



**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Design**

Dissertação

**Em defesa de uma Filosofia do Design: diferentes  
perspectivas sobre Filosofia do Design e possíveis  
contributos para o ensino superior**

Pedro Evaristo Seiça

Orientador(es) | Paulo Maldonado

Évora 2024

---

---

---

---

---



**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Design**

Dissertação

**Em defesa de uma Filosofia do Design: diferentes  
perspectivas sobre Filosofia do Design e possíveis  
contributos para o ensino superior**

Pedro Evaristo Seiça

Orientador(es) | Paulo Maldonado

Évora 2024

---

---

---

---

---



A dissertação foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Artes:

Presidente | Tiago Navarro Marques (Universidade de Évora)

Vogais | José Miguel Gago da Silva (Universidade de Évora) (Arguente)  
Paulo Maldonado (Universidade de Évora) (Orientador)



*Nosso conhecimento é como uma anã que se apoia nos ombros  
de gigantes, de forma que, ao ver mais longe, nos  
aproveitamos da altura dos gigantes e não da nossa própria.*

Bernardo de Chartres (1130 – 1160)

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esta dissertação a todos que me apoiaram e estiveram ao meu lado durante todo o meu percurso no mestrado. Sair da minha pátria-mãe não foi fácil, e todos que estiveram comigo, tanto de forma online quanto presencial, apaziguaram minha solidão e incentivaram-me a continuar seguindo meu sonho acadêmico. Em especial, minha dedicatória vai aos meus pais, Mariana e Christian, que desde a infância me incentivaram na busca pelo conhecimento e pela curiosidade; ao meu irmão, João Vitor, que sempre esteve ao meu lado; e à minha companheira de todos os dias Valentina, que nos momentos em que mais precisei, segurou minha mão.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que tornaram esta dissertação possível, com ênfase ao meu orientador, Paulo Maldonado, que, desde a UC de Teoria e Crítica do Design, me incentivou a desenvolver uma escrita crítica sobre o design e, posteriormente, aceitou ser meu orientador. Agradeço também à Universidade de Évora, que foi o berço do desenvolvimento desta dissertação e me proporcionou uma perspectiva plural e multicultural do design. À equipe do Arteria\_Lab, que me ofereceu experiências internacionais e transdisciplinares, incentivando-me a buscar soluções criativas, demonstrando a potencialidade do design no impacto social. Por fim, agradeço à Universidade Federal de Juiz de Fora, instituição onde dei meus primeiros passos no mundo acadêmico e que fomentou em mim o ímpeto pela pesquisa e o compromisso com a cidadania.

## RESUMO

Embora relativamente recente em comparação com outras áreas, o ensino acadêmico do design já está presente em diversas universidades ao redor do mundo. Esta dissertação visa, primeiramente, analisar a forma como esse ensino é conduzido, revelando seu caráter predominantemente técnico. Em seguida, pretende-se explorar as tentativas de teorização da área, focando em textos e projetos que buscam delinear uma possível filosofia do design. A análise buscará compreender como uma maior disseminação de perspectivas reflexivas sobre a prática profissional pode contribuir para a formação de profissionais mais críticos. Por fim, propõe-se a criação de uma disciplina acadêmica denominada "Filosofia do Design", que incentive futuros profissionais a refletirem sobre o papel do design na sociedade.

## ABSTRACT

**In Defense of a Philosophy of Design: Different Perspectives on Design Philosophy and Possible Contributions to Higher Education.**

Although relatively recent compared to other fields, academic design education is already present in various universities around the world. This dissertation aims, first, to analyze how this education is conducted, revealing its predominantly technical nature. Next, it seeks to explore the attempts to theorize the field, focusing on texts and projects that aim to outline a possible philosophy of design. The analysis will aim to understand how a greater dissemination of reflective perspectives on professional practice can contribute to the formation of more critical professionals. Finally, it proposes the creation of an academic course entitled "Philosophy of Design," which would encourage future professionals to reflect on the role of design in society.

## PALAVRAS-CHAVE:

Teoria do Design; Filosofia do Design; Pedagogia do Design; Ética; Sociologia do Design.

## QUADRO DE SIGLAS

SIGLA	SIGNIFICADO
DPP	Design Philosophy Papers
DS	Design Studies
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ONU	Organização das Nações Unidas
UC	Unidade Curricular

## LISTA DE IMAGENS

NOME	DESCRIÇÃO	PG.
Img.1	Cronograma da Dissertação	11
Img.2	Organograma da Dissertação	12
Img.3	Linha do tempo da Filosofia do Design	65
Img.4	Quadro comparativo de UCs de Filosofia do Design	69
Img.5	UC de Filosofia do Design pt.1	75
Img.6	UC de Filosofia do Design pt.2	76

## **ÍNDICE**

- a) Dedicatória
- b) Agradecimentos
- c) Resumo
- d) Abstract
- e) Palavras-chave
- f) Quadro de Siglas
- g) Lista de Imagens
- h) Índice

## **1. ENQUADRAMENTO DO TEMA DE INVESTIGAÇÃO**

### **1.1. Enquadramento**

- 1.1.1. Introdução
- 1.1.2. Motivação
- 1.1.3. Justificativa

### **1.2. Definição do problema**

- 1.2.1. Problemática
- 1.2.2. Problema
- 1.2.3. Oportunidade

### **1.3. Investigação**

- 1.3.1. Objetivos gerais
- 1.3.2. Objetivos específicos
- 1.3.3. Metodologia
- 1.3.4. Cronograma da dissertação
- 1.3.5. Organograma da dissertação

## **2. ESTADO DA ARTE / DESENVOLVIMENTO**

### **2.1. Introdução**

### **2.2. Abrangência do design como prática profissional**

### **2.3. Gênese e Crítica à Pedagogia e Teoria do Design**

- 2.3.1. Bauhaus como início do design na academia
- 2.3.2. O Legado Teórico da Bauhaus
- 2.3.3. Pedagogia do Design e o papel social da universidade
- 2.3.4. Ensino do design hoje
- 2.3.5. Teoria do design hoje

### **2.4. Perspectivas Filosóficas sobre o Design**

- 2.4.1. Filosofia do Design como Teoria do Design
- 2.4.2. O Niilismo Projetual em Tomas Maldonado

2.4.3. A importância de Vilém Flusser para o campo

2.4.4. Objeto, Signo e Design em Jean Baudrillard

2.4.5. Breve nota para o texto de Latour

2.4.6. O Prometeu Cauteloso de Bruno Latour

## **2.5. A Construção de uma Filosofia do Design**

2.5.1. Design Philosophy x Philosophy of Design: Perspectivas do início dos anos 2000

2.5.2. Propostas recentes para a Filosofia do Design

2.5.3. Possíveis conclusões e delimitações para a Filosofia do Design

## **3. PROPOSTA DE CADEIRA CURRICULAR**

**3.1. Mapeamento de disciplinas de Filosofia do Design**

**3.2. Objetivos da nova UC**

**3.3. O desenho da disciplina**

## **4. CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES**

**4.1. Conclusão**

**4.2. Recomendações**

**4.3. Desenvolvimentos futuros**

## **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## **6. BIBLIOGRAFIA**

## **MOTIVAÇÃO**

Entende-se o design como área profissional ímpar, ela possui uma capacidade de criação e inovação pouco vista em outras carreiras, ao mesmo tempo que como defendido por Baudrillard, Maldonado e Lipovetsky: o design que só atende aos interesses mercadológicos e é feito sem autocrítica, pode apenas reforçar problemas sociais de classe e incentivar o frenesi consumista. Logo, almeja-se que a dissertação em questão incentive estudantes da área ou designers já formados a pensarem seu fazer profissional, proporcionando um leque de diferentes perspectivas de uma teoria do design que não possui unicamente aplicação prática, mas também reflexiva.

## **JUSTIFICATIVA**

Percebe-se no ensino acadêmico do design uma deficiência no que diz respeito ao estímulo de pensamento crítico e teórico, muitas vezes a teoria é lecionada como alicerce da prática, e conseqüentemente a graduação torna-se apenas uma porta ao mercado de trabalho, sem que os indivíduos em formação sejam confrontados com questionamentos e reflexões fundamentais.

A dissertação em questão vê a “Filosofia do Design” como uma das múltiplas maneiras de se teorizar sobre a área, e mesmo observando diversas vertentes e iniciativas que visam difundir o tema percebe-se a ausência de textos que tragam distintas “Filosofias do Design” justapostas, incentivando o debate e aprofundamento no tema.

Sendo assim, o trabalho aqui escrito e conseqüentemente a unidade curricular proposta se justificam preenchendo esta lacuna percebida, e é almejado que futuramente tanto a dissertação, quanto a proposta de unidade curricular sirvam como sementes de trabalhos teóricos e práticos mais aprofundados que sejam críticos e reflexivos a respeito de onde e como o design se insere na sociedade.

## **PROBLEMÁTICA**

Ao analisar as grades curriculares dos cursos de design ao redor do globo, é possível identificar uma característica em comum, todos são extremamente tecnocráticos e práticos. Sem o intuito de desvalorizar a práxis, vê-se a necessidade da universidade não só formar um profissional apto para a atuação no mercado de trabalho, mas também um indivíduo crítico do próprio fazer e com consciência social.

Logo, pode-se atrelar a deficiência acadêmica de disciplinas teóricas na área em questão com a formação de designers despreocupados e pouco críticos, que ao se inserirem na indústria não pensam como seus projetos podem impactar na vida dos indivíduos.

## **PROBLEMA**

Pode-se observar a universidade como ambiente seguro para o desenvolvimento do saber em qualquer área. Desde seu princípio, o ensino superior se fez como antro de exploração científica, além disso, lá surgiram importantes movimentos sociais e teorias críticas. Logo, vê-se que a academia não só possui o intuito de formar profissionais com soluções práticas, mas também formar cidadania e fomentar o pensamento contestador.

Ao analisar as diferentes áreas onde o designer pode atuar, como o design de produtos, comunicação, interfaces entre outras; pode se ver os frutos do seu trabalho constantemente intermediando nas relações sociais, sendo elas de indivíduos com sistemas, ou até mesmo entre eles e seus iguais.

Assim, a prática projetual se dá de forma muito mais complexa que simples aplicações de metodologias, necessitando que o designer seja instruído a ter consciência dos possíveis impactos da sua área de atuação.

## **QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO**

Quais são as diferentes perspectivas sobre a “Filosofia do Design”? Onde estão as iniciativas que fomentam a “Filosofia do Design”? Como se pode constituir uma disciplina de “Filosofia do Design” no currículo acadêmico?

## **PROPOSTA DE OPORTUNIDADE**

Através de uma cadeira curricular de “Filosofia do Design”, incentivar que os estudantes da área se informem com raciocínio crítico e reflexivo, possibilitando uma atuação mais ética e consciente no mercado profissional.

## **OBJETIVO GERAL**

A dissertação em questão tem como objetivo analisar como se constituem os cursos superiores de design, para assim perceber a necessidade de fomentação de disciplinas teóricas nos cursos em questão. Adiante, vê-se a necessidade de catalogar como a “Filosofia do Design” já foi anteriormente explorada por outros pesquisadores, e quais diferentes abordagens ela pode possuir. Em seguida será feito um mapeamento das unidades curriculares de “Filosofia do Design” em diferentes universidades ao redor mundo; para que assim, se faça possível o desenho de uma disciplina que o conscientize de seus impactos nas vidas dos indivíduos.

Assim definem-se os objetivos gerais:

1. Analisar o papel do design na academia.
2. Recolher diferentes interpretações sobre a “Filosofia do Design”.
3. Mapear unidades curriculares de “Filosofia do Design”.
4. Propor uma disciplina de “Filosofia do Design”.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Tecer breve enquadramento sobre o ensino do design.
- Expor a falta de carácter teórico na disciplina.
- Visualizar diferentes conceptualizações de uma possível “Filosofia do Design”.
- Catalogar divergentes perspectivas sobre o tema.
- Mapear UC’s de “Filosofia do Design” já existentes.
- Entender a “Filosofia do Design” como uma possível teoria do design que visa à autocrítica.
- Propor uma unidade curricular de “Filosofia do Design”.

### **METODOLOGIA GERAL**

O projeto em questão irá ter carácter exploratório, através de pesquisas bibliográficas, a partir de fontes académicas, teorias filosóficas e sociológicas na tentativa delimitar como se faz o ensino académico do design na contemporaneidade, e quais são as abordagens existentes de uma possível “Filosofia do Design”, pra que assim, possa se desenvolver um diálogo entre ambas as áreas.

