linguagem (Morin, 2011b; 2012).

Isso também se aproxima do que sugere Marx (2013), ao cunhar o termo fetichismo da mercadoria e falar que as mercadorias estão encobertas por uma magia, como se elas possuíssem vida própria. Nessa direção, o autor também diz que os homens não dominam os meios de produção, mas são por eles dominados, quando o seu trabalho se reduz a uma quantidade de força a ser vendida.

A diferença principal entre a temporalidade da estética e do lúdico e a do capitalismo é que, nesta última, ao invés das ideias servirem a finalidades múltiplas, próprias ao processo vivo e polissêmico da linguagem, elas servem a um propósito único, a saber, a acumulação do capital por meio da mais-valia, processo que pode ser descrito como a “autovalorização do valor” de troca (Safatle, 2024, p. 127). É por esse motivo que a temporalidade programática e quantitativa do capital pode ser considerada alienante, visto que ela não permite a tessitura criativa do tempo processual qualitativo, com a emergência de novas intenções e relações sociais entre as pessoas, empobrecendo, assim, tanto a vida quanto o trabalho.

Em outras oportunidades, afirmei que um bem-estar pautado na minimização do envolvimento pessoal seria uma maneira de reduzir tanto a estética quanto o lúdico à sua dimensão utilitária (Mandelli, 2023). Fiz isso porque, na área do design, não é tão incomum

¹⁰ Uma unidade autopoiética também é capaz de distinguir-se do meio ambiente em que habita (Maturana; Varela, 2001).

¹¹ “A vida torna-se auto-eco-organização” (Morin, 2016, p. 326).



que o utilitarismo, esse sistema de ideias em que tudo pode ser pautado e explicado por um objetivo final, delegue a experiência estética a um segundo plano.

Se há, hoje em dia, algum problema na maneira como interpretamos, no design, a famosa e incontornável frase do arquiteto Louis Sullivan — a forma segue a função — esse problema é não se considerar a *estética como função polissêmica da linguagem*, isto é, como um processo de significação aberto, passível de transformar-se em distintas experiências de uso (produção e fruição)¹².

Cardoso (2016) elabora muito bem um raciocínio semelhante a esse, ao resgatar a noção socrática de “adequação ao propósito”, que orientou o desenvolvimento de produtos no início da industrialização.

Sócrates não diz que alguma coisa é bela porque é adequada ao seu propósito, o que equivaleria a dizer que a boa forma é aquela sugerida pela função do objeto. [...] Antes, ele diz que nada pode ser belo a não ser para o propósito para o qual é belo que seja usado — ou seja, aquele propósito para o qual é bem adaptado. Caso seja aplicado a outro propósito que não o seu, a coisa deixa de ser bela. **Portanto, a ênfase da frase recai sobre o uso, e não sobre a forma. Isso é muito significativo, pois desloca a discussão dos objetos para as pessoas.** Aliás, a pergunta socrática nem versa necessariamente sobre artefatos materiais. Bastante ambíguo, o “algo” da frase pode muito bem se referir a uma fala, a um costume, a um comportamento ou, até mesmo, a uma condição (Cardoso, 2016, p. 26, grifo meu)¹³.

Se perseguirmos essa pista, a ideia de propósito se desenha no uso que alguém faz de um artefato e, portanto, diz de seus aspectos qualitativos. Cardoso (2016) mostra como uma mesma forma pode sofrer alterações de significado com o passar do tempo. Em outras palavras, ele explica como a significação de algo é um processo histórico. Portanto, não é prudente reduzir a forma de um artefato a um único significado, cristalizando-o. É necessário que possamos *brincar com a linguagem*, explorando significados outros. Nessa direção, pode-se entender que a minimização do envolvimento pessoal reduziria a função estética, que permite essa brincadeira, a um significado já atribuído. Isso implica em uma experiência de produção e consumo que não possibilita que um sujeito possa perceber-se e inventar-se.

