



## Visões do passado e do futuro em William Morris: contribuições para uma história especulativa do design

*Visions of the past and the future in William Morris: contributions to a speculative history of design*

**Valter Vinícius Costa, ESDI/UERJ**  
valterviniciuscosta@gmail.com

**Daniel B. Portugal, ESDI/UERJ**  
dportugal@esdi.uerj.br

**Wandyr Hagge, ESDI/UERJ**  
wandyr@gmail.com

### Resumo

Entendendo que o design especulativo lança um olhar ampliado sobre as possibilidades do próprio design, nos propomos a situar dentro do espectro do design o pensamento político e as utopias literárias de William Morris, figura-chave para a historiografia do design. Interessamo-nos não pelo Morris “pioneiro” do campo, mas pelo ator histórico engajado em processos de “futuração”. Defendemos que seu envolvimento com o futuro se mantém ativo mesmo quando se volta ao passado medieval para buscar inspiração. Por isso, estruturamos este artigo como um diálogo entre duas das obras literárias de Morris: *Um sonho de John Ball* e *Notícias de Lugar Nenhum*, que narram viagens temporais em sentidos opostos, mas que podem ser reunidas dentro do conceito de design especulativo.

**Palavras-chave:** Design especulativo, William Morris, História do design.

### Abstract

*Recognizing that speculative design leads us to develop a broader view of the possibilities of design itself, we propose to locate the political thought and literary utopias of William Morris, a key figure in design historiography, within a wider spectrum of design. We are not interested in Morris, “the pioneer”, but in the historical actor who was involved in the processes of “furation”. We argue that his concern with the future remains active even as he turns to the medieval past for inspiration. We have therefore constructed this article as a dialog between two of Morris's literary works: *A Dream by John Ball* and *News from Nowhere*, which tell of journeys through time, in opposite directions, but that can be brought together within the concept of speculative design.*

**Keywords:** *Speculative design, William Morris, Design history.*





## Introdução

Ao menos desde o final do século passado, está em curso uma mudança de foco notável nos estudos em design: o foco sai do produto e do designer e pousa sobre elementos como: o sentido (virada semântica, linguagem das coisas etc.), o usuário (design centrado no usuário, design centrado no humano, design de interação etc.), a sociedade (design social, design participativo, design crítico etc.), o pensamento (*design thinking*, *designerly ways of knowing*, design especulativo etc.) e o processo (design iterativo, design de serviço, design estratégico etc.).<sup>1</sup> Essa mudança de foco também pode ser observada na história do design, como notam Williams e Rieger:

[...] pensamos que, nos últimos anos, a história do design passou de uma abordagem baseada na história da arte para uma abordagem vinculada à cultura material. Uma perspectiva baseada na cultura material transcende definições e escopos rígidos porque é inerentemente interdisciplinar e mais preocupada com os contextos de produção, consumo e mediação. Não se preocupa tanto com a reprodução de um cânone ou de um conjunto restrito de valores, abordagem que, anteriormente, influenciou fortemente a história do design. (2015, p. 15, tradução nossa)

A abordagem anterior tinha como referência principal o modo *pevsneriano* de escrever a história, pautado nas tradições da história da arte e voltado a essas grandes figuras que ele chama de “pioneiros” (Pevsner, [1936] 1977). Ao lado dele, também tinham força abordagens centradas em uma história da técnica — como em Giedion (1948), Pye (1964) e Petroski (1994) — e na catalogação de artefatos. A consolidação de propostas para uma história social do design, como a de Forty (1986) nos anos 1980, já pode ser pensada como parte da mudança de foco nos estudos em design que estamos discutindo. O que nos interessa, nessa virada, é observar que, quando passamos a pensar no design como algo “social”, também olhamos para sua história com essas lentes, e destacamos essa dimensão na seleção e enquadramento dos acontecimentos a serem narrados. Generalizando, entendemos que nosso modo de contar a história do design é inevitavelmente orientada por uma compreensão particular do design, a qual nos levará a selecionar certos elementos em vez de outros, a priorizar certos aspectos desses elementos e a estabelecer certas conexões.

Desse ponto de vista, é claro, não pode existir uma história única do design, uma História com H maiúsculo, que contaria o que “realmente aconteceu”, mas somente diversas histórias do design, vinculadas a historiografias particulares — isto é, a certos modos de escrever a história. A mudança de foco nos estudos em design mencionada acima abre as portas para a exploração de outras histórias do design que não aquelas centradas apenas nas técnicas, nos produtos e naqueles indivíduos supostamente especiais que os projetaram. Neste trabalho, propomos uma modesta contribuição para uma história *especulativa* do design. Essa história é “especulativa” mais ou menos do mesmo modo que a história proposta por Forty é “social”: não se trata da descrição de um método para a pesquisa histórica e sim de um modo de compreensão do objeto dessas histórias. Ou seja, a história especulativa do design que estamos propondo se relaciona àquilo que se convencionou chamar de *design especulativo*.