De um modo qualitativo, serão analisados artigos e teses sobre impactos sociais do design, para que assim, se faça possível uma identificação de como um design autocrítico pode ser mais ético e socialmente engajado.

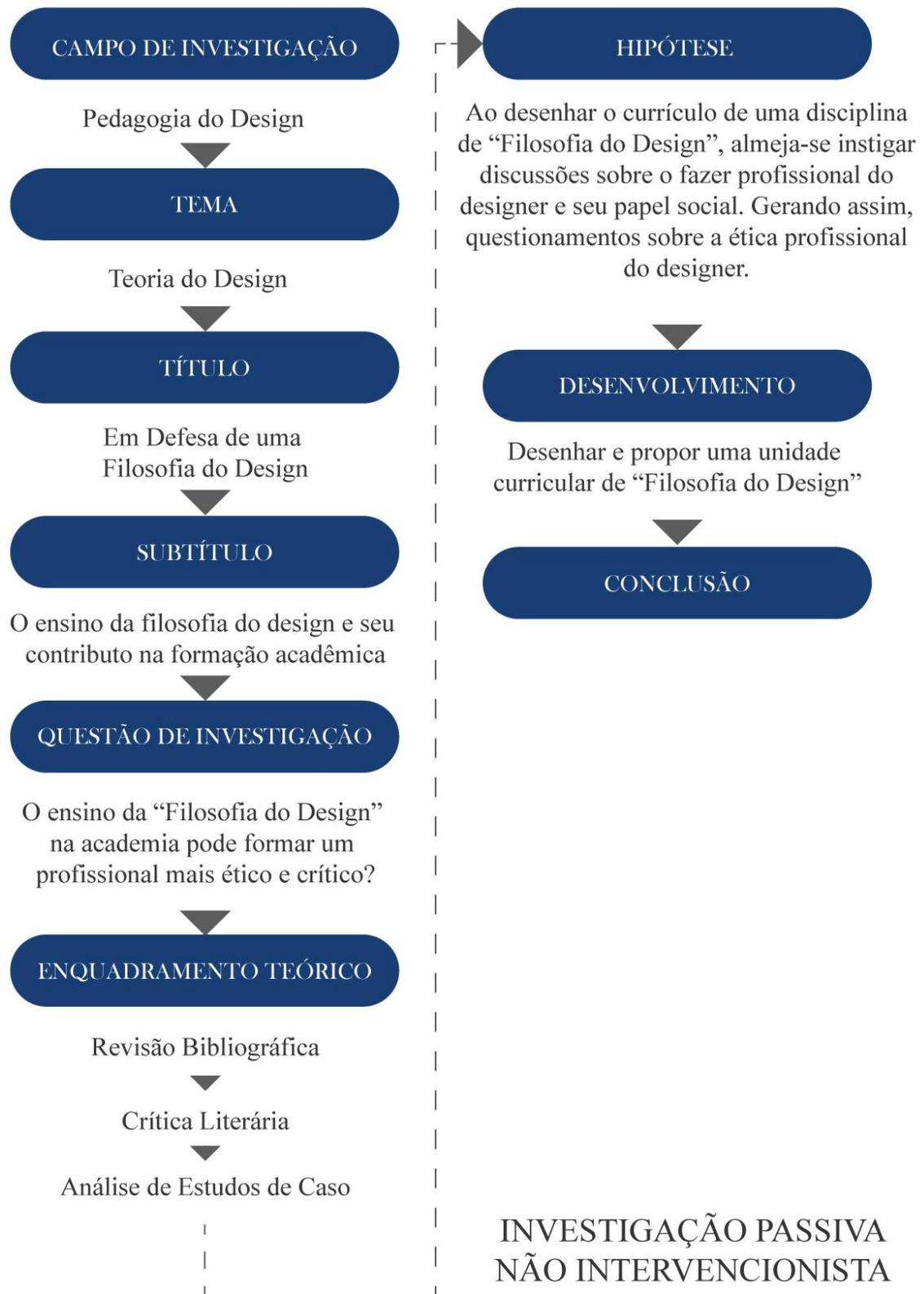
Com a natureza básica, esta tem o intuito de gerar conhecimento a ser explorado a posteriori, com base nas análises anteriormente desenvolvidas por outros investigadores, almeja-se instigar a crítica da atuação do designer e o impacto social de seus projetos.

## CRONOGRAMA DA DISSERTAÇÃO

	JAN.	FEV.	MAR.	ABR.	MAI.	JUN.	JUL.	AGO.	SET.	OUT.	NOV.
Identificação da área geral											
Leitura de textos selecionados											
Afunilamento de ideias e tópicos											
Revisão de bibliografia específica											
Redação											
Revisão											
Redação											

Cronograma da Dissertação (img. 1)

## ORGANOGRAMA



Organograma da Dissertação (img. 2)

## I – INTRODUÇÃO

O design está cada vez mais presente na contemporaneidade, integrando-se profundamente ao cotidiano das pessoas. Em suas diversas manifestações, designers atuam como projetistas de produtos industriais, identidades corporativas, marketing, serviços, aplicações, softwares, experiências, videogames, informações, entre outros campos. As possibilidades de atuação para esses profissionais parecem infinitas, abrangendo uma vasta gama de áreas. Em todos esses contextos, a essência comum do trabalho do designer é a criação de projetos e soluções inovadoras.

Sendo assim, o design é comumente atrelado à “inovação”, palavra esta que tem sido cada vez mais utilizada nos dias atuais, podendo ter plurais sentidos em diferentes contextos, principalmente no que diz respeito à necessidade de se repensar os modos de produção, visando achar soluções que façam frente aos problemas globais, tanto ambientais quanto sociais. Vê-se o quão latente é a efervescência da relação entre design e inovação nos últimos anos, no fato de que a Comissão Europeia observa o Design de Produtos e Serviços “como uma disciplina-chave e importante impulsor de inovação” (Dias, 2018 apud World Economic Forum, 2016).

Com o design assumindo um papel cada vez mais crucial na sociedade contemporânea, penetrando diariamente nos lares e no cotidiano de muitos indivíduos, e ganhando destaque por seu potencial inovador, é preocupante a falta de discussão aprofundada sobre o próprio conceito de design. Questões fundamentais como 'o que é design?' e 'quais são seus impactos?' frequentemente são ignoradas por profissionais que projetam sem adotar um pensamento crítico e reflexivo.

Logo, a dissertação em questão pretende relacionar tal questão com o ensino universitário do design, que em sua maioria têm como principal foco o “Projeto” puro e simples. E ao comparar tal fato com a problemática proposta anteriormente, vêm-se indagar se o ambiente universitário fornece embasamento teórico-crítico para que os recém-formados profissionais questionem como os frutos de seus projetos se encaixam no mundo, não só de maneira pragmática, mas também pensando no impacto da sua subjetividade na vida de quem os consomem.

Assim, quer-se defender que o papel da universidade é o de incubar nas mentes dos futuros profissionais diversas perspectivas sobre as teorias do design. E baseando-se nos escritos de Gui Bonsiepe (2019), argumenta-se a favor do ensino de uma teoria do design que não apenas aborde metodologias práticas, mas também reflita sobre a práxis projetual em si.

Então, ao assumir a filosofia como a área do conhecimento que busca responder questões fundamentais da humanidade através da reflexão teórica, este trabalho visa realizar um levantamento e resgate dos pensadores tanto do design quanto da filosofia que tentaram formular uma filosofia do design. Com objetivo de contextualizar e catalogar diversas perspectivas sobre o tema, construindo diálogos que destacam tanto convergências quanto divergências teóricas.

Vale ressaltar que tal dissertação não possui o intuito de escrever uma filosofia do design, e sim se utilizar de pensamentos filosóficos para analisar o ensino e prática do design; uma vez que é escrita por um designer, e a prática filosófica deve ser executada unicamente pelos que nela se inserem.

Assim sendo, é notório que pensar sobre filosofia do design não é nada inovador, desde a institucionalização do design como fazer profissional muitos já tentaram descrever um ponto em comum entre ambas as áreas. Tanto filósofos quanto designers, visaram se utilizar de conhecimentos de diversos ramos da filosofia para compreender o design e seus produtos. Nomes com grande reconhecimento acadêmico já dissertaram sobre o tema, designers como: Tomás Maldonado (1922 – 2018), Ezio Manzini, Tony Fry, dentre outros, se apossaram de conceitos advindos da filosofia e da sociologia (em suas mais distintas vertentes) para tecerem análises e críticas a respeito da atuação profissional do designer e seus frutos. Já na área da filosofia, figuras como Vilém Flusser (1920 – 1991), Roland Barthes (1915 – 1980), Bruno Latour (1947 – 2022) e Jean Baudrillard (1929 – 2007), compõe um conjunto de pensadores que ao se utilizarem da sua formação base nas ciências humanas analisam o design. A dissertação em questão terá o objetivo de então combinar os conhecimentos desenvolvidos pelos acadêmicos de ambas as áreas, para assim, catalogar ferramentas que ajudem a compreender a subjetividade inerente ao trabalho do designer e como ela pode impactar na sociedade, para assim, relacionar tais conceitos com a pedagogia da disciplina, e fomentar a discussão a respeito das vantagens que seus ensinamentos podem acarretar na formação dos designers.

É importante notar que a filosofia é uma disciplina com uma longa história, abrangendo inúmeras ramificações estudadas em todo o mundo. Consciente dessa vastidão e complexidade, esta dissertação pretende focar exclusivamente nos filósofos que discutem abertamente sobre o design, sem tentar abordar temas paralelos que possam obscurecer o texto. Seguindo essa linha de pensamento, é relevante destacar que muitos teóricos do design contribuíram significativamente para uma teoria crítica da disciplina. No entanto, para manter a clareza e a objetividade, este trabalho se concentrará nos designers que explicitamente desenvolveram uma filosofia do design.

Sendo assim, quer-se iniciar tal resgate e catalogação pela crítica ao positivismo tecnocrático, tecida por Tomás Maldonado em “Meio Ambiente e Ideologia” (1971), que ao mesmo tempo serve de justificativa para o trabalho uma vez que condena o chamado “nihilismo projetual”, ausência de ideologia e embasamento no design, trazendo uma filosofia do design que teoriza o fazer profissional do designer se utilizando de uma ótica filosófica, principalmente a presente nos textos de Theodor Adorno (1903-1969).

A seguir, pretende-se buscar algumas teorias de Vilém Flusser (1920 – 1991) principalmente ao que diz respeito a sua “Filosofia do Design”, uma vez que é inegável a importância do filósofo checo-brasileiro para o campo em questão, ao longo de diversos textos ele discorre a respeito do design através de uma ótica pós-estruturalista, segundo as pesquisas realizadas crê-se que ele foi um dos primeiros a abordar o tema, e é tido por muitos teóricos da área como um dos principais pensadores do campo.

Em linhas gerais em seus escritos relaciona o fazer profissional do designer com a criação de signos em objetos; fazendo uma breve etimologia, diz que a própria palavra “design” em si se deriva do latim *signum*, significando signo (em inglês *sign*), e então “design” seria o “fazer do signo” (Flusser, 1999).

É importante ressaltar que, além de expor diferentes teorias sobre a filosofia do design, esta dissertação também visa destacar a relevância de teorias e projetos importantes para o campo. Acredita-se que a filosofia do design desempenha um papel crucial como impulsionadora do pensamento crítico em uma área tão técnica. Assim, nesta parte do trabalho tem-se também o objetivo sublinhar a importância de Flusser como uma figura pioneira no setor e o efeito multiplicador de seu trabalho.

A seguinte perspectiva que será abordada advém de algumas passagens dos primeiros trabalhos de Jean Baudrillard (1929 – 2007), ela também segue a lógica pós-estruturalista, relacionando o design e a filosofia. O filósofo ao discutir a subjetividade do objeto (chamada por ele de valor simbólico), teoriza a respeito de como os indivíduos se relacionam com tal subjetividade. Logo, ao pensar no designer industrial como projetista, o vê como aquele que impõe tal “valor simbólico” na mercadoria, e interfere no modo em que as pessoas consomem e interagem com tais artefatos.