Não se tem a pretensão, com isso, de dizer que o processo de projeto de um produto não deva pautar-se, também, por uma função. Por exemplo, quando se projeta um garfo, é necessário pensar na sua função de coletar alimentos como uma maneira de guiar a sua solução formal; quando se projeta um livro, deve-se ter em conta aspectos que dizem respeito ao conforto experienciado na sua leitura. O ponto-chave aqui reside na compreensão de que a dimensão estética dos processos de produção e fruição desses artefatos não é redutível a esse aspecto já delineado — a estética é, em si, uma de suas funções. Ela não poderia, tampouco, ser reduzida a uma questão estilística de cunho

¹² Elaboro mais esse ponto na seção 4.2 Processos Lúdicos e Dialógicos.

¹³ Me parece que o fetichismo da mercadoria faz o processo contrário — ele delega aos objetos a capacidade de expressarem qualidades das relações sociais próprias ao trabalho humano, de maneira independente deste (Marx, 2013). O foco estaria, portanto, nos objetos, e mais especificamente, na sua forma de valor de troca.



comercial. *A estética é uma dimensão sensível e polissêmica e, por conseguinte, poética e criativa.*

Sustento aqui a minha posição de que a minimização do envolvimento pessoal é uma maneira de reduzir a estética e o lúdico a um aspecto utilitário. Contudo, e correndo o risco de soar repetitiva, é importante pontuar que esse aspecto utilitário diz respeito mais à ideia quantitativa de valor de troca do que ao aspecto qualitativo do valor de uso das mercadorias.

Conforme pontuado na seção anterior, o valor de uso contempla as necessidades humanas em seus aspectos de fruição processual, que vão desde a produção até o consumo, passando tanto por questão de natureza fisiológica, como a fome, como por questão da ordem da imaginação e do desejo (Marx, 2013) — que, acrescenta-se, não podem ser cindidas em uma compressão humana.

Nessa direção, o que um sujeito faz com um artefato, como ele subverte (ou não) a sua função e, sobretudo, o significado singular que esse artefato ganha em suas relações socioculturais é de natureza qualitativa. Da mesma maneira, um processo de produção que não seja alienante — isto é, que não seja demasiadamente programático — se faz com a fruição de seu próprio tempo e, portanto, comporta a tessitura de inúmeras intenções e afetos. Portanto, um processo não pode equivaler-se, qualitativamente, a outro processo.

O aspecto utilitário referido anteriormente corresponde ao de um significado pronto e cristalizado. Para que seja possível quantificar algo, é necessário que suas relações qualitativas — o que esse algo significa — se encontrem definidas e fixas. Há, na lógica quantitativa, a demanda por uma rigidez de sentido, que é o que possibilitará que se façam equivalências. Sendo assim, não há espaço para singularidades de significado. É como se, para que o valor de troca das mercadorias se consolide em um valor geral e transcendental — a chamada “forma equivalente geral” que, em nossa sociedade, é o dinheiro — e possa, cada vez mais, se autoproduzir, a temporalidade passasse a servir a uma lógica programática de quantidade. Isso acontece na medida em que o valor de uso, como produção e fruição, também passa a ser contabilizado em um tempo cronológico — aquilo que Marx (2013) denominou trabalho humano abstrato.

Ressalta-se que as ideias aqui apresentadas não pretendem condenar a existência de uma temporalidade programática e quantitativa *per se*. Trata-se, antes de mais nada, de buscar compreendê-la e de sugerir, como outros autores já o fizeram, que sua existência excessiva, em detrimento de uma temporalidade processual qualitativa e criativa, leva à degradação do nosso contexto de vida e de seus múltiplos significados.

Essa degradação é uma das facetas de um consumo excessivo, que aparece na hipótese apresentada por Manzini (2008) sobre a proliferação dos chamados bens remediadores. Acredito ser possível acrescentar a essa hipótese que esses bens são, necessariamente, mercadorias e que, na lógica de seu fetichismo, eles encarnam os valores do trabalho humano como se estes lhes fossem intrínsecos. A lógica do capital, que se torna possível graças a esse fetiche, acarreta em uma lógica exponencial da produção de mercadorias para que suas trocas possam se efetivar — a circulação de mercadorias — e, por conseguinte, aumentar o seu próprio valor (Marx, 2013).