Infelizmente, não temos uma definição amplamente aceita de tal termo, por conta das disputas — a nosso ver bastante infrutíferas — entre diversas áreas similares definidas por nome distintos, como é o caso de design crítico, *design fiction*, *future design*, anti-design, design radical, design discursivo, design baseado em cenários etc. Ivica Mitrović propõe usar “design especulativo” (*speculative design*) como um termo guarda-chuva que permite incluir essas demais abordagens. Sua definição é a seguinte:

<sup>1</sup> Sobre esse tema, ver: Vial, [2010] 2021; ou, então: Lafargue; Cardoso, 2013.



“Design especulativo é uma prática discursiva, baseada no pensamento crítico e no diálogo, que questiona a prática do design [...] [e] leva a prática crítica um passo adiante, na direção da imaginação e visualização de cenários possíveis” (Mitrović, 2016, p. 7, tradução nossa).

Propomos a seguinte versão alternativa dessa definição: design especulativo é uma atividade reflexiva que questiona as formas de atuação projetuais vigentes por meio da imaginação de cenários possíveis. Ora, com tal definição, diversas obras de gêneros literários como os da ficção científica e das utopias/distopias podem ser pensadas como trabalhos de design especulativo. De início, pode parecer estranho classificar obras literárias como projetos, mesmo que de design especulativo; contudo, essa é a consequência de expandir para outros terrenos a competência prefigurativa ou projetual que define o design.

Claeys e Sargent definem utopia/utopismo nesses termos: “Utopismo, de forma geral, é a projeção imaginativa, positiva ou negativa, de uma sociedade que é substancialmente diferente daquela em que o autor vive” (1999, p. 1, tradução nossa). O que nos interessa particularmente nesta definição é a ideia de “projeção”. Em outras palavras, a utopia poderia ser definida por um ato, e esse ato é o de projetar — não por acaso, o mesmo verbo que costuma definir o design. Portanto, não precisamos ir muito longe para sermos capazes de inserir a imaginação utópica como parte do design especulativo. Utopia é projeto, e, para o propósito deste artigo, não nos interessa o “mérito” de tal projeto, ou seja, se ele é “fictício” (para o entendimento corriqueiro de ficção) ou não, ou se ele é considerado “fora da realidade” — não traçamos essas fronteiras aqui.

A expansão do design para englobar produções como a literatura de utopia talvez ganhe um novo sentido se atentarmos para a produção de alguns designers relevantes do passado que também produziram obras especulativas textuais — e que figura poderia representar tal grupo melhor do que William Morris, esse mesmo polímata que Pevsner considerou o pioneiro dos pioneiros do design?

Vale notar nesse ponto que, apesar de lhe conceder um lugar de destaque, Pevsner olha para Morris com reservas. Por isso, separa o Morris pensador do Morris artista, no geral priorizando este último, mas por vezes emprestando valores conflitantes a esses dois papéis. Pevsner acredita que os ensinamentos de Morris seriam “destrutivos”, por conta de seu ódio à modernidade e seu apego à Idade Média. Contudo, em outros momentos, ele afirma que foi o Morris pensador, e não o Morris artista, que conseguiu superar as limitações do seu próprio século: seus ensinamentos teriam desempenhado papel-chave para o reconhecimento profissional do artesanato (Pevsner, [1936] 1977, p. 54). Esse olhar bifurcado para a produção de Morris que separa o “pensador” do “artista” teve uma vida longa e não faltam historiadores do design que continuam a adotá-lo. Isso não surpreende, se considerarmos que o estilo característico da abordagem pevsneriana se espalhou por todas as tradições historiográficas relevantes: da Alemanha aos Estados Unidos; da Espanha à Itália, passando pela França, sem mencionar a própria Grã-Bretanha, onde Pevsner legou à academia diversos discípulos, como Reyner Banham.<sup>2</sup>

Em resumo, a abordagem de Pevsner deixa um legado que marca como William Morris foi lido, interpretado e compreendido por diversas gerações de historiadores do design. Neste texto, faremos diferente. Vamos olhar para a produção de Morris do ponto

---

<sup>2</sup> Seguindo esta ordem, vejam-se: Margolin, [2015] 2017; Hauffe, 2014; Campi, 2007; Vitta, 2011; Midal, 2009. O *Theory and Design in the First Machine Age*, de Banham (1960), é frequentemente citado como outro marco que, depois do *Pioneers of the Modern Movement*, de Pevsner, consolida o *ethos* da disciplina História do Design no século XX.



de vista do design especulativo, ou de uma história especulativa do design. Uma das vantagens de tal olhar é a possibilidade de pensar sua obra como um todo, sem separar de antemão o “pensador” do “artista”, uma vez que essa separação sequer pode fazer sentido para alguém que pensa o design como uma atividade definida pela prefiguração e voltada à imaginação de cenários possíveis. Assim, destacaremos em sua obra, independentemente de seus meios, esse caráter prefigurativo, seja como proposta de uma nova visualidade inspirada no medievo (e aqui podemos pensar no sentido mais concreto de “cenário” como o ambiente de uma sala, por exemplo), seja como proposta de uma reorganização social (com um sentido mais abstrato de “cenário” como o conjunto de elementos que caracteriza uma realidade social possível).