É válido ressaltar que o signo ou subjetividade dos objetos pode assumir diversos nomes em diferentes perspectivas teóricas; muito antes da institucionalização do design, Immanuel Kant (1724 – 1804) já descrevia em sua fenomenologia de que modo um objeto é percebido pela sensibilidade humana (Reale, 2005), e posteriormente através de uma ótica marxista Walter Benjamin (1892 – 1940) analisa o “Espírito da Mercadoria” como um caráter subjetivo presente em um objeto, e interpretado de acordo com a realidade material de quem o

percebe (Matias, 2014). Tal adendo é importante para se deixar claro que a análise a respeito do signo do objeto (ou fenômeno, ou espírito) não se faz apenas na contemporaneidade. Consciente de tal fato, a dissertação em questão almeja-se tomar como objeto de análise apenas as perspectivas que tomam o designer como articulador simbólico.

Prosseguindo com a exploração de diferentes perspectivas sobre a filosofia do design, é essencial considerar a análise de Bruno Latour na conferência *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design* (Latour, 2008). Nessa apresentação, Latour examina o conceito de design, e assim como Flusser aborda o tema sob uma ótica filosófica e etimológica. Além disso, Latour avalia a influência do designer na sociedade, em um tom provocador, o filósofo francês desafia os designers a projetarem prevendo toda subjetividade relativa ao objeto, assim sendo, crê-se que ao abordar tais questões e possíveis interpretações do texto em questão, pode-se sintetizar alguns elementos das teorias tratadas anteriormente, trazendo-as para o mundo do design e pensando na sua utilização como ferramenta teórico-crítica.

Após abordar os autores clássicos fundamentais para o tema, o próximo passo é examinar perspectivas mais contemporâneas que visam promover e fomentar discussões sobre a filosofia do design. Começando por duas iniciativas nos anos 2000, que buscavam reunir artigos e publicações sobre o assunto, oferecendo novas abordagens e sistematizações.

A primeira iniciativa foi o periódico 'Design Studies', onde Terrance Love procurou estruturar a teoria do design a partir de uma perspectiva filosófica (Love, 2000). Anos depois, Per Galle deu continuidade ao tema, editando um volume da revista dedicado à filosofia do design (Galle, 2002). E como já supracitado, a dissertação em questão visa não só apenas a catalogação de diferentes teorias, mas também almeja apontar iniciativas que fomentem a filosofia do design, logo vê-se relevante destacar que, atualmente (2024), Per Galle é diretor do CEPHAD, o Centro de Pesquisa Internacional em Filosofia do Design na Real Academia da Dinamarca (About CEPHAD | Det Kongelige Akademi, [s.d.]), logo, se tomará tal centro como objeto de análise, e um dos exemplos de iniciativas que visam divulgar e incentivar a filosofia do design.

Em simultâneo com as publicações de Galle e Love no 'Design Studies' eram lançados os primeiros volumes do 'Design Philosophy Papers' (2003–2017). Este periódico reuniu uma variedade de artigos sobre filosofia do design, apresentando diferentes perspectivas sobre o tema. Vale destacar que os artigos eram organizados e editados pela professora e pesquisadora Anne-Marie Willis. Em 2018, Willis continuou a promover o debate na área com a publicação do livro 'The Design Philosophy Reader', no qual busca conceituar a filosofia do design e explorar sua função.

Adiante quer-se justapor as tentativas de sistematização e teorização a respeito do tema que ocorreram depois dos anos 2010, falando um pouco da coletânea *Advancements in the Philosophy of Design* (Vial & Vermaas, 2018) e do livro *Defuturing: A New Design Philosophy* (Fry, 2020).

Para encerrar esta seção da dissertação, é importante examinar os trabalhos e iniciativas de Marcus Beccari e seus colegas sobre o tema. O professor e pesquisador brasileiro atuou em diversas frentes para divulgar a filosofia do design, tanto no meio acadêmico quanto fora dele. Com o apoio de seus parceiros, ele promoveu debates sobre o assunto através de internet, *podcasts*, livros e vídeos. De acordo com as pesquisas realizadas, essas foram as principais iniciativas que levaram a discussão sobre a filosofia do design além dos limites da universidade. Essa abordagem é crucial, pois não apenas estimula os profissionais já estabelecidos a refletirem criticamente sobre sua prática, mas também inspira os estudantes a pensarem no design de maneira mais ampla e profunda.

Por fim, quer-se levar em conta todos os tópicos desenvolvidos anteriormente, e enfatizar a necessidade da conscientização a respeito da influência que o designer pode ter na sociedade, e assim, reforçar a necessidade de que este desenvolva pensamento ético e crítico desde a sua formação; e com intuito de fomentar tal perspectiva irá se propor uma unidade curricular que estimule e conscientize os futuros profissionais.

## II – ABRANGÊNCIA DO DESIGN COMO PRÁTICA PROFISSIONAL

Como supracitado, na contemporaneidade o profissional do design pode atuar em diferentes áreas, tal fato ao mesmo tempo em que abre um leque de possibilidades para os que nela se inserem, dificulta sua conceptualização. Sendo assim, não é muito difícil um estudante ou profissional do design ser indagado por um estrangeiro à área com a temida pergunta: “o que é design?”; na maioria das vezes a resposta virá com a explicação da práxis na qual ele tem mais afinidade como: “desenho mobiliário”, “diagrama revistas”, “crio layouts de aplicações”, etc. Mas a verdade é que nenhuma dessas respostas de fato define o que é design; e talvez a resposta para esta pergunta possa ser mais complexa do que parece.

Logo, a dissertação em questão não tem o objetivo de conceber uma definição universal para o design, mas sim salientar a importância de indagações deste tipo e suas possíveis respostas especulativas, pois como veremos a seguir, tais perguntas podem levar o profissional a autorreflexões, não só através das suas respostas, mas também através das metodologias empregadas e ferramentas teóricas que serão utilizadas para a obtenção delas.

Assim, mesmo com a dificuldade de se tecer uma teoria que responda de uma vez por todas a questão: “o que é design”, entende-se que o ponto em comum entre as distintas atuações deste profissional é o “projeto”. Muitos podem atrelar o campo a criatividade e concepção de novas ideias, porém, percebe-se que o design só toma na forma cadeia produtiva através da atividade projetual, sendo ela na concepção de *layouts*, *wireframes*, desenhos técnicos, etc. Em linhas gerais, pode-se afirmar que o designer materializa conceitos abstratos, dando forma, corpo e cor à subjetividade.

É falacioso dizer que o designer é o primeiro profissional que atua desta forma, a arte (como qualquer outra forma de expressão e linguagem) transforma o sentimento em imagem, palavra, gesto e som. Porém, é de acordo entre muitos historiadores da área que o designer é o primeiro que faz isso de forma atrelada à reprodutibilidade.

Clássicos da história do design como Nikolaus Pevsner (1902 – 1983) e Giulio Carlo Argan (1909 – 1992), atrelam o início do design como prática profissional à revolução industrial, tendo ele suprido a necessidade mercadológica de um projetista no início da cadeia produtiva. Sendo assim, ambos os historiadores (Argan, 1992; Pevsner, 1981) tomam o movimento Arts and Crafts (séc. XVIII) de exemplo como um dos movimentos pioneiros da área, uma vez que nele artesãos e artistas tiveram seus trabalhos reproduzidos em grande escala por meio de maquinário, principalmente na indústria têxtil, impondo subjetividade e signo a peças industrializadas.

Na contemporaneidade tal historiografia do design é constantemente relativizada, há uns que a chamem de eurocêntrica e colonial (Oliveira, 2022), e outros defendem que antes destes eventos já haviam efervescências similares ao redor do globo (Cardoso, 2005), logo percebe-se que a definição das gêneses do design é tão dúbia quanto a conceptualização do termo em si.

Crê-se importante ressaltar que a dissertação em questão não possui o objetivo de definir com exatidão o início do design como prática profissional, tão pouco apontar qual historiografia é a mais adequada; mas sim, faz-se tal recorte histórico para definir que independente da literatura utilizada tem-se a figura do designer como um projetista que utiliza as tecnologias e os signos da sua época e do contexto sociocultural para comunicar.

Logo, a constante expansão da área segue o ritmo das mudanças tecnológicas e sociais do globo, quando Pevsner escrevia sua historiografia do design ainda era impensável que existissem áreas como *UX e UI Designer*, porém, nesta dissertação acredita-se que um designer de aplicações em 2024 assemelha-se muito a um designer de mobiliário nos anos 70, por articular os signos da sua era e comunica-los através de artefatos (materiais ou digitais).

### III - GÊNESE E CRÍTICA À PEDAGOGIA E TEORIA DO DESIGN

#### **Bauhaus como início do design na academia**

Em contrapartida à indefinição apresentada no que diz respeito ao surgimento da práxis do design, a gênese do ensino de design em instituições de ensino superior é mais bem documentada e estabelecida pelos teóricos e historiadores; sendo ela comumente atrelada a fundação da Bauhaus na República de Weimar em 1919.

A escola alemã em questão já é amplamente debatida em diversas áreas, seu legado no pós-segunda guerra mundial fez com que ela se tornasse sinônimo de modernismo na arquitetura e design, inspirando dezenas de outras escolas ao redor do mundo, além disso, sua história estourou a “bolha” acadêmica ao ganhar espaço na cultura pop, com séries de TV dedicadas a ela e bandas de rock que a homenageiam. Dito isto, ao mesmo tempo em que se acredita ser redundante recontar nesta dissertação uma narrativa já tão difundida em diferentes mídias, é incontornável abordar a escola quando se trata do debate a respeito da pedagogia do design no ensino superior.

Logo, é válido ressaltar que o pioneirismo da Bauhaus se faz pelo fato dela ter sido a primeira iniciativa de ensino superior (que se tem registro) na qual tentou unir a arte aplicada, as belas artes e a produção industrial. O primeiro programa foi encabeçado por Walter Gropius (1883 – 1969), em suas próprias palavras: “The *Bauhaus* workshops were really laboratories for working out practical new designs for present-day articles and improving models for mass-production” (Gropius, 1971). Nele os estudantes eram incentivados que trabalhassem suas habilidades manuais e reflexivas, valorizando a prototipação de projetos para uma análise da estética e funcionalidade do artefato, e o raciocínio crítico a respeito do objeto em si, uma vez que já nesta época era valorizado o cunho social do projeto, e acreditava-se que através da manipulação simbólica do design se era possível evitar a tecnocracia e dominância da máquina. Sendo assim, segundo Gropius a Bauhaus estava focada em “deliberately concentrated primarily on what has now become a work of paramount urgency: to avert mankind enslaved by the machine by giving significance, and so saving the home from mechanistic anarchy” (Gropius, 1971).

Sendo assim, pode-se dizer que:

Em resumo, a Bauhaus tinha dois objetivos centrais: 1- buscava uma síntese estética, através da integração de todos os tipos de arte e artesanato, capitaneados

pela arquitetura; 2- perseguia uma síntese social, orientando uma produção estética para as necessidades de um amplo espectro de classes sociais. (Esquef, 2011).

Após Gropius, outros diretores assumiram a coordenação da instituição, e com eles os planos de ensino foram ligeiramente alterados, mudando algumas perspectivas a respeito do design, até mesmo a instituição física mudou de localidade duas vezes, porém sempre se manteve o mesmo foco central a respeito do ensino, até que as atividades foram encerradas em 1933.

Concluindo esta parte, quer-se destacar a relevância do projeto pedagógico da Bauhaus que se faz presente até os dias de hoje; muitas unidades curriculares de laboratório em universidades contemporâneas tem como base o projeto encabeçado por Gropius, e aqui, quis-se fazer este resgate histórico para se iniciar o debate acerca do ensino do design hoje, destacando que, desde a origem do design como disciplina, esses profissionais são considerados capazes de gerar impactos sociais por meio da articulação simbólica dos objetos.

### **O Legado Teórico da Bauhaus**

É inegável que a história da Bauhaus está diretamente ligada à história da Alemanha da época, tal contexto social é demasiado complexo e denso para se tentar resumir em algumas linhas, dito isso, é sabido que após poucos anos de existência a escola é fechada pelo regime Nazista, uma vez que:

Com o avanço do Partido Nazista durante a década de 1920, que ampliava suas conquistas eleitorais e popularizava mais e mais seu nacional-chauvinismo, a escola enfrentou uma dificuldade crescente quanto ao financiamento estatal no Reichstag (o Parlamento alemão). Os esforços de Gropius para desviar-se das acusações de comunismo na Bauhaus não foram suficientes, além do estigma de ser expressionista, corrente estética considerada degenerada pelos nacional-socialistas. (Matias, 2014).

Assim, a escola fecha suas portas devido a opressão do regime ditatorial da época, uma vez que suas perspectivas liberais e socialmente engajadas, que incentivavam a crítica sistêmica nos estudantes desagravam aos líderes nacional-socialistas.