Tudo se passa como se buscássemos nessas mercadorias, que Manzini (2008) chamou de bens remediadores, uma maneira de experienciarmos uma temporalidade criativa. Isso porque estaríamos alienados em nossos processos de produção e fruição e, portanto, não poderíamos perceber a nós mesmos e brincar com as nossas ideias. O foco aqui recai sobre os objetos, e não sobre as pessoas. Nessa direção, pode ser que cheguemos à conclusão de que precisamos mesmo é de menos coisas, como dizia Papanek (1995), mas que possamos brincar mais — e brincar juntos — com aquilo o que tivermos.

Se houver algum fundamento na narrativa até aqui desenvolvida, por meio do diálogo entre as ideias desses diferentes autores, chega-se então à seguinte questão: como articular possibilidades éticas de produção e fruição frente a esse cenário? Ensaia-se, a seguir, alguns apontamentos — propostas-respostas que convocam uma temporalidade criativa.

4.1 Educação e Sala de Aula

A educação, em especial nas universidades federais (embora não só), e apesar da crescente precarização, permanece sendo um bem comum e local, para utilizar os termos de Manzini (2008). Nessa direção, a sala de aula configura um espaço em que é possível projetar — isto é, criar as condições para — uma temporalidade criativa. Mas o que isso significa?

Proponho que isso significa instigar os estudantes a serem reflexivos nas aulas, em suas diversas atividades e nos processos de projeto. Isto é, ajudá-los não apenas a projetar, mas a entender os seus pensamentos e o que os leva a uma ou outra decisão ou impasse durante uma atividade. Convidá-los e ajudá-los a se observar pensando e fazendo, a se perceberem no processo. Instigá-los a formular seus próprios argumentos, utilizando-se de diferentes recursos, isto é, que eles possam falar, escrever e desenhar o que pensam. Quanto mais os estudantes se dedicarem a organizar as suas ideias e a comunicá-las, mais nuances eles descobrirão sobre os seus projetos e, também, sobre si mesmos. Que possamos, como professores, ajudá-los a serem mais precisos em sua argumentação, e também mais ousados.

Isso também significa entender a sala de aula como elaboração de um espaço seguro, no qual os alunos possam confiar nos professores e em seus colegas, sentindo-se amparados para serem quem são e explorarem suas ideias. Como diz a primeira das dez regras para a criatividade, utilizadas pela Corita: “Encontre um lugar em que você confie e experimente confiar nele por um tempo” (Kent; Steward, 2023, p. 195). Como professores, entendo que o rigor que exigimos possa ser posto de uma maneira assertiva, na medida em que formos capazes de não reduzir os estudantes às suas entregas. Compreendo que a excelência, quando desejada por nós, não deva se sobrepor ao processo deles — que possamos, antes de mais nada, desejar o seu crescimento e tolerar a nossa própria frustração. Nessa direção, destaco a relevância de sermos capazes de ajudar também os estudantes a sustentar as inevitáveis frustrações e angústias que advêm do processo de fazer e pensar em algo. E, por fim, sempre que possível, que se priorize a qualidade do que é feito, frente à quantidade das entregas solicitadas.



4.2 Processos Lúdicos e Dialógicos

Gostaria, agora, de aludir mais uma vez à ideia do lúdico. Quando algo ganha esse adjetivo, tendemos a pensar, em primeiro lugar, no seu aspecto de brincadeira, de jogo e de diversão. Uma temporalidade lúdica possui três aspectos que são comuns e existem quando jogamos, quando brincamos e quando nos divertimos, a saber: *(i)* aquilo que é adjetivado como lúdico tem a si próprio como finalidade, o que se aproxima muito da ideia da ausência de uma finalidade pré-concebida (Gielen, 2010; Kent; Steward, 2023), mas pode, como vimos no início desta seção, comportar diferentes objetivos; *(ii)* acontece dentro de limites espaciais e temporais próprios (Huizinga, 2019) — como pode ser, por exemplo, uma sala de aula; e também *(iii)* engaja intensamente o pensamento e, portanto, a mente e o corpo, durante a sua duração (Cas Holman, 2019; Papanek, 1995).