Morris aparece para nós como um objeto de investigação rico, pois justamente reúne (e confunde) os dois sentidos de design que mencionamos: o sentido costumeiro, ligado à produção material, e o sentido especulativo, relacionado à projeção de cenários, futuros, sociedades etc. Nesse sentido, podemos reconhecer em Morris uma contribuição ainda mais ampla ao design do que aquela que já lhe é atribuída. Esse escopo ampliado através do qual podemos enxergar Morris leva em conta sua produção de design especulativo, que, por sua vez, inclui também o seu trabalho de produção material. Dessa maneira, não estamos propondo uma hierarquização dessas diferentes atividades, e sim uma forma renovada de abordar essa figura histórica. Aqui, algumas de suas produções literárias podem aparecer como trabalhos de design tanto quanto os artefatos que ele produziu.

Este artigo é o primeiro passo em uma empreitada mais ampla dedicada a construir uma história do design centrada na especulação. Aqui, como observado, vamos atentar para a obra de Morris. Analisaremos, mais especificamente, duas obras literárias suas, nas quais a dimensão especulativa é notável: *A dream of John Ball* e *News from Nowhere*. A primeira é um romance publicado serialmente entre 1886 e 1887 no periódico *The Commonweal*, do qual Morris era um dos editores. Não há, até o momento, tradução em português publicada. Traduziremos o título como *Um sonho de John Ball*, e designaremos a obra pelas iniciais JB. A segunda obra apareceu originalmente no mesmo periódico, em 1890, e foi posteriormente traduzida para o português com o título *Notícias de Lugar Nenhum*. Designaremos essa obra pela iniciais NN. Ao longo das análises, tentaremos delinear as principais características dos cenários imaginados por Morris — um cenário passado e um cenário futuro que se sobrepõem em diversos aspectos —, identificar alguns dos valores e das tradições relevantes para sua conformação, e atentar para o papel que a cultura material desempenha neles.

### **Passado: Um sonho de John Ball**

Morris foi um dos artistas/pensadores britânicos mais dedicados a recriar valores e processos artísticos medievais — como parte do que se convencionou chamar de movimento *neogótico*, característico do século XIX. Embora essa atitude se manifeste artística e materialmente, sua base é moral e intelectual. Filiando-se a uma tradição que remete a Thomas Carlyle e a John Ruskin, Morris encontra na cultura material da Idade Média certo “espírito” de autenticidade e coletividade que, na modernidade, teria se perdido.

Voltemos rapidamente a essas duas figuras. Carlyle, um pensador-chave para o romantismo britânico é, infelizmente, pouco conhecido hoje em dia. Ele criticava a



modernidade por se orientar pelo “*cash nexus*” (lógica do dinheiro)<sup>3</sup>, o que, a seus olhos, tornava a realidade social moderna uma farsa. Em oposição, Carlyle acreditou encontrar na Idade Média um período de força espiritual (Carlyle, [1843] 1890, tradução nossa). Ela seria a última era heróica, capaz de trazer ao mundo essas figuras não apenas dignas de grandes feitos, mas fortes o suficiente, espiritualmente, para orientar as energias sociais na direção de uma verdadeira empreitada coletiva — a qual teria ganhado diferentes formas em diferentes épocas: guerreira, religiosa, literária (Carlyle, [1841] 2011, tradução nossa). À era moderna faltaria exatamente essa força espiritual. Não seria possível caracterizá-la como “heroica, devota, filosófica ou moral, mas [sim], acima de todas as demais, [como] a era mecânica” (Carlyle, [1829] 1984, p. 34, tradução nossa).

Ruskin incorpora as tendências gerais do pensamento de Carlyle, mas abandona a figura grandiosa do herói para se voltar aos modos de produção coletiva, à arte e ao design (entendido como projeto). Para ele, a Idade Média ou, mais especificamente, o período gótico, representava um modo de projeto/produção que oferecia ao trabalhador certa liberdade criativa, em oposição à rigidez mecânica da Inglaterra de seu tempo. A produção moderna parecia-lhe colocar em segundo plano aquilo que deveria ser o principal — o humano. Nas cidades fabris da Inglaterra, escreve Ruskin, produz-se de tudo, “mas iluminar, reforçar, refinar ou formar um único espírito vivo nunca nem entra em consideração” (Ruskin, [1853] 1892, p. 23, tradução nossa). Isso está relacionado a uma compreensão totalizante do projeto, que marca a era moderna. Essa compreensão supunha que o projeto poderia reger todo o processo produtivo, deixando aos trabalhadores apenas a tarefa de realizar o acabamento mais perfeito possível. Pior, com a crescente divisão do trabalho, o trabalhador ficava cada vez mais relegado a trabalhar mecanicamente em um único detalhe, de maneira ainda mais impensada e repetitiva. Assim, tirava-se do trabalhador a possibilidade de colocar em jogo sua dimensão humana, criativa — nos termos de Ruskin, fazia-se do trabalhador uma máquina (*ibid.*, p. 27). Na visão de Ruskin, essa lamentável virada no modo de trabalho coletivo estaria na base do mal-estar difuso da modernidade e seria a verdadeira fonte das revoltas operárias da época.

O pensamento de Morris é fortemente influenciado por Ruskin, e os modos de projetar/produzir continuam centrais também para ele. Se a arte era, como teria lhe ensinado Ruskin, a expressão da alegria do trabalhador com o seu trabalho, está claro que um modo de projeto/produção que “maquiniza” o humano coloca em xeque a própria possibilidade da produção artística. A arte que interessa Morris é uma arte pensada em termos sociais, não individuais. Em JB, Morris chama o vínculo social característico da Idade Média e ausente da modernidade de “camaradagem” (*fellowship*). Para o autor, sem camaradagem, não pode existir arte no único sentido relevante do termo.