Porém, aqui nesta dissertação acredita-se que os esforços do partido nazista em acabar com a Bauhaus foram em vão, tendo em vista que mesmo ao encerrar suas atividades após poucos anos de funcionamento, seu legado dura até hoje, e os que lá estudaram se espalharam pelo mundo disseminando os ideais pregados pela escola, e estes por sua vez inspiraram outros que disseminariam o conhecimento a terceiros.

Como foi o caso de Max Bill (1908 – 1994), que após sua graduação na escola em questão seguiu seu rumo como professor e teórico do design, pregando os ideais da Bauhaus ao redor do globo, sendo um dos fundadores da *Hochschule für Gestaltung* em Ulm na própria Alemanha: “Em 1955, a HFG é inaugurada, sendo Bill nomeado como primeiro Reitor. Em seu discurso de inauguração, Bill apresentava a nova escola como uma “continuação da Bauhaus””. (Matias, 2014).

É válido ressaltar novamente que aqui não se quer escrever uma história cronológica do design, mas sim demonstrar e exemplificar como se deu o poder multiplicador da teoria do design da Bauhaus, e como esta tomou proporções globais e atemporais.

Dito isto vê-se necessário um breve destaque a escola de Ulm, crê-se que nela a teoria do design toma uma relevância jamais vista anteriormente, lá o embrião teórico criado pela Bauhaus anos antes por teóricos como Paul Klee (1879 – 1940), Wassily Kandinsky (1866 – 1944) e Hannes Meyer (1889 – 1954) - que propunham ideias sobre a natureza da forma, o signo do objeto e o impacto social do designer - cria corpo e mais espaço acadêmico, se funde às ideias filosóficas *Frankfurtianas* da época e se destaca através de teóricos dedicados a área. Nomes como Horst Rittel (1930 – 1990), Alexander Kluge, Max Bense (1910 – 1990), Abraham Moles (1920 – 1992), Tomás Maldonado (1922 – 2018) e Gui Bonsiepe buscaram unir o design a diferentes áreas do saber para criar uma teoria do design que fosse para além da teoria da arte: “The combination of the designers, researchers, and teachers in the fields of theory and practice was the most characteristic feature of the Ulm School of Design” (Leopold, 2013).

Ao se utilizarem de ideias advindas da sociologia e filosofia, se começou a refletir de forma mais embasada a respeito de quais problemas o design pode solucionar e causar, assim: “a HFG Ulm teve um papel estratégico tanto na recuperação e desenvolvimento da indústria alemã, como na racionalização e sistematização metodológica do processo de design.” (Matias, 2014).

Concluindo este recorte histórico sobre a HFG Ulm, quer-se frisar que ela não foi a única escola a ecoar o legado da Bauhaus, ex-alunos e professores influenciaram na fomentação do ensino do design ao redor do globo, países como Suíça, Itália e Estados Unidos também foram fortemente influenciados pelo método de ensino pioneiro alemão, e até mesmo na América Latina a Bauhaus deixou herdeiros teóricos, tendo em vista que o próprio Max Bill fomentou a criação das primeiras instituições de ensino superior em design no Brasil, uma vez que:

As primeiras tentativas (de se implantar um ensino de design no Brasil) ocorreram em São Paulo, mais especificamente no Instituto de Arte Contemporânea do MASP (Museu de Arte de São Paulo), aberto em 1951 e fechado três anos depois, o qual contou inclusive com uma breve colaboração de Max Bill quando da sua vinda para a II Bienal de São Paulo. Durante essa proveitosa visita, Bill também teve ocasião de passar pelo Rio de Janeiro, onde deu o seu aval para outro projeto importante de ensino de design, a Escola Técnica de Criação do MAM (Museu de Arte Moderna). (Cardoso, 2008).

Logo, percebe-se a importância da Bauhaus não só devido ao seu pioneirismo na tentativa de criar uma metodologia que unisse a arte e a indústria, mas também no que diz respeito a pedagogia e teoria do design, e assim, percebe-se que mesmo com todas críticas à escola, ela a mais de 100 anos atrás já se propunha a formar indivíduos socialmente engajados, que pudessem fazer mudanças sociais através do design e compreender como seus projetos podem impactar na vida e cotidiano de indivíduos.

### **Pedagogia do Design e o Papel Social da Universidade**

Percebe-se então, que a preocupação da Bauhaus com a formação ética dos indivíduos é importante até nos dias de hoje, pois é de extrema importância que se destaque o papel social da universidade, uma vez que ela deve não só formar profissionais técnicos, mas instigar a cidadania e pensamento crítico nos que lá adentrarem, assim:

Ensino Superior é considerado o ciclo de estudos que mais contribui para a formação da cidadania, para a transmissão de valores e para a socialização dos estudantes. É no relacionamento com o universo simbólico da existência humana que a prática educativa se revela como modalidade técnica e política de expressão desse universo, bem como investimento formativo em todas as outras modalidades e práticas (Dias, 2018).

Logo, o ambiente acadêmico não deve ser apenas técnico e prático, munindo o estudante de ferramentas teóricas que os auxiliem a analisar de que forma sua prática profissional se encaixa no mundo, e a perceberem quais impactos sociais ela pode vir a causar.

Entretanto deve-se ater a materialidade das circunstâncias, dito isto, quer se frisar que as universidades e os indivíduos que as frequentam estão inseridos em uma sociedade, onde se é vital a rápida inserção no mercado de trabalho após a graduação. Seria utópico devagar unicamente a respeito de como as universidades devem incentivar o raciocínio crítico em

estudantes, que em breve serão jogados em um mundo extremamente competitivo no qual os exigirá diferentes habilidades técnicas.

Crê-se que uma perspectiva relevante a ser levada em conta no que diz respeito a pedagogia do design e suas contradições advém do professor e pesquisador em teoria do design Ken Friedman. Ele reconhece os desafios que o ensino superior do design pode enfrentar na contemporaneidade; pois é notório que se vive em um mundo completamente diferente ao qual a Bauhaus foi fundada, a rápida evolução tecnológica faz com que os profissionais sejam cada vez mais bem treinados e aptos a se adaptarem ao novo, em suas próprias palavras: “Designers are now professionals, and they must become increasingly skilled to perform the professional services that are now required of them” (Friedman, 2003). Logo, o autor aponta a dificuldade de se construir um currículo em meio à dicotomia de se formar um profissional ao mesmo tempo ético e técnico, sistematizando em quatro maiores dificuldades na formação profissional do design: “1. creating new knowledge, 2. preserving existing knowledge, 3. training specialists, and 4. educating citizens” (Friedman, 2002).

Assim, com a alta necessidade de especialização do profissional do design, e a já estabelecida estabilidade no mercado profissional e vaga na cadeira produtiva, o autor sugere que no currículo de design, assim como já é feito em engenharia e medicina, seja lecionado ao estudante a respeito da ética do seu próprio fazer profissional:

We already face the challenges of future design education. If, on the one hand, these challenges are not evenly distributed, neither are the skills or capacities that design schools need to meet them. The design education we need today is increasingly similar to the requirements of professional education in engineering-or, perhaps better said, it is increasingly similar to the requirements of education in health care and medicine. To succeed, outstanding professional design requires a foundation based on science and on research. To serve human beings, outstanding professional designers must master an art of human engagement based on ethics and on care. Design education must foster such skills and knowledge (Friedman, 2012).

Ao justapor os apontamentos de Friedman a respeito do ensino superior em design com as perspectivas já citadas anteriormente, tende-se a concordar parcialmente com o autor. Notavelmente não pode esquecer-se das necessidades mercadológicas que são exigidas às instituições e aos alunos, porém, o papel social da universidade ainda se faz presente, uma vez que segundo o importante pedagogo e teórico da educação Paulo Freire (1921 – 1997), é dever da instituição de ensino aliar a teoria e a prática na construção do pensamento analítico do próprio fazer, pois só assim se pode partir da realidade material para criticá-la, em outras

palavras: “Na universidade, a prática pedagógica se organiza como espaço de negação da dominação, superando a condição de instrumento para reproduzir a estrutura social vigente, associando: teoria-prática, ensino-aprendizagem e ensino-pesquisa” (Lima & Braga, 2016).

Assim, para Freire só através de uma educação crítica e libertadora que se é possível formar indivíduos conscientes de que através do seu fazer profissional é possível mudar a realidade onde se inserem, pois:

Na compreensão de Paulo Freire, o educador e a educadora críticos não podem pensar que, com suporte no curso que coordenam ou no seminário que lideram, podem transformar o país, mas podem demonstrar que é possível mudar. E isso reforça, nele ou nela, a importância de sua tarefa político-pedagógica de, pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem, melhorar a prática de amanhã (Lima & Braga, 2016).

Logo, acredita-se que para o ensino superior cumprir seu papel social, ele não deve ser tecnicista, pois “prioriza o materialismo e a fragmentação social. Em vez disto, se deveria fomentar a criticidade nos estudantes em prol do bem comum e da solução dos graves problemas sociais, ambientais, econômicos e políticos que assolam a sociedade” (Silveira et al., 2016). E para que isto ocorra deve ser fomentado o ensino de uma teoria do próprio fazer, dinâmica e não restritiva, onde nela para além de serem apenas decorados textos e jargões teóricos, os estudantes devem ser ensinados a se utilizarem de tais teorias como ferramentas de análise do meio onde vivem, através de debates, críticas e pesquisas.

### **Ensino do Design Hoje**

Dito isto, nota-se que para o argumento ser construído, é necessário se analisar o ensino do design hoje, e aqui já é válido frisar que não se acredita ser impossível construir uma generalização absoluta a respeito dos cursos de design no mundo, até mesmo em Portugal ou no Brasil.

A amplitude de cargos que um designer pode assumir na cadeia produtiva, e diferentes habilidades que ele pode desenvolver, fazem com que cursos em distintas instituições foquem em áreas divergentes, para além dos inúmeros fatores que determinam como será construída uma grade curricular.

Logo, não se tem a intenção de negar ou simplificar a complexidade do tema em questão, a construção de um curso de design é uma tarefa extremamente complexa que exige árduo trabalho de profissionais extremamente competentes e engajados. Nas palavras do próprio Friedman:

The importance and scope of curriculum in a serious university requires curriculum development to be a large systemic enterprise. Curriculum involves course planning, course content, pedagogical delivery, and learning objectives for the individual teacher. For the student, it involves learning styles, personal development, mastery of content, and mastery of skills (Friedman, 2002).

Para além das dificuldades enfrentadas em relação a abrangência de cargos que um designer pode assumir, o curso também se deve adaptar a realidade material onde se insere, com os currículos e ementas sendo relevantes ao meio onde os estudantes vivem de um ponto de vista econômico, mercadológico, técnico e cultural. E ao mesmo tempo em que ele deve ser interessante para o aluno, mantendo seu engajamento com as disciplinas, deve formar um profissional preparado para dificuldades do mercado de trabalho, cumprindo seu papel social de fomentar o pensamento crítico e estimular a pesquisa.

Acredita-se que a maioria dos países possuem suas especificidades relativas a construções de cursos universitários, nas quais são debatidas e acordadas por muitos indivíduos em um processo longo e trabalhoso, e aqui não se quer diminuir tais operações, este trabalho é fulcral para que se façam formações acadêmicas consistentes, que abranjam todos os tópicos necessários, e para isto ministérios relativos à educação emitem documentos oficiais que ditam normas e regulam o ensino superior.

Não só os temas e objetivos dos cursos que são regulamentados por instituições governamentais e seus representantes, até mesmo o tempo de curso, métodos de ensino e qualidade dos recém-formados são avaliadas. E mudanças estruturais nos cursos são longas e trabalhosas.

Trazendo o recorte teórico para como o ensino do design é ministrado em Portugal, a pesquisadora Ana Cristina de Carvalho Dias escreve sua tese de doutoramento (2018) a respeito de como é feita a transferência do conhecimento em design no ensino superior português, e através de muitas tabelas e análises comparativas justapõe os cursos das principais instituições do país, mostrando suas semelhanças e diferenças; então ela admite que durante este processo teve dificuldade de fazer tais esquematizações justamente pelas divergências entre os cursos, mesmo com as regulamentações governamentais:

O nosso objetivo principal passava por conseguir agrupar as várias unidades curriculares (UC) pelas áreas científicas, o que nos permitiria definir o perfil do curso, de pendor mais artístico ou de pendor mais tecnológico. Porém, a definição de áreas científicas e a sua associação às diversas unidades curriculares

não foi um processo fácil, visto que, ao analisar-se em rigor cada um dos planos, se percebeu uma incoerência relativamente à atribuição das áreas científicas às diversas unidades curriculares (UC). [...] Isto levantou-nos algumas questões, nomeadamente sobre como uniformizar as classificações de domínios científicos e tecnológicos, e levou-nos a crer que, muito provavelmente, tem a ver com os critérios de criação dos cursos. Não obstante, e de acordo com a Classificação Nacional das Áreas de Educação e Formação (CNAEF), aprovada pela Portaria n.º 256/2005, de 16 de março, optámos por definir um grupo de áreas científicas de apoio a esta parte (Dias, 2018).