Nessa direção, é possível afirmar que um processo lúdico não diz respeito a uma experiência passiva e pré-concebida. Há, necessariamente, o engajamento de um sujeito que está implicado em um processo de maneira não alienada. Vale evidenciar que apesar de seus aspectos comuns recém listados, há distinções possíveis entre o processo de jogar, de brincar e de se divertir. A intenção aqui não é desdobrá-los todos¹⁴, mas evidenciar o aspecto dialógico e estético da ludicidade. Isto quer dizer que algo lúdico não é redutível ou equivalente à noção de diversão, mas comporta uma ampla gama de sentimentos, além de afetos ambivalentes.

O jogar e o brincar, bem como os ritos e as festas, tendem “a assumir acentuados elementos de beleza” (Huizinga, 2019, p. 8), embora essa não seja a única maneira na qual eles se relacionam de forma íntima com um domínio estético. A estética, quando apreendida em seu sentido original, como “sentir”, alude tanto àquilo que nos encanta quanto àquilo que nos faz sofrer. É no seu domínio que podemos encarar aquilo que nos horroriza, sendo ela também o que faz com que sejamos capazes de ver o encanto nas tragédias (Morin, 2012). Como diz Morin “a estética, como o lúdico, retira-nos do estado prosaico, racional-utilitário” (Morin, 2012, p. 135) e nos convida a usufruir das linguagens de maneira criativa e poética.

Em suma, defende-se que processos lúdicos podem ser uma das condições para uma temporalidade criativa, na qual os sujeitos possam perceber a si mesmos e usufruir das qualidades profundas de um processo. Essas qualidades, no entanto, não se restringem àquelas que nos conduzem a sentimentos agradáveis, mas incluem também as que mobilizam afetos e sentimentos difíceis — e que, justamente, nos tornam humanos.

5. Considerações Finais

Este artigo traça um percurso que parte das ideias de ética e moral, relacionando-os com questões referentes ao bem-estar e ao sofrimento humano (Chauí, 2000), por meio de uma perspectiva dialógica que as entende como questões antagônicas mas também complementares (Morin, 2011a, 2015). Apresenta-se a ideia de bem-estar construída por uma sociedade industrial, adentrando assim na hipótese de uma crise contemporânea que

¹⁴ A diferença do jogar e do brincar é que, no segundo, as regras são mais passíveis de serem transformadas em negociações coletivas, ao invés de serem pré-definidas (Mandelli, 2025).



se dá por meio da degradação dos bens comuns e da escassez de uma temporalidade que permita a apreciação e a contemplação das qualidades profundas de um saber-fazer (Manzini, 2008). Então, discorre-se sobre como o excesso de uma lógica programática e quantitativa, que reduz a experiência estética à finalidade única de autovalorização do valor de troca das mercadorias (mais-valia), leva à proliferação e à circulação destas, e à degradação de uma vida singular e criativa (Marx, 2013; Morin, 2011b).

Por fim, chega-se a dois apontamentos acerca de uma temporalidade que se pretende ética e criativa, isto é, alinhados à eticidade discutida ao longo deste artigo. Ambos articulam-se com a minha prática profissional como professora de design e pesquisadora, a saber: (i) a compreensão da sala de aula como espaço de criação das condições de um processo no qual os sujeitos possam perceber-se, usufruindo das qualidades profundas de um saber-fazer em sua dimensão dialógica — de prazer e fruição, mas também de frustração e angústia; e (ii) a concepção da ludicidade como um processo — educacional e/ou projetual — que explora a dimensão estética em sua função criativa, tornando possível a emergência de finalidades e significações plurais, inclusive dialógicas.