Após essa rápida contextualização, olhemos com mais atenção para a narrativa de JB. O protagonista, nunca nomeado, é transportado através de um sonho à Inglaterra do século XIV, no contexto das revoltas camponesas. Além de acompanhar as movimentações que levam a uma das batalhas, ele conhece John Ball, padre que atuou como um dos líderes do movimento. Depois de escutar alguns de seus discursos inspiradores, o protagonista tem a chance de conversar diretamente com John Ball, em cenas nas quais ambos compartilham seus ideais políticos e visões de futuro. O livro é indissociável da “conversão” de Morris ao socialismo, ainda bastante recente quando da publicação da obra. As revoltas camponesas do século XIV figuram em JB como

---

<sup>3</sup> “[...] *Cash-payment the one nexus of man to man [...]*” (Carlyle, [1843] 1890, p. 164).



representativas do tipo de agitação popular que ele gostaria de promover em seu tempo (Salmon, 2001).

A ideia de uma sociedade baseada na associação coletiva ou apoio mútuo entre iguais é o grande fio condutor do livro. Em um dos primeiros discursos do padre John Ball, ele afirma: “Na verdade, irmãos, camaradagem é paraíso, e ausência de camaradagem é inferno; camaradagem é vida, e ausência de camaradagem é morte; e os feitos que fazem sobre a Terra, é em nome da camaradagem que os fazem” [...] (Morris, [1888] 1892, p. 25, tradução nossa).

Ball vislumbra uma sociedade que supere o sistema de servidão e seja baseada na camaradagem, onde as pessoas trabalham, mas não forçam outros a trabalhar, onde as relações sociais sejam baseadas na ajuda coletiva, todos tendo acesso “sem dinheiro e sem preço” (*ibid.*, p. 36, tradução nossa) aos bens de que precisam. Além de uma sugestão de modelo socioeconômico (que será mais bem desenvolvida em *Notícias de Lugar Nenhum*), já podemos ver aqui também a extensão do sistema da camaradagem, não podendo ser resumido simplesmente a um sentimento de “bondade” de um indivíduo para com o outro — como a palavra seria usualmente entendida —, mas como uma proposta que redesenha todos os aspectos de uma vivência coletiva.

A camaradagem une insatisfações coletivas na direção de uma revolta popular, como no caso de JB, mas também institui um modelo social específico de projeto e de trabalho. Para Morris, ela seria o antídoto mais claro para a divisão do trabalho (epítome da maquinização do trabalhador), que ele, inspirado por Ruskin, critica duramente. Com a divisão do trabalho, cada trabalhador se tornaria apenas um fragmento dele mesmo, distanciado da possibilidade de dominar qualquer ofício por completo. A competitividade entre trabalhadores também é parte intrínseca dessa divisão, só podendo ser corrigida pelo modelo da camaradagem. Para formatar essa proposta, Morris olha para as guildas medievais de artesanato, que seriam — na visão dele — geridas de maneira horizontal e baseadas na cooperação e aprendizado coletivos.

Foi esse sistema, que não havia aprendido a lição de que o homem foi feito para o comércio e supunha, na sua simplicidade, que o comércio foi feito para o homem, que produziu a arte da Idade Média. A cooperação dela com uma inteligência livre foi levada ao ponto mais longe já atingido (Morris, [1883] 1915, pp. 176-177, tradução nossa).

Voltando ao romance, notemos que o protagonista encontra-se na Idade Média em uma posição dúbia. Ao mesmo tempo em que admira a utopia do companheirismo, compartilhando a visão dos camponeses sobre seu valor, também sente a angústia de saber que ela não ganhou vida nem mesmo no momento histórico de onde ele vem, aproximadamente cinco séculos depois. O protagonista compartilha sua angústia com John Ball, contando-lhe, a partir de seu ponto de vista privilegiado de viajante do tempo, que aquelas tentativas de instaurar uma sociedade da camaradagem vão falhar ao menos por cinco séculos.

Embora o protagonista se coloque em posição superior de conhecimento sobre o futuro das revoltas populares, vale apontar que ele próprio ainda mantém vivas as mesmas esperanças que seu interlocutor. Tanto o protagonista quanto Ball se voltam a um futuro ainda a ser conquistado. Ou seja, eles se filiam a um mesmo projeto geral de futuro, ainda que seus presentes sejam muito diferentes entre si. O interessante é o modo como essa união em torno de um projeto comum acaba por tornar quase irrelevante a localização temporal deles — o século XIV e século XIX se aproximam como pontos de uma mesma luta contra um sistema de trabalho desumanizador.

Quando, por exemplo, John Ball descreve sua sociedade ideal, na qual todas as pessoas são iguais e nenhuma obrigada a trabalhar para outra, o narrador responde: “Sim, isso deverá de fato acontecer, porém ainda não por um tempo, e provavelmente



esse tempo será longo” (p. 84, tradução nossa). Vemos, portanto, que eles se encontram em situação de paridade, compartilhando uma espera ansiosa pela realização de seu projeto comum, sendo secundário o tempo que sua implementação pode exigir.