A investigação aponta que a principal e última grande mudança ocorrida no ensino de design português é relativa à adaptação ao processo de Bolonha, que não só nos cursos de design, ele visa o alinhamento entre os ensinos superiores europeus, em relação aos tempos de duração das graduações de licenciatura e mestrado, temas abordados e objetivos a serem atingidos.

Acredita que a principal e mais visível mudança relativa ao Processo de Bolonha nos cursos de design dizem respeito a redução do tempo de duração da licenciatura em cerca de 40%, deixando a graduação mais objetiva e técnica: “Perante as atuais reformas, as metodologias de ensino e de aprendizagem foram reformuladas, introduzindo-se agora uma aprendizagem ativa, baseada no trabalho laboratorial e de campo, na solução de problemas ou no desenvolvimento de projetos” (Guerreiro, 2012). Fazendo com que o mestrado seja uma espécie de continuação opcional para os que querem se especializar ou aprimorar suas competências. Para Dias, o Processo de Bolonha quando relativo ao design se dá em três níveis:

a) no estímulo à mobilidade de cultura e transferência de conhecimento, impulsionando não só o pensamento crítico, mas também a capacidade de resolver problemas e tomar decisões; b) na promoção de investigação na busca de soluções originais; c) na facilitação da integração dos designers no mundo empresarial, preparando-os para trabalharem numa dinâmica de grupo em equipas de trabalho multidisciplinares, promovendo o desenvolvimento das capacidade de comunicação, liderança e inovação (Dias, 2018).

É válido ressaltar que tal mudança é um tópico polêmico dentro da pedagogia do design em Portugal, crê-se que a depender do autor, teórico, professor ou estudante e suas relativas perspectivas sobre o ensino do design listarão tópicos em favor ou contra o Processo de Bolonha. Esta dissertação não se tem a intenção de advogar contra ou a favor desta mudança no sistema de ensino português; crê-se que mudanças e atualizações em sistemas de

ensino sempre são válidas, para como já dito, adaptar o ensino às necessidades do meio onde se inserem.

Dito isto, quer-se destacar que não só em Portugal e nos países adeptos ao modelo de Bolonha, o ensino do design tenta cada dia mais se adaptar as necessidades mercadológicas, tornando-se cada vez mais técnico e prático, deixando de lado a teoria reflexiva do próprio fazer (Bonsiepe, 2019). E assim, é válido ressaltar novamente que a universidade para além de formar futuros profissionais necessita de cumprir seu papel social, formando profissionais capazes de perceber problemas sociais e de que forma sua práxis profissional os incentiva, logo, “Cabe as escolas de design a responsabilidade de fomentar essas qualidades no aluno e não uma postura de submissão as exigências de um sistema consumista” (Silveira et al., 2016). Então, é necessário que o ensino do design ao mesmo tempo em que forme profissionais aptos a suprirem as necessidades mercadológicas, ensine teorias e instrumentos de análise social, pois:

A aquisição de conhecimentos técnicos deve ser acompanhada de uma educação para a abertura cultural, num despertar para a responsabilidade social que permita exercitar um conjunto de atributos não-técnicos. A obtenção de um conjunto holístico de competências preparará os estudantes para se tornarem profissionais capazes de integrar o mercado atual, dotados de sensibilidade social e comportamental necessárias ao trabalho colaborativo multidisciplinar (Dias, 2018).

Tendo em vista os pontos levantados a respeito do ensino do design, sua história na academia e o papel social da sua pedagogia, pode-se concluir que ele está em constante adaptação, buscando suprir novas necessidades sociais e mercadológicas, porém é inegável necessidade do ensino de teorias que incentivem a reflexão e crítica, para que o aluno possua ferramentas de análise do mundo onde seus projetos irão pertencer.

### **A UC de Teoria do Design Hoje**

Levando em conta a necessidade de se lecionar a respeito de uma teoria do design para a formação de um profissional crítico, percebe-se que a maioria dos cursos atualmente já possuem unidades curriculares de “Teoria do Design”, porém, dependendo das universidades onde são ministradas, seus objetivos diferem e conseqüentemente o que nelas é ensinado, tornando uma definição universal impossível.

Em algumas instituições ela é tida como um alicerce para a história do design, onde os fatos são narrados de forma cronológica e imutável, em outras é tida como um apoio para a metodologia do design, onde a própria teoria é instrumentalizada em prol da práxis, porém,

pouco se vê a Teoria do Design em um lugar de destaque, onde se quer lecioná-la e debet-la pura e simplesmente com o objetivo de construir conhecimento e fomentar o pensamento crítico.

Divergentes abordagens acadêmicas da teoria do design podem se dar por também ainda não haver uma definição conceitual do tema, diferentes autores irão ter diferentes ideias do “que é a teoria do design”. Aqui não se tem a intenção de divagar sobre esta problemática, uma vez que acredita-se que o debate sobre a teoria em si potencializa o campo, sendo justamente o que se quer propagar com este trabalho, uma construção da teoria através da pluralidade de vozes e perspectivas.

Dito isto, crê-se que para se prosseguir no que diz respeito à UC de Teoria do Design e futuramente a Filosofia do Design como uma categoria da Teoria do Design, se vê necessário assumir uma das definições do tema, sendo essa a descrita por Gui Bonsiepe, na qual diz que a Teoria do Design é uma forma de pensamento (e por consequência linguagem), que opera a favor da reflexão sobre a prática, no original: “Pode-se caracterizar a teoria como domínio das distinções que contribuem para melhorar a compreensão, em outras palavras, domínio no qual se problematiza a prática” (Bonsiepe, 2019). Ele então afirma que a teoria e a prática agem em formas de pensamento e discurso diferentes, uma vez que “a prática projetual como pensamento *operante* age no domínio da produção e comunicação social” (Bonsiepe, 2019), em contrapartida a teoria tende a criar especulações autoreflexivas e autocríticas, uma vez que ela age “como pensamento *discorrente* atua no domínio do discurso social e, por consequência, na política, na qual se discute o tipo de sociedade em que se quer viver” (Bonsiepe, 2019).

Levando em conta os presentes fatos já destacados a respeito da academia e seus objetivos para com a sociedade, nesta presente dissertação defende-se que a UC de Teoria do Design seja um espaço de debate, especulação e pesquisa entre os discentes, pois como diz Bonsiepe, a teoria do design ainda encontra-se em um estado de desenvolvimento, e vê-se como necessário que ela tenha um lugar nas instituições de ensino:

Difícilmente a profissão dos designers terá um futuro promissor se os programas de ensino não forem aprimorados nos próximos anos, dando um lugar institucional seguro à teoria do design. Para isso, há dois argumentos favoráveis. Primeiro: cada prática profissional se desenvolve frente a um cenário teórico; isso vale também para formas de prática profissional que insistem cegamente em negar qualquer fundamentação teórica. Segundo: profissões que não produzem conhecimentos ficam na retaguarda nas sociedades tecnologicamente dinâmicas.

A teoria do design, até o momento, leva uma existência marginal. É considerada passatempo de alguns acadêmicos excêntricos, protegidos contra o duro mundo da prática profissional. Contudo, uma sólida base teórica deveria fundamentar a prática do design. (Bonsiepe, 2019).

Gui Bonsiepe nasceu na Alemanha em 1934, graduou-se na já citada *Hochschule für Gestaltung* de Ulm, onde lecionou até o encerramento da escola em 1968, até a atualidade é tido como uma figura importante para o design, ainda produzindo academicamente e tendo sido pesquisador em diversas universidades na Europa, Estados Unidos e América Latina. Acredita-se que a perspectiva de Bonsiepe sobre a Teoria do Design é um ponto de equilíbrio entre os que a defendem em sua pureza e seus antagonistas que querem sua extinção e instrumentação.

Em seu livro *Design, Cultura e Sociedade* (2019), o designer alemão percebe como a teoria do design não pode ser tida como uma metodologia do design, ela precisa ser reflexiva e crítica, mas ao mesmo tempo não deve se opor ou excluir à prática: “Não se justificam a indiferença e a aversão pela teoria, porque ela permite formular perguntas hermenêuticas sobre o sentido e os limites do design, e, portanto, explorar as suas possibilidades. Logo, deve-se advogar por uma relação mútua e produtiva, em vez de insuflar o conflito” (2019).

Helen Armstrong em seu livro *Teoria do Design Gráfico* (2020), trás diversos textos escritos por diferentes autores e períodos históricos, logo no prefácio redigido pela própria autora trás o questionamento: “por que teoria?”, principalmente em uma área tão prática como o design gráfico; em seguida trás a resposta da própria pergunta: “Ora, a teoria tem a ver exatamente com essa pergunta: “Por quê?”” (Armstrong, 2020).

Assim, acredita-se que a UC de Teoria do Design, deve ser uma disciplina introdutória, onde para além de fomentar o debate entre indivíduos já adeptos a ela, deve instigar os que antes a repudiavam, fornecendo-lhes material teórico tangente à sua área de interesse particular, para que os debates sejam sempre embasados e a capacidade de discurso dos estudantes seja sempre aprimorada.

A seguir, se levarão em conta os tópicos levantados a respeito da Teoria do Design e seu papel como UC, para assim, se definir a Filosofia do Design como uma categoria ou método de análise da Teoria do Design, e por consequência delimitar as diferentes perspectivas sobre o tema, para que assim seja possível se desenvolver uma nova UC de Filosofia do Design, como continuação e aprofundamento da UC de Teoria do Design na grade curricular de Design.

## IV - PERSPECTIVAS FILOSÓFICAS SOBRE O DESIGN

### Filosofia do Design como Teoria do Design

Como citado nos capítulos anteriores, quer-se então justapor diferentes perspectivas sobre a filosofia do design, porém, antes de partir para os diferentes teóricos que discorreram sobre o tema, vê-se a necessidade de em linhas gerais definir alguns tópicos que serão importantes para o enquadramento do tema.

Primeiramente, quer-se deixar claro que é sabido que a definição de *filosofia* não é uma e concreta, assim como outros tópicos que foram aqui abordados, a resposta para a questão “*o que é filosofia?*” dependerá da pessoa na qual perguntou, na academia desde os gregos clássicos têm-se tentado chegar a uma concepção universal de filosofia, havendo até ramos da própria filosofia que buscam esta resposta, porém, crê-se que este dia nunca chegará.

A intenção desta dissertação não é tentar chegar a esta resposta, e nem mesmo contribuir para este debate, uma vez que aqui acredita-se que a filosofia é uma área do pensamento séria e bem consolidada, muitos filósofos dedicam toda sua vida em prol da construção do pensamento filosófico. Sendo assim, é infantil e reducionista um designer em uma dissertação de design tentar adentrar a uma área na qual não o pertence; assim como, para designers é ofensivo quando pessoas de outras áreas dizem fazer design, diminuindo a importância do âmbito acadêmico e profissional do design, além de assim desmerecer os esforços particulares dos designers.

Seguindo a mesma lógica, como citado na introdução, quer-se reforçar o fato de que aqui não se tem o objetivo de escrever uma *filosofia do design*, e nem uma das perspectivas que serão apresentadas visa à construção de um pensamento filosófico completamente novo e sem embasamento na filosofia em si (escrita por um filósofo).

Acredita-se que apenas filósofos devem escrever uma filosofia (ou teoria filosófica), porém, depois de já construída e finalizada está livre para ser usada como ferramenta de interpretação do mundo. Então, aqui se quer definir de forma superficial e abrangente a filosofia do design como: **Forma de compreensão do design e sua *práxis* através de uma teoria escrita por um ou vários filósofos.**

Assim, pode-se dizer então que cada filosofia do design aqui apresentada irá depender da vertente filosófica na qual se baseou, tendo ela impacto direto na concepção do autor sobre a prática projetual.