Como limitação, cabe pontuar que há, no design, outras discussões sobre bem-estar e bem-viver, desenvolvidas a partir de distintas abordagens metodológicas e ontológicas, que não foram contempladas neste artigo¹⁵. Há, também, outra proposta acerca de um ethos projetual, na qual se articulam noções de temporalidade (ver Bittencourt, 2021) que não foram discutidas aqui. Isso acontece uma vez que essas discussões exigiriam outro escopo de articulação teórico-conceitual, excedendo a proposta aqui desenvolvida. Aponta-se que essas elaborações podem ser contempladas em pesquisas futuras. Ainda, ressalta-se que essa foi uma primeira tentativa de articular ideias de ética e da teoria marxista com as ideias de autores do design. Como autora, tenho ciência de que a robustez teórica das ideias de Marx (2013), bem como da história das ideias éticas, é uma empreitada que exige sempre mais profundidade e rigor.

Agradecimentos

Agradeço à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais pelo apoio ao projeto de pesquisa intitulado “Design, Luto e Ludicidade”, financiado pelo Edital PRPq – 10/2024 (Projeto nº 30563).

6. Referências

BOFF, Leonardo. **Sustentabilidade**: o que é – o que não é. 4. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2015.

BITTENCOURT, Paulo. H. R. **Design e complexidade**: em busca de um novo ethos projetual. Tese (Doutoramento em Design Estratégico) – Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre: UNISINOS, 2021.

¹⁵ Ver, por exemplo, Fontoura *et al.* (2022) e Tonetto (2020).



- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- CAS HOLMAN: design para brincar. In: ABSTRACT: the art of design. Season 2. Creator: Scott Dadich. Executive producers: Scott Dadich, Morgan Neville, Dave O'Connor, Jon Kamen, Justin Wilkes, Jason Spingarn-Koff, Ben Cotner, Lisa Nishimura. Los Gatos: Netflix, 2019. Seriado via streaming. Episódio 4 (45 min).
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ed. Ática, 2000.
- GIELEN, Mathieu. Essential concepts in toy design education: aimlessness, empathy and play value. **International Journal of Arts and Technology**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 4-16, 2010.
- DUNKER, Christian. **Lutos finitos e infinitos**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2023.
- FONTOURA, Raíssa S. *et al.* Strategic design for the promotion of subjective wellbeing in hospital routines for pediatric cancer treatment. **The Design Journal**, [s. l.], 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KENT, Corita; STEWARD, Jan. **Aprender de coração**: práticas para libertar o espírito criativo. Tradução de Livia Azevedo Lima. 1 ed. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.
- MANDELLI, Roberta R. **Brincadeiras Cosmopoiéticas**: uma proposta de design transdisciplinar e abduutivo. Tese (Doutoramento em Design Estratégico) – Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre: UNISINOS, 2023.
- MANDELLI, Roberta R. **Brincadeiras Cosmopoiéticas**: design de estratégias para saúde e criatividade. Arcos Design, **no prelo**.
- MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Tradução de Carla Cipolla. 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política: Livro I: o processo de produção do capital. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013 [recurso eletrônico].
- MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. **A árvore do conhecimento**: as bases biológicas da compreensão humana. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. 10. ed. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011a.
- MORIN, Edgar. **O método 1**: a natureza da natureza. Tradução de Ilana Heineberg. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2016.
- MORIN, Edgar. **O método 4**: as ideias: habitat, vida, costumes, organização. Tradução de Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011b.



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir_
X SDS 2025 - Sustainable Design Symposium

**3 a 5
DEZ
2025**

São Luís - MA



MORIN, Edgar. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Tradução de Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

PAPANEK, Victor. **Arquitetura e design: ecologia e ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.

SAFATLE, Vladimir. **Introdução a Jacques Lacan**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

SAFATLE, Vladimir. **Marx diante de nós: teoria de ciências sociais**. Universidade de São Paulo, Departamento de Filosofia, 2024. Disponível em: https://www.academia.edu/126870668/Marx_diante_de_no_s_Curso_completo_2024. Acesso em: 05 maio de 2025.

TONETTO, Leandro M. An international perspective on design for wellbeing. In: PETERMANS, Ann; CAIN, Rebecca (org.) **Design for well-being: an applied approach**. Nova Iorque: Routledge, 2020. p. 651-691.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Tradução de Breno Longhi. São Paulo: Ubu Editora, 2019.