### **Futuro: Notícias de lugar nenhum**

Após nos debruçarmos sobre o olhar de Morris ao passado em JB, devemos olhar agora para NN, a obra de Morris mais próxima do que normalmente se caracteriza como uma “utopia”. O próprio título “Notícias de lugar nenhum” já brinca com a categoria, uma vez que, como se sabe, o termo “utopia” significa literalmente algo como “lugar nenhum”. O tropo do sonho usado em JB é repetido em NN: o protagonista da narrativa, William Guest, dorme e, ao acordar (em um sonho), se vê duzentos anos depois de seu tempo, na mesma cidade em que vive (Londres), agora completamente transformada.<sup>4</sup> À medida que o protagonista vai descobrindo os detalhes dessa nova realidade em que se encontra, somos introduzidos a uma descrição detalhada de como Morris imaginava uma sociedade que pudesse operar de acordo com seus ideais políticos.

Arte, alegria e trabalho são os pilares do seu projeto de sociedade, temas reunidos na sua máxima de que “Arte é a expressão da alegria [*joy*] do trabalhador com o seu trabalho” (1892, tradução nossa). Morris já refletia sobre esses tópicos, de uma maneira ou de outra, desde antes de se dizer socialista, porém encontra no ativismo político um veículo para canalizá-los. Inspirado por autores que não são socialistas — como os já citados Carlyle e Ruskin —, Morris cria um socialismo próprio, cuja principal peculiaridade é justamente a de criar uma equivalência entre a arte (como um modo de vida, um prazer cotidiano) e as questões de subsistência (salário e alimentação, por exemplo). Aqui é importante esclarecer que o sentido de arte em Morris não é a arte do museu, mas qualquer objeto ou ofício que produza beleza.

Quem defende que a questão da arte e da cultura é menos importante que a da faca e garfo (e há alguns que pensam assim) não entende o que a arte significa, ou como ela está ligada a uma vida próspera. [...] É papel da arte definir o ideal de uma vida completa para o trabalhador, uma vida na qual a fruição e criação de beleza e o prazer devam ser sentidos como tão necessários como o pão diário, e que ninguém e nenhum grupo seja privado disso [...] (Morris, [1894] 1896, p. 12, tradução nossa).

Voltando à história, vejamos as primeiras reações do protagonista William Guest após acordar na Londres do futuro. De início, ele vivencia algumas surpresas, como aquela relacionado ao aspecto da cidade, no que diz respeito à natureza e à arquitetura. O rio Tâmsa, por exemplo, encontra-se límpido e cristalino, perfeito para um mergulho — bem diferente, portanto, do rio poluído que ele conhecia.

A importância do tema da preservação da natureza faz Morris ser considerado um dos pioneiros do chamado “ecossocialismo” (MacDonald, 2011). Ao longo de grande parte obra de Morris, a natureza atua como um importante guia, tanto moral, como artístico. Essa é ainda outra das influências que Morris recebe de Ruskin, que defendia “o amor pelos objetos naturais neles mesmos” ([1853] 1892, p. 48, tradução nossa) como um dos guias morais derivados do espírito medieval.

---

<sup>4</sup> Essa temática do despertar após algum tempo não é nova. Em 1819, o autor americano Washington Irving publica um conto onde Rip van Winkle dorme e, ao acordar 20 anos depois, descobre que o mundo mudou e que ele não “viveu” a revolução americana. Mais perto do tempo de Morris, o jornalista americano Edward Bellamy publicou, em 1888, seu *Looking Backwards: 2000 - 1887* - uma “utopia” que foi amplamente discutida tanto nos Estados Unidos, como fora do país. Morris leu o livro de Bellamy, mas não admirava sua ideia de um estado centralizador. Publicou uma resenha crítica sobre o livro no jornal *Commonweal* e teria, posteriormente, escrito NN como uma “resposta” à obra do seu contemporâneo (MacCarthy, 1994).



Em NN, o protagonista se encanta também com o fato de que a ponte da cidade parece “ter saído de um manuscrito iluminado” (p. 10). Ou seja, aqui ele já começa a reparar em como as influências medievais tomaram conta da cidade de Londres no futuro. No momento seguinte, seu espanto se volta ao fato de que não existe a noção de dinheiro nessa sociedade. Lá, os produtos e serviços são de livre acesso, e os trabalhadores produzem porque assim desejam. Tudo é produzido com o esmero do trabalho manual (o *craft*), denotando a preocupação de que não só os bens de consumo sejam livres, mas também que sejam da melhor qualidade imaginável.

O esmero com a produção material é uma das preocupações centrais dessa sociedade, como vista em uma emblemática cena: Guest deseja comprar um cachimbo para si, mas acaba ganhando um (afinal, não há o conceito de dinheiro em Lugar Nenhum). Porém, como é possível imaginar, não era um cachimbo qualquer, e sim um que o narrador afirma ser “grandioso demais para mim ou para qualquer pessoa, a não ser o imperador do mundo” (p. 52, tradução nossa), segundo ele, algo como os melhores trabalhos japoneses, mas ainda melhor. “Ela me entregou um cachimbo de bojo grande, elaboradamente esculpido de uma madeira pesada, incrustado de ouro e adornado com jóias” (p. 51, tradução nossa). Guest fala que não pode aceitar cachimbo: além de ser grandioso demais, ele provavelmente o perderia em algum momento. A isso, a artesã que produziu o cachimbo responde que não há problema em perder, pois alguém iria achar e usá-lo. Ela, portanto, produz o cachimbo pelo valor do trabalho em si, o produz como arte e está interessada em como ele vai ser útil à comunidade — não importa nas mãos de quem ele esteja.