Adiante, quer-se salientar que o capítulo que aqui se inicia não tratará somente da perspectiva de cada autor a respeito da filosofia do design, vê-se também relevante a contextualizar, e destacando como cada autor a concebeu almeja-se tecer breves comentários

a respeito da importância de cada contributo para a construção da filosofia do design. Sendo ela uma área ainda tão obscura e descentralizada, pretende-se que com estes apontamentos a diferentes vertentes da filosofia do design, e por consequência ênfases a iniciativas que os fomentem (como livros, publicações, revistas científicas, grupos de estudo, etc.) seja possível divulgar um campo de pesquisa com um horizonte de possibilidades tão amplo a indivíduos interessados no tópico.

Outro adendo importante sobre a parte que se seguirá a respeito de perspectivas filosóficas sobre o design advém do fato de que o pensamento filosófico é extremamente diverso e amplo, sendo assim, muitos autores de filosofia podem ser utilizados para interpretar múltiplas áreas do design. Crê-se aqui que tal trabalho possui extremo valor e em muito corrobora com a construção de uma filosofia do design, como no exemplo do artigo “Seis eixos para uma filosofia do design” (Beccari et al., 2017), onde nele os pesquisadores organizam as distintas percepções do tema em seis tópicos relacionados à filosofia, sendo eles: *Design e Linguagem*, *Design e Sensibilidades*, *Design e Valores*, *Design e Conhecimento*, *Design e Realidade* e *Design e Cultura*. Neste breve texto, os autores tem a ideia “de olhar para o design a partir de diferentes ângulos filosóficos, então representados por meio dos seis eixos” (Beccari et al., 2017). Para além desta delimitação, os autores ao descreverem tais eixos identificam os filósofos de referência e conceitos filosóficos que os integram; abrindo margem para um aprofundamento a respeito do tema.

Entretanto, como já citado na introdução, a fim de evitar extensas divagações, na presente dissertação irá ater-se apenas aos filósofos que falaram abertamente sobre o design, seus possíveis significados e impactos.

O último ponto a ser destacado antes de se iniciar a justaposição das diferentes perspectivas a respeito da filosofia do design advém da necessidade de diferenciá-la da teoria do design. Como supracitado, ambas as áreas não são bem delimitadas, e na academia não há um acordo a respeito de suas definições, porém em linhas gerais ambas as disciplinas visam compreender o design através do discurso, sendo a teoria algo mais geral e a filosofia se restringindo à interpretação através de teorias ou textos filosóficos.

Assim, define-se a filosofia do design como uma categoria ou ramo da teoria do design, uma vez que ambas possuem o mesmo objetivo, e tal ramificação do campo de pesquisa se apresenta através da forma metodológica utilizada para se atingir o conhecimento.

Então, sendo a filosofia do design uma disciplina que exige do estudante ou pesquisador um conhecimento mais aprofundado e multidisciplinar, no último capítulo da dissertação em questão irá se defender que a nova UC de Filosofia do Design seja uma continuação da UC de Teoria do Design, pois com o aumento da complexidade dos temas

nela debatidos exigirá mais dos alunos, e por consequência terá como objetivo o aprimoramento da capacidade de discurso, debate, síntese e crítica dos estudantes que a ela frequentarem.

### **O Niilismo Projectual em Tomás Maldonado**

A primeira abordagem de cunho filosófico a respeito do design a ser analisada nesta parte da dissertação será a única não escrita por um filósofo de formação, tal perspectiva a respeito do design se faz presente em uma obra pouco publicada e distribuída de Tomás Maldonado com o título *Meio Ambiente e Ideologia* (1971). Como se verá a seguir, crê-se que a abordagem da teoria justifica a própria dissertação em questão, uma vez que fomenta o debate a respeito da teoria do design, e se utilizando de pensamentos construídos por filósofos defende que o designer seja crítico do próprio meio onde se insere e dos próprios projetos.

Tomás Maldonado (1992 – 2018) nasceu em Buenos Aires na Argentina, foi designer, pintor e filósofo, sendo reconhecido globalmente como um dos grandes teóricos e historiadores do design. Assim como Bonsiepe, também foi professor e diretor da Escola de Ulm, local onde ganhou grande notoriedade no meio e desenvolveu grande parte de suas pesquisas, posteriormente foi docente e conferencista em diversas universidades pelo globo como no *Royal College of Arts* de Londres, Universidade de Princeton nos Estados Unidos, Universidade de Bolonha na Itália, etc. Maldonado se aprofundou em diversos temas que diziam respeito ao design, principalmente no que diz respeito à ecologia e como se pode ver no livro em questão: a filosofia do design.

Publicado originalmente sob o título de *La Sperenza Progettuale* em 1970 na Itália como uma síntese do pensamento de Maldonado a respeito da relação do desenho industrial com o ambiente humano, obteve alguma relevância no mundo acadêmico após ter sua segunda edição lançada, e consequentemente obteve traduções na Europa. Em inglês a obra foi chamada de *Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology*, e em português *Meio Ambiente e Ideologia*, para além disso se tem conhecimento de seu lançamento em Espanhol, Francês e Alemão, porém, até hoje se crê que poucas reedições da obra foram lançadas. Aqui então irá se utilizar da publicação da única portuguesa, editada pela Socicultur em 1971. Apesar de pouco debatidas na contemporaneidade, as ideias presentes no livro em questão se fazem relevantes no que diz respeito ao debate do papel do designer na sociedade.

Em linhas gerais, Maldonado se utiliza do pensamento de Hegel (1770 – 1831) para construir a ideia de *Ambiente Humano*, que consiste em um meio simbólico onde as pessoas habitam, sendo ele construído através das relações dialéticas entre os seres humanos entre si, e os objetos. Assim, os indivíduos além de terem interações materiais com a natureza, vivem

em um *Ambiente Humano* construído por eles próprios, inteiramente simbólico e artificial mediado pelos artefatos, que refletem o contexto social e cultural de onde se inserem. Tal fato ocorre desde sempre, porém, Maldonado afirma que a tomada de consciência desde que é recente, em suas próprias palavras:

Desde sempre – ou pelo menos desde a altura em que o homem se pôde chamar assim – temos vivido em um ambiente construído por nós próprios.

Todavia, a consciência da existência de um tal ambiente, quer dizer, a tomada de consciência do facto – que aliás parece bastante evidente - que estamos envolvidos e condicionados por um território especificamente nosso, por um meio físico e sociocultural que hoje dominamos “ambiente humano”, é, paradoxalmente, uma das mais recentes conquistas (Maldonado, 1971).

O próprio Maldonado afirma não ser o primeiro a conceitualizar este fato, e ao descrever que tal ideia não é inteiramente nova, afirma que ela está presente no pensamento da maioria dos filósofos ocidentais depois de Hegel, como por exemplo, no conceito de alienação do próprio Hegel, Feuerbach e Marx; “no conceptualismo fecundo de C. S. Pierce; [...] na formidável carga desmistificadora de Nietzsche; [...] na metodologia fenomenológica de Husserl; [...] na ação corajosa de Freud que, de um golpe dessagrou todos os elos entre a vida psíquica e individual e o ambiente cultural [...]”. Porém, mesmo o *Ambiente Humano* de Maldonado não sendo o precursor do tema, crê-se que ele foi um dos primeiros a relacionarem a artificialidade simbólica ao fazer profissional do designer.

Como citado nos capítulos anteriores, não se tem interesse de tecer uma explanação aprofundada a respeito das diferentes perspectivas sobre filosofia do design na presente dissertação, e sim expô-las de modo a salientar seu contributo para fomentação da disciplina.

Dito isto, e seguindo com o pensamento de Maldonado, acredita-se que a construção de uma possível filosofia do design para o autor, se dá no momento em que ele visa o designer como projetista, e conseqüentemente criador consciente do *Ambiente Humano*, em outras palavras, é através da atividade projetual que o designer incumbe um artefato de signos, que serão lidos pelos que com ele interagirem.

Logo, Maldonado defende ser necessário que o designer possua consciência do *Ambiente Humano* em que habita, e de seus signos – conseqüentemente suas ideologias e crenças - que está a reproduzir através da atividade projetual. Assim, o designer argentino afirma que qualquer atividade de design que seja feita sem qualquer consciência de seu potencial simbólico é niilista.

Então, ele descreve o *Nilismo Projectual* como uma aplicação da metodologia projetiva sem qualquer consciência da ideologia que nela está a reproduzir, assim, tendo em vista que qualquer indivíduo socializado está inserido em um meio simbólico e artificial, ele não pode ser apático à sua realidade política e cultural na hora de projetar:

É evidente que não se pode compreender nem defender o « niilismo projectual » isoladamente: é preciso examiná-lo no contexto de dois outros fenómenos que, como se sabe, assumem hoje, por toda parte, uma forma particularmente violenta. De um lado o « niilismo cultura » e, do outro, o « niilismo político ». (Maldonado, 1971).

Em resumo, crê-se que este contributo de Maldonado para a filosofia do design é relevante de se ressaltar, uma vez que defende uma consciência crítica do designer no ato produtivo, e uma responsabilização deste sobre seus projetos de um ponto de vista simbólico, evitando um *Nilismo Projectual* – ou um positivismo tecnocrático -.

Simplificando, Maldonado quer que os designers saibam do potencial simbólico de seus artefatos, e seus possíveis danos na vida das pessoas, é importante que estes tenham consciência da linguagem simbólica que os envolve e está sendo reproduzida nos seus objetos, sendo assim, a atividade projetiva nunca pode ser apenas aplicação de técnica, harmonia visual e ergonomia; ela tem de considerar aspectos afetivos e simbólicos dos que a vão consumir.

### **A importância de Vilém Flusser para o campo**

Diferente de Maldonado que ganhou sua relevância dentro da academia do design, e lá desenvolveu seus escritos sobre a filosofia do design, Vilém Flusser (1920 – 1991) se formou como filósofo e a partir daí elaborou sua perspectiva sobre o tema em questão; e justamente por isto é interessante justapor suas teorias às de Maldonado, dado que ambos redigiram suas respectivas ideias em um recorte histórico semelhante, sobre temas que tangenciam, porém, devido aos diferentes cenários em que se inserem possuem perspectivas e abordagens diferentes.

Flusser foi um filósofo da comunicação, nasceu em 1920 e faleceu em 1991, na cidade de Praga, República Tcheca. Fugindo dos conflitos bélicos, mudou-se em 1940 para o Brasil, país onde viveu a maior parte da sua vida, e conseqüentemente onde desenvolveu grande parte do seu trabalho acadêmico e teve seus primeiros textos publicados (Manzanares et al., 2018), porém, é globalmente conhecido pela importância na área e suas peculiaridades na abordagem filosófica. No prefácio de *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da*

*comunicação* (2007), o historiador do design Rafael Cardoso ressalta a importância da leitura do filósofo para a área:

Ao contrário da maioria dos filósofos modernos, que costuma concentrar suas análises na linguagem verbal ou nos códigos matemáticos, Flusser dedicou boa parcela de seu gigantesco poder de reflexão às imagens e aos artefatos, elaborando as bases de uma legítima filosofia do design e da comunicação visual. Pela quase absoluta carência de iniciativas semelhantes, a leitura de sua obra deveria ser obrigatória para qualquer formação nessas áreas. Todavia, ele não deve ser estudado apenas por ser um dos poucos pensadores de peso a voltar sua atenção para esses assuntos, mas por ser um pensador único, capaz de situar imagem e artefato em seu devido lugar, no centro nervoso da existência contemporânea (Cardoso, 2007).

É válido ressaltar, que como a citação reforça a importância de Flusser no mundo acadêmico extrapola aos que se interessam por filosofia do design, ele possui uma vasta gama de produção intelectual, indo desde teorias a respeito do mundo cibernético às interpretações fenomenológicas. Entretanto, vê-se que ele possui um lugar especial para os adeptos da teoria do design, uma vez que foi um dos mais importantes precursores na área. E como o arquiteto britânico Martin Pawley diz no prefácio de *Shape Of Things: A Philosophy Of Design* – uma coletânea de textos de Flusser semelhante a já citada anteriormente-: “If it is the surprising language and the complete absence of the usual list of famous designer names that gives Vilém Flusser’s essays on design their freshness and continuing relevance, this is because they are simple without being simplistic” (1999).

É extensa a gama de conceitos Flussianos que podem corroborar para a construção de uma filosofia do design, porém, evitando que o texto em questão se torne demasiado lento, irá se ater brevemente a apenas dois recortes conceituais, sendo eles a respeito de uma possível definição do design através da etimologia do termo em si, e uma análise fenomenológica do fazer profissional do designer.

A começar pela análise etimológica de Flusser, o autor comenta que a palavra *design* na língua inglesa pode conter vários significados, a depender da construção frasal e se é empregado como substantivo ou verbo. Ele prossegue então dizendo a respeito da origem do termo, sendo ele advindo do latim *signum* (signo), logo o de-sign é a construção do signo; em suas próprias palavras:

In English, the word *design* is both a noun and a verb (which tells one a lot about the nature of the English language). As a noun, it means – among other things – ‘intention’, ‘plan’, ‘intent’, ‘aim’, ‘scheme’, ‘plot’, ‘motif’, ‘basic structure’, all these (and other meanings) being connected with ‘cunning’ and ‘deception’. As a

verb ('to design'), meanings include 'to concoct something', 'to simulate', 'to draft', 'to sketch', 'to fashion', 'to have designs on something'. The word is derived from the Latin *signum*, meaning 'sign', and shares the same ancient root. Thus, etymologically, *design* means 'de-sign' (Flusser, 1999).

O filósofo então segue o raciocínio questionando e tentando buscar a resposta de como o termo *design* atingiu na contemporaneidade seu significado mais comum, e globalmente conhecido. E através de um aprofundamento no tema, Flusser indica que o termo para além de se relacionar com o signo, também possui raízes etimológicas no grego, que o relacionam com a arte e tecnologia.

Resumidamente, Flusser define etimologicamente o designer como indivíduo que através da tecnologia, simula a natureza por meio dos signos que ele mesmo constrói (ou replica da cultura). Ele através de uma etimologia crítica do termo reafirma que na antiguidade arte, tecnologia e cultura não possuíam uma separação tão evidente como há na contemporaneidade, e uma vez que esta separação existe se faz necessário que o designer exista para ligá-las, no original:

The words design, machine, technology, ars and art are closely related to one another, one term being unthinkable without the others, and they all derive from the same existential view of the world. However, this internal connection has been denied for centuries (at least since the Renaissance). Modern bourgeois culture made a sharp division between the world of the arts and that of technology and machines; hence culture was split into two mutually exclusive branches: one scientific, quantifiable and 'hard', the other aesthetic, evaluative and 'soft'. This unfortunate split started to become irreversible towards the end of the nineteenth century. In the gap, the word design formed a bridge between the two. It could do this since it is an expression of the internal connection between art and technology. Hence in contemporary life, design more or less indicates the site where art and technology (along with their respective evaluative and scientific ways of thinking) come together as equals, making a new form of culture possible (Flusser, 1999).

Pode-se notar que semelhante à Maldonado, ou até mesmo a Gropius, Flusser observa o designer como indivíduo que através da tecnologia cria e reproduz signos por meio dos projetos que materializa. Tal raciocínio do filósofo checo-brasileiro ainda se faz presente em outro texto, onde ele constrói uma fenomenologia baseada no fazer profissional do designer.

Assim como Kant e seus sucessores, Flusser almeja teorizar a respeito do *fenômeno* e da *coisa-em-si*, porém diferentemente dos outros pensadores do ramo, ele põe o designer na equação. Em linhas gerais, Flusser escreve inicialmente que a "forma" é o oposto da "matéria"; e então, o papel do projetista na sociedade é de "informar", ou seja, transformar a

“forma” no “como” da matéria e a “matéria” no “o quê” da forma; em outras palavras: “Ele distingue num primeiro momento matéria e forma (2007). A matéria, do grego *hylé*, designa a madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros. Ela se distingue da forma que a madeira pode tomar quando trabalhada pelo carpinteiro. *Hylé* designa, portanto a matéria amorfa. A matéria é o estofo que preenche a forma” (Agostinho, 2015).

Na lógica supracitada entende-se a “matéria” como recipiente de fenômenos, e se a “forma” é exatamente a aparência da matéria, a comunicação se dá através do momento em que um designer se utiliza de um veículo material para expressar ideias imateriais, se utilizando da teoria descrita anteriormente, pode-se se dizer que o designer se utiliza da tecnologia para moldar a “matéria”, e ao incorporar as “formas” cria um meio artificial de comunicação e cultura, sendo ele materializado através da matéria “informada”.

Sem querer se aprofundar muito no tema, tomam-se ambas perspectivas de Flusser a respeito do design para reforçar sua importância na construção de uma possível filosofia – e até mesmo ética – do design, pois, assim como Maldonado, responsabiliza o designer a respeito do impacto simbólico que este causa na vida dos indivíduos que o consomem:

Assim sendo, o desafio colocado pelo filósofo aos designers consiste na possibilidade de, conscientes da efemeridade de toda criação humana, passarmos a criar de forma cada vez mais responsável, substituindo os obstáculos que nos oprimem por veículos de comunicação entre os homens, para assim tornar viável uma cultura com um pouco mais de liberdade (Geuer, 2022).

Como já supracitado, é vasta a produção acadêmica de Vilém Flusser, e suas aplicações na teoria e filosofia do design podem ser inúmeras, porém, aqui quis-se se ater ao que diz respeito ao papel do designer na sociedade; crê-se que tais conceitos serão importantes para embasar os capítulos que estarão por vir e na fundamentação teórica da UC de Filosofia do Design no fim da dissertação.

### **Objeto, Signo e Design em Jean Baudrillard**

Assim como Maldonado e Flusser, outro pensador que julga ser importante para a construção de uma possível filosofia do design é o filósofo e sociólogo francês Jean Baudrillard (1929 – 2007). É válido dizer que assim como Flusser, Baudrillard possui uma extensa produção acadêmica, com textos que abrangem múltiplas áreas distintas do conhecimento, que vão desde ciências políticas à teoria da linguagem, e aqui irá se ater a passagens correspondentes às suas primeiras obras, sendo elas: *Le Système des objets : la*

*consommation des signes* (1968), *La Société de consommation* (1970), *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972) e *L'Échange symbolique et la mort* (1976).

Da mesma forma que os teóricos supracitados, Baudrillard vê o objeto como uma materialização de signos, e por consequência o designer como seu manipulador, desta forma: “Design for Baudrillard is the process of “rational abstraction,” by which he means not only a projection (or plan) of what is to be built or manufactured but the very transfiguration of potentially all phenomena into schematic “information”—into an iterable model, a transmissible message, pattern, or code” (Holt, 2016).

Entretanto, devido a sua base sociológica, ele desenvolve sua filosofia focando em como estes signos do objeto interferem nas relações sociais e interpessoais, dando exemplos de como na pós-modernidade os objetos deixam de ser percebidos pela sua materialidade e se tornam apenas seu valor simbólico (como será explicado futuramente). Importante destacar antes de se iniciar a exposição do pensamento de Baudrillard, que ele se refere a signo do objeto e signo da mercadoria em um sentido semiótico, advindo das teorias de Ferdinand de Saussure (1857 – 1913), interpretando a leitura de tais signos como linguagem, de forma mais aprofundada:

In defining the object as ‘sign’, Baudrillard draws on the structuralist linguistics of Ferdinand de Saussure. Rather than explaining language in terms of historical development, Saussure contended that language is better understood when analysed as a synchronic system. Language institutes arbitrary conventions associating sounds and meanings — ‘signifiers’ and ‘signifieds’ — therefore etymology cannot reveal the nature of meaning. Further, the linguistic sign — the unity of signifier and signified — does not function in isolation, but becomes meaningful only through differential contrast with other signs (Fuller, 2014).

Logo na sua primeira publicação, *Le Système des objets : la consommation des signes* (Baudrillard, 1968), o filósofo discorre sobre a relação dos humanos com os artefatos, tendo em vista que ele se baseia em conceitos marxistas, usa como principal objeto de análise o vínculo de famílias pequeno-burguesas com seus bens de consumo, assim, Baudrillard aponta como tais vínculos refletem e intermediam suas relações.

Baudrillard demonstra que para além dos objetos em si, sua configuração no espaço é um reflexo dos indivíduos que os possuem. Ao começar o livro ele já exemplifica como o interior de uma residência é um reflexo dos que a habitam:

La configuration du mobilier est une image fidèle des structures familiales et sociales d'une époque. L'intérieur bourgeois type est d'ordre patriarcal: c'est l'ensemble salle à manger chambre à coucher. Les meubles, divers dans leur fonction, mais fortement intégrés, gravitent autour du buffer ou du lit de milieu. Il y a tendance à l'accumulation et à l'occupation de l'espace, à sa clôture. Unifonctionnalité, inamovibilité, présence imposante et érection stricte qui correspond aux diverses fonctions de la cellule familiale, et plus loin renvoie à une conception de la personne comme d'un assemblage d'équilibres de facultés distinctes. Les meubles se regardent, se gênent, s'impliquent dans une unité qui est moins spatiale que d'ordre moral (Baudrillard, 1968).

A longa citação acima está presente nas páginas iniciais do livro citado, e ela demonstra o tom da ideia principal que o autor almeja tratar, como os objetos de consumo em seu arranjo são um retrato da sociedade onde eles se inserem, reforçando conceitos e ideologias desta, os móveis do interior de uma residência burguesa (ocidental), se configuram de um modo que refletem e reforçam o patriarcado já presente na sociedade e no subconsciente dos que a integram, logo, o sistema dos objetos se faz através de uma teia complexa de relações entre humanos com humanos - intermediadas através do signo do objeto -, e entre humanos com objetos, através de uma leitura e apreensão do signo do artefato, sua troca e consumo, e sua utilização e disposição no espaço.

A dissertação em questão não almeja criar uma argumentação aprofundada a respeito das obras aqui tratadas, e sim expor as principais ideias de cada uma delas, para assim, criar uma teia de conexões de pensamentos presentes nas primeiras publicações de Baudrillard que futuramente podem ser utilizadas para expor suas contribuições para a construção de uma filosofia do design.

Seguindo uma ordem cronológica, a próxima obra do autor é *La Société de consommation* (Baudrillard, 1970). Nesta obra, ele continua com a mesma lógica da anterior, mas concentra-se no consumo e na troca de objetos, em vez de sua organização e características. A análise se volta para como esses aspectos refletem a sociedade ocidental, onde a acumulação de bens está associada ao *status* social. O autor faz comparações entre a sociedade ocidental contemporânea e as sociedades de povos originários, como os Malanésios, amplamente estudados pela antropologia clássica. Ele demonstra como as trocas de artefatos entre indivíduos assumem um caráter simbólico, especialmente em um contexto onde a mídia de massa influencia profundamente a vida social, transformando o consumo em um ato de apropriação de signos e imagens. O autor questiona, portanto, as necessidades que impulsionam o consumo e se essas necessidades são artificialmente criadas pela mídia, além

de examinar se a democratização do consumo pode, na verdade, excluir socialmente os menos favorecidos.

Adiante, em *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972), Baudrillard relaciona os conhecimentos desenvolvidos nas duas obras anteriores à Crítica da Economia Política de Karl Marx e Friedrich Engels, no intuito de atualizar a teoria do Valor de Uso e Valor Troca, levando em conta o poder simbólico que a mercadoria possui nas sociedades. Importante ressaltar que nas próprias palavras de Baudrillard “Tous des objets sont pris dans le compromis fondamental d’avoir à signifier” (Baudrillard, 1972), ou seja, conferir sentido de prestígio, isto em qualquer sociedade, porém, com enfoque na sociedade ocidental contemporânea, o sistema de trocas simbólicas aliado a mídia de massa e ao marketing reforçam uma ideia de consumo ostentatório no imaginário dos indivíduos que a ela fazem parte. Assim, ao criticar o sistema da moda, o autor diz que “La mode en effet ne feblète pas un besoin naturel de changement: le plaisir de changer de vêtements, d’objets, de voiture, vient sanctionner psychologiquement des contraintes d’un ordre, contraintes de différenciation sociale et de prestige.” (Baudrillard, 1972). E assim, no decorrer do livro em questão Baudrillard conecta os conceitos explicitados nas obras anteriores criando uma lógica de consumo de signos, onde estes socialmente construídos impulsionam a compra de objetos físicos mesmo sua materialidade não tendo importância.

Seguindo a lógica da cronologia das obras iniciais de Baudrillard, o próximo livro a ser comentado deveria ser *Le Miroir de la production* (1973), porém crê-se que a obra em questão não possui contributos para a construção de uma filosofia do design, se tratando de uma crítica econômica aos escritos de Marx e Engels sobre os meios de produção, logo, irá se encerrar a explicitação dos conceitos de Baudrillard com breves comentários a respeito do livro *L’Échange symbolique et la mort* (1976), pelo fato de nele Baudrillard explicitar conceitos que embasam as ideias expostas nos textos anteriores.