À medida que Guest se situa um pouco melhor naquele cenário novo para ele, repara uma característica marcante na cultura material (edifícios, monumentos, imagens, roupas, mobília, utensílios etc.) da comunidade: todas as expressões criativas pareciam, segundo ele, ter saído da Idade Média. “Eu senti como se estivesse vivendo no século XIV” (p. 32, tradução nossa), é como ele define a sensação de habitar esse lugar. Em relação à arquitetura, narra que ela unia as melhores características do gótico do norte da Europa, sarraceno e bizantino, porém que não era uma imitação de nenhum desses. O mesmo fala das roupas usadas na comunidade, que define como alegres, leves e que pareciam situadas entre as vestimentas da antiguidade e as “formas mais simples” do século XIV. Novamente, com o adendo de que não imitavam nenhum desses estilos. A sociedade seria — para usar a expressão que Morris usou para descrever sua famosa casa vermelha, projetada por Philip Webb — “*very medieval in spirit* [muito medieval em espírito]” (MacCarthy, 1994, p. 154).

A apropriação criativa dos elementos medievais reflete a rejeição de Morris à ideia de uma mera “imitação” dos estilos medievais. É nesse sentido criativo que, em NN, o design e arquitetura medievais servem como referência para os mais diversos aspectos da vida naquela comunidade. Por exemplo, um dos personagens chega a dizer: “Como os medievais, nós gostamos de tudo bem-feito e limpo, organizado e claro; como sempre acontece quando um povo tem alguma noção do poder da arquitetura” (p. 104, tradução nossa). Essa é uma passagem interessante, pois mostra justamente como uma referência artística, na visão desses personagens, carrega também um modo de vida, uma forma de pensamento. A cultura material é percebida como algo que reflete qualidades do povo que a constrói, uma ideia que aparece com Augustus Pugin e que também é fundamental para Ruskin e para o medievalismo vitoriano de maneira geral (Williams, 1987).

A arte organiza a comunidade de Lugar Nenhum, além de definir ideais morais para ela. Aqui, podemos retomar JB, e reunir camaradagem e arte sob a redoma da tradição *craft*. A ideia de *craft* sintetiza boa parte dos valores que Morris julgava essenciais. O



ambiente que melhor representa essa tradição é a oficina (e, como modo de organização das oficinas, a guilda). Nas oficinas, arte, prazer e trabalho não só são encontrados em uma relação criativa e saudável, como alimentam-se entre si. Além disso, elas são espaços de compartilhamento de saberes e desenvolvimento de técnicas. A oficina representa, assim, um modo de vida que engaja igualmente a mente e as mãos, fazendo uso adequado de todas as forças e habilidades dos trabalhadores.

Morris exporta a lógica do *craft* para basicamente todos os aspectos da sociedade imaginada em NN, pois essa lógica independe de objetos específicos. Ele não poupa elogios ao engajamento manual com a vida que o *craft* representa. O *craft* é a grande referência da arte valorizada por Morris, em oposição ao que ele considera uma arte inútil, ou que valoriza apenas o intelecto em detrimento do corpo. Ler textos de ficção, por exemplo, parece ser considerado um hábito ultrapassado na Londres do futuro. Uma personagem chamada Clara afirma que, antigamente, usava-se a imaginação para compensar as “misérias sórdidas” (p. 218, tradução nossa) daqueles dias, em uma tentativa de viver outras vidas. Mas, no tempo dela, não existiria o desejo de viver outras vidas, senão aquela que já se mostra disponível. Os principais “livros” de Lugar Nenhum seriam a própria comunidade, a natureza, as tarefas comunais disponíveis e a cultura material.

Esse é um ponto da narrativa que diz respeito diretamente à questão da especulação com a qual justificamos nossas leituras desses dois romances de Morris. A princípio, é bastante curiosa essa aparente recusa de Morris à literatura, especialmente considerando que boa parte de sua produção literária (e uma parte menos relevante de sua produção imagética) poderia ser enquadrada nessa proposta “escapista”, de fuga do aqui e agora. Talvez devêssemos ler esse diálogo de Guest com Clara como uma espécie de autocrítica de Morris, tendo em vista não apenas sua produção literária, mas também o tempo de sua vida que ele teria passado no universo imaginário dos contos arturianos, especialmente durante seus anos em Oxford.<sup>5</sup>

Outra leitura interessante poderia ser derivada da oposição entre o livro e o edifício como elementos canalizadores da ação social, tema da profecia de Frollo no livro *Notre-Dame de Paris* (Hugo, [1831] 1903). Essa obra se tornou uma referência importante para os revivalistas góticos, sobretudo após a restauração (que foi, em parte, um redesign) da catedral de Notre-Dame por Viollet-le-Duc, inspirada pelo livro. Na obra de Hugo, Frollo, que tem uma forte relação afetiva com a catedral, vaticina que “o livro vai matar o edifício” (Hugo, [1831] 1903, p. 122, tradução nossa). Isso porque, se a arquitetura era antes, efetivamente, uma arqui-*téchne*, uma arte que organizava todas as demais artes, a nova importância dos livros, com a prensa, fazia dos textos o principal objeto de mediação social e memória histórica. A catedral gótica é vista como uma espécie de livro vivo, escrito em pedra. E, de fato, se Morris critica o livro, é, em parte, para exaltar os edifícios e, de modo geral, a cultura material entendida como mediadora de uma relação social alegre e harmônica. Voltando ao diálogo de Guest com Clara, não é à toa que, após recusar a literatura como essencialmente escapista, ela aponta que, aqueles que desejam se expressar fariam melhor em dirigir sua atenção para os “belos prédios que levantamos no país inteiro [...], onde um homem pode expressar tudo o que esteja dentro dele, e fazer suas mãos refletirem sua mente e sua alma” (Morris, 1892, p. 217, tradução nossa).

Por fim, notemos que a cultura material e as atividades de organização social em NN não se sobrepõem somente à literatura, mas também à política (entendida como atividade especializada) — o prédio do parlamento foi transformado na Londres do

---

<sup>5</sup> Sobre a relação de Morris com os contos arturianos durante seu tempo em Oxford, ver: MacCarthy, 1994.



futuro em nada menos do que um mercado de esterco (*ibid.*, p. 156). Isso porque a sociedade imaginada por Morris não tem nenhum tipo de governo central e os vínculos sociais são formados sobretudo pelo trabalho comunitário e pelos resultados deste trabalho. É nos projetos e nas execuções que se colocam as principais decisões referentes ao andamento da comunidade. As colheitas, por exemplo, são feitas por todos, exigindo, inclusive, deslocamentos coletivos para outras partes do país. Todo esse trabalho, sendo executado voluntariamente em um ambiente de alegria e camaradagem, torna-se, ele mesmo, arte e uma escrita — viva como as catedrais medievais — do tipo de vida que vale a pena ser vivida.

### Considerações finais

Buscando contribuir para uma história especulativa do design, realizamos a leitura de duas obras de William Morris, a fim de entender como elas questionam os modos então vigentes de projetar e imaginam cenários possíveis. Começamos observando que esses cenários possíveis podiam também dizer respeito ao passado, e refletimos sobre a importância da Idade Média como referência para as especulações de Morris.

Observamos, então, como Morris constrói a visão de uma sociedade na qual o trabalho é voluntário e alegre, fecundando a produção artística, ao modo do *craft*. As pessoas se organizariam sem um governo formal, pois o trabalho livre baseado na camaradagem não apenas levaria a uma arte verdadeiramente fecunda, mas também a uma vivência coletiva que valoriza a beleza, a criatividade e o comum.

Aqui, nas considerações finais, cabe retomar nossas considerações sobre design e especulação. Nosso exemplo da catedral de *Notre Dame*, no final da última seção, ajuda a entender como a especulação de cenários possíveis não pode ser separada do design tal como comumente entendido (i.e., ligado à cultura material). Isso porque o *redesign* da catedral por Viollet-le-Duc não teria se dado da mesma maneira sem o livro de Hugo. A própria valorização da catedral, os elementos a serem destacados (como as gárgulas), o papel da reconstrução, tudo isso foi pensado a partir de um imaginário fecundado por *Notre-Dame de Paris* (Camille, 2009). Isso não quer dizer, é claro, que o livro de Hugo seria a fonte desse imaginário, mas uma obra que dá *corpo e direcionamento* a elementos difusos do imaginário social, facilitando sua canalização para o projeto e a produção da cultura material. Eis o trabalho principal do design especulativo.

No caso das obras de Morris, temos uma indicação mais clara de um futuro desejável, que se supõe poder ser construído. Mas trata-se claramente de uma *especulação*, não de um plano, pois o foco está na construção de um cenário, não nos detalhes de uma possível implementação — apesar de suas vagas discussões sobre revolução. De fato, a ideia de revolução não faz sentido sem os cenários que se supõe estar ao fim de seu movimento; mas, quando consideramos esses cenários, a ideia se fragmenta: não pensamos mais em uma transformação totalizante, mas em uma pluralidade de transformações parciais, que precisam lidar com diferentes imaginários de futuro. A ideia totalizante de revolução é um resquício da tradição marxista do “socialismo científico”, que emprestou a seus pares mais imaginativos e interessantes o epíteto de “socialistas utópicos”, com o objetivo de lhes diminuir.<sup>6</sup> No entanto, se pensadas como cenários possíveis, as utopias talvez sejam o exemplo mais claro de

---

<sup>6</sup> A categorização de diversos tipos de “socialismo” — entre eles, os utópicos —, aparece no *Manifesto comunista* de Karl Marx e Friedrich Engels ([1848] 1998). Mais tarde, o tema volta a ser explorado por Engels em *Socialisme utopique et socialisme scientifique*, em um esforço para popularizar o pensamento de Marx.



projetos de design especulativo: elas permitem experimentar com possibilidades de futuro, sem pressupor um caminho único a ser seguido.

## Referências

- BANHAM, R. **Theory and Design in the First Machine Age**. London: The Architectural Press, 1960.
- CAMILLE, M. **The Gargoyles of Notre-Dame: Medievalism and the monsters of modernity**. Chicago: The University of Chicago Press, 2009.
- CAMPI, I. **La idea y la materia. El diseño de producto en sus orígenes**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.
- CARLYLE, T. Signs of the times. In: TENNYSON, G. B. (ed.). **A Carlyle Reader: Selections from the Writings of Thomas Carlyle**. Cambridge: Cambridge University Press, [1829] 1984.
- \_\_\_\_\_. **On Heroes, Hero-Worship and the Heroic in History**. New York: Barnes & Nobles, [1841] 2011.
- \_\_\_\_\_. **Past and Present**. Chicago, New York, San Francisco: Belford, Clarke & Co, [1843] 1890.
- CLAEYS, G.; SARGENT, L. T. **The Utopia Reader**. New York: New York University Press, 1999.
- FORTY, A. **Objects of desire**. New York: Pantheon Books, 1986.
- GIEDION, Siegfried. **Mechanization Takes Command: A Contribution to Anonymous History**. Oxford: Oxford University Press, 1948.
- HAUFFE, T. **Geschichte des Designs**. Köln: DuMont Buchverlag, 2014.
- HUGO, V. **Notre-Dame de Paris**. Boston, London: The Athenaeum Press, [1831] 1903.
- LAFARGUE, B.; CARDOSO, S. **Philosophie du Design**. Pau: Presses Universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, 2013.
- MACDONALD, B. J. Morris after Marcuse: Art, Beauty, and the Aestheticist Tradition in Ecosocialism. **The Journal of William Morris Studies**, v. 18, n. 3, pp. 39-49, 2011.
- MACCARTHY, F. **William Morris: A Life for Our Time**. London: Faber and Faber, 1994.
- MARGOLIN, V. **World History of Design**. London: Bloomsbury, [2015] 2017.
- MARX, K.; ENGELS, F. **Manifesto comunista**. Trad. A. Pina. São Paulo: Boitempo, [1848] 1998.
- MIDAL, A. **Design: introduction à l'histoire d'une discipline**. Paris: Pocket, 2009.
- MITROVIĆ, I. **Speculative: Post-Design Practice or New utopia?** Zagreb: Ministry of Culture of the Republic of Croatia; Designers association, 2016.
- MORRIS, W. Art Under Plutocracy. In: MORRIS, W. **The Collected Works of William Morris – Vol. 23**. London: Longmans, Green and Co., [1883] 1915, pp. 164-191.
- \_\_\_\_\_. **A Dream of John Ball**. London: Kelmscott Press, [1888] 1892.
- \_\_\_\_\_. **News From Nowhere or an Epoch of Rest**. Hammersmith: Kelmscott Press, 1892.
- \_\_\_\_\_. **How I Became a Socialist**. London: Twentieth Century Press, [1894] 1896.
- PEVSNER, N. **Pioneers of Modern Design: From William Morris to Walter Gropius**. London: Pelican, [1936] 1977.
- PETROSKI, H. **The Evolution of Useful Things**. News York: Vintage Books, 1994.



- PUGIN, A. W. **Contrasts: Or, a Parallel Between the Noble Edifices of the Middle Ages and Corresponding Buildings of the Present Day.** London: Charles Dolman, [1836] 1841.
- PYE, D. **The Nature and Aesthetics of Design.** London: The Herbert Press, 1978.
- RUSKIN, J. **The Nature of Gothic: a Chapter of The Stones of Venice.** Kelmscott: Kelmscott Press, [1853] 1892.
- SALMON, N. A Reassessment of A Dream of John Ball. **Journal of William Morris Studies**, v. 14, n. 2, pp. 29-38, set. – dez. 2001.
- VIAL, S. **Court traité du Design.** Paris: Presses Universitaires de France, [2010] 2021.
- VITTA, M. **Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica dal 1851 a oggi.** Torino: Einaudi, 2011.
- WILLIAMS, W.; RIEGER, J. A Design History of Design: Complexity, Criticality and Cultural Competence. **RACAR: revue d'art canadienne**, v. 40, n. 2, pp. 15-21, 2015.
- WILLIAMS, R. **Culture and Society.** London: The Hogarth Press, 1987.

### Sobre os autores

#### **Valter Vinícius Costa**

Designer, mestre em design pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ) e formado em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda — pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

<https://orcid.org/0009-0008-9051-0093>

#### **Daniel B. Portugal**

Professor associado da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), onde coordena o laboratório de Design-ficção (DEMO). Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com pós-doutorado em Artes e Estudos Culturais pela Universidade de Copenhagen (Dinamarca).

<https://orcid.org/0000-0002-2903-1893>

#### **Wandyr Hagge**

Professor associado da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), onde coordena o laboratório de Design-ficção (DEMO) e a Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ. Doutor em Economia pelo Instituto de Economia Industrial da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com pós-doutorado em Artes e Estudos Culturais pela Universidade de Copenhagen (Dinamarca).

<https://orcid.org/0000-0002-8102-0809>