É na obra supracitada que Baudrillard expõe que seu conceito de uma sociologia estruturalista advém de Marcel Mauss (1872 – 1950) e a definição de signo que se refere constantemente advém de Ferdinand de Saussure (1857 – 1913), sendo assim, é nesta obra que o filósofo demonstra os conceitos basilares que formam sua linha de raciocínio. Logo, o autor diz que:

Il faut jouer Mauss contre Mauss, Saussure contre Saussure, Freud contre Freud. Il faut dresser le principe de réversion (contre-don) contre toutes les interprétations économistes, psychologiques ou structuralistes auxquelles Mauss ouvre la voie. Il faut dresser le Saussure des *Anagrammes* contre celui de la linguistique, et même contre sa propre hypothèse restreinte sur les Anagrammes. Il

faut dresser le Freud de la pulsion de mort contre tout l'édifice antérieur de la psychanalyse, et même contre la version freudienne de la pulsion de mort (Baudrillard, 1976).

E é assim que a partir daí, correlacionando tais pensadores, e as teorias já desenvolvidas anteriormente que Baudrillard ao tratar de signos autorreferentes em uma sociedade desenvolve seu próprio conceito de *simulacra*, que muito será difundido em obras posteriores. Acredita-se que a *simulacra*, é o conceito mais difundido de Baudrillard, e muitas vezes aquele pelo qual ele é referido, podendo sim ser utilizado na construção de uma filosofia do design, porém, crê-se que tal explicação possui uma complexidade e aprofundamento que fogem às intenções da dissertação em questão.

Logo, nesta pequena conclusão, quer-se focar em como Baudrillard nas obras acima, vê o papel do designer na produção industrial como comunicador e reproduzidor simbólico. Uma percepção semiótica a respeito do design não era novidade para sua época, uma vez que “Baudrillard was not the first to apply semiotic theory to design — semiotics was already on the syllabus at the Hochschule für Gestaltung Ulm in the 1950s” (Fuller, 2014), porém, ao relacionar tal perspectiva com os escritos econômicos de Marx e Engels cria uma percepção de valor simbólico da mercadoria não antes vista, e ao perceber como tal valor simbólico interfere diretamente em relações e construções sociais, posiciona o designer em um cargo de mediador indireto destas relações e construções, e assim como Maldonado, percebe-o como reproduzidor ideológico (conscientemente ou não), através do artefato que projeta.

### **Breve nota para o texto de Latour**

À cunho estrutural da dissertação quer-se tecer um adendo: **A ordem de tais explicações não é aleatória**, ela foi pensada a fim de facilitar a compreensão dos conceitos filosóficos através da justaposição dos autores, logo, Latour será o último pensador originário do ramo da filosofia que será abordado aqui, para que então se prossiga aos tópicos que dirão respeito a iniciativas de dentro do design que através do pensamento filosófico tentam estruturar uma filosofia do design, quis-se primeiro abordar pensadores da filosofia - que por muitos podem ser vistos como demasiado complexos – pois acredita-se que foram estes que inspiraram as iniciativas que se dão a seguir, e seus conceitos foram basilares para uma possível construção da filosofia do design.

Logo se vê a conferência de Latour como valioso encerramento a esta parte do trabalho, ela em poucas páginas de texto é provocativa e de fácil leitura, porém sem perder a complexidade, instigando a autorreflexão dos designers que a lerem. Como se verá a seguir

pode-se dizer que Latour sintetiza e atualiza - mesmo que de forma superficial – muitos dos conceitos tratados anteriormente nesta dissertação.

Vêm-se aqui desde os primeiros parágrafos defendendo que os designers sejam autocríticos, logo, esta própria dissertação tem de ser autocrítica também. Sabe-se de todas as críticas ao modernismo e a Escola de Ulm de Maldonado; sabe-se que muitos designers e estudantes da área não se interessam ou até mesmo possuem aversão a ideias completamente intangíveis e abstratas como o pós-estruturalismo de Flusser; e sabe-se que críticas econômicas marxistas como as de Baudrillard são polarizantes e cada vez mais raras após a queda do muro de Berlim.

Assim, admite-se que por um lado a filosofia dos anos 60 e 70 que fala sobre o design pode estar desatualizada e talvez despertar desinteresse dos estudantes, mas por outro - como se verá no texto de Latour – quando são usadas como instrumento de reflexão e não seguidas cegamente podem ser de grande valor para a construção de pensamento crítico e reflexivo no design.

### **O Prometeu Cauteloso de Bruno Latour**

Seguindo para o próximo possível contributo para a criação da disciplina, quer-se dar continuidade à dissertação com uma breve explanação sobre os conceitos que Bruno Latour (1947 – 2022) expõe em *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design*, primeiramente divulgado em 2008 na universidade de Cornell nos Estados Unidos na "Networks of Design", *Annual International Conference of the Design History Society*.

Latour foi um sociólogo, antropólogo e filósofo francês de grande relevância acadêmica nas áreas em que atuou, principalmente no que diz respeito à filosofia e sociologia da ciência. Desenvolveu um vasto trabalho teórico durante a sua vida pesquisando e lecionando em diversas universidades pelo mundo.

Em 2008 foi convidado a dar a conferência da qual irá se abordar aqui, onde se crê que o filósofo mesmo admitindo saber pouco sobre história e prática do design, gera diversos contributos para a construção de uma filosofia do design.

Assim como Flusser, Latour inicia sua teoria com uma tentativa de conceptualização etimológica do que é o design, com uma breve divagação a respeito das diferenças que o termo pode ter na sua língua nativa – o francês - e no inglês; porém, o mais interessante desta parte inicial do texto advém do apontamento de que na contemporaneidade o termo “design” ou “to design” vem ganhando novas conotações, uma vez que cada dia se faz mais presente no quotidiano das pessoas, sendo assim:

It is as though the meaning of the word has grown in what logicians refer to as ‘comprehension’ and ‘extension’. First, it has grown in comprehension – it has eaten up more and more elements of what a thing is. Today everyone with an iPhone knows that it would be absurd to distinguish what has been designed from what has been planned, calculated, arrayed, arranged, packed, packaged, defined, projected, tinkered, written down in code, disposed of and so on. From now on, “to design” could mean equally any or all of those verbs. Secondly, it has grown in extension – design is applicable to ever larger assemblages of production. The range of things that can be designed is far wider now than a limited list of ordinary or even luxury goods (Latour, 2008).

Ele segue na primeira sessão da conferência comparando a pluralidade que o termo design pode ganhar na contemporaneidade - devido a complexidade e nuances que a palavra tem -, com os significados simplórios, e até mesmo tecnicistas que esse tinha na modernidade. Assim, ele inicia sua analogia onde compara Designers ao mito de Prometeu, expandindo os significados que o termo pode ter.

Em linhas gerais Prometeu é uma figura mitológica advinda da Grécia antiga, segundo as lendas, ele foi quem defendeu os humanos, desafiando os deuses do Olimpo ao roubar o fogo e trazê-lo para a humanidade. Comumente a figura de Prometeu é associada a alguém que busca uma inovação disruptiva a todo custo, podendo almejar um desejo revolucionário que transgrida o *status quo*; logo, o termo “Prometeu Cauteloso” de Latour vem como uma anedota devido a incongruência da questão: **como pode uma figura prometeica ser cautelosa ?**.

Então para Latour o “Prometeu Cauteloso” surge justamente na forma do designer e seu papel na sociedade, uma vez que ele busca uma inovação através de seus projetos, e não a partir de um ato revolucionário e impensado; em outras palavras, ele se utiliza do próprio sistema e meios produtivos para melhorá-lo, e não questioná-lo como um todo tentando subverte-lo.

O filósofo francês se baseando na analogia em questão, prossegue dizendo respeito a cinco possíveis significados e características do design. Primeiramente, ressalta que conceitualmente o design é uma prática que exige uma humildade que parece ausente no termo “contruir” (*construct or building*): “Because of its historical roots as a mere addition to the “real” practicality, sturdy materiality and functions of daily objects, there is always some modesty in claiming to design something anew” (Latour, 2008).

A segunda conotação que o design pode possuir está associada a uma obsessiva atenção aos detalhes que a prática está associada, sendo oposta ao sonho revolucionário prometeico, nas palavras do próprio autor:

A second and perhaps more important implication of design is an attentiveness to details that is completely lacking in the heroic, Promethean, hubristic dream of action. “Go forward, break radically with the past and the consequences will take care of themselves!” This was the old way - to build, to construct, to destroy, to radically overhaul: “*Après moi le déluge!*” But that has never been the way of approaching a design project. A mad attention to the details has always been attached to the very definition of design skills (Latour, 2008).

A terceira implicação que o termo pode ter para o autor está vinculada ao potencial simbólico dos projetos de design, e principalmente do que diz respeito à leitura destes símbolos por outros indivíduos, assim como nas teorias de Flusser, Maldonado e Baudrillard, nas palavras do próprio autor: “Design lends itself to interpretation; it is made to be interpreted in the language of signs” (Latour, 2008). Ele então ressalta que principalmente após a era digital os objetos se tornam cada vez mais signos, “It is obvious that digitalization has done a lot to expand semiotics to the core of objectivity: when almost every feature of digitalized artefacts is “written down” in codes and software, it is no wonder that hermeneutics have seeped deeper and deeper into the very definition of materiality” (Latour, 2008).

O quarto significado subjetivo que diz respeito ao design está atrelado ao fato de que nada é projetado do zero, “to design is always to redesign” (Latour, 2008), uma vez que todo design está inserido em seu próprio contexto, e é impossível que qualquer indivíduo projete algo que saia “do nada”, tudo se baseia em algo, tudo supre uma necessidade existente. No mesmo tom provocante, Latour diz que até quando Deus cria a humanidade à sua imagem e semelhança toma a si mesmo de base:

To design is never to create ex nihilo. It is amusing that creationists in America use the word “intelligent design” as a rough substitute for “God the Creator”. They don’t seem to realize the tremendous abyss that exists between creating and designing. The most intelligent designers never start from a tabula rasa. God the designer is really a redesigner of something else that was already there — and this is even truer for His Son as well as for the Spirit, who both are sent to redeem what has been botched in the first place... If humanity “has been made (or

should I have said designed?) as the image of God”, then they too should learn that things are never created but rather carefully and modestly redesigned (Latour, 2008).

Em quinto e último, Latour conclui que qualquer design possui uma dimensão ética atrelada a ela, logo todo design vem junto com a questão de *good design versus bad design*. “Dentro da lógica modernista, questões de fato eram projetadas segundo supostas verdades universais e não se cabia fazer qualquer julgamento ético sobre os princípios e, principalmente, sobre as consequências do projeto” (Manzanares et al., 2018). E com o fim de tal era, a materialidade e a moralidade se unem no design.

Quis-se aqui dar uma especial atenção às cinco possíveis conotações do termo design de Latour, pois se acredita que elas expõem para além da subjetividade que um projeto de design têm, as múltiplas perspectivas que o termo em si pode vir a ter, também, vê-se que Latour trás conceitos já abordados por outros filósofos, e através disso corrobora para a construção de uma filosofia do design.

Adiante, Latour conceitualiza o que acredita ser seu maior contributo a filosofia do design, no que diz respeito a quantidade de referências e citações em artigos e conferências da área; no mesmo tom provocativo ele justapõe os termos *matter of fact* (relacionando a modernidade) e *matter of concern* (relacionando ao design), para descrever onde o designer deve atuar na contemporaneidade e de que modo ele deve pensar.

Admite-se que o debate entre a definição *matter of fact* e o *matter of concern* de Latour pode atingir uma complexidade e abstracionismo não desejados para a dissertação em questão - principalmente no que diz respeito a suas bases nas teorias de Peter Sloterdijk e Martin Heidegger (1889 – 1976) -, então, simplificando os conceitos tem-se no *matter of fact* um objeto isolado e estático, ou uma solução pontual a um problema, já no *matter of concern*, tem-se este objeto situado em todas as relações completas que ele pode interagir, todos impactos que ele pode vir a causar, e toda complexidade social que ele pode vir a ter, toda subjetividade que dele pode ser lida.

Para facilitar o entendimento, Latour cria uma metáfora associada à uma peça de teatro, o *matter of fact* é o que está no centro do palco, e o *matter of concern* é o mesmo objeto quando adicionado toda cenografia e maquinário do teatro (og. *machinery of a theater*), assim, em uma peça, é muito mais fácil para um espectador criar empatia quando deparado com todo artefato do espetáculo (como jogos de luz, áudio, cenografia e efeitos visuais), do que quando se depara com um objeto estático no centro do palco. Lembrando que a *machinery of a theater* diz respeito não só a visualidade e sensação do espectador, mas

também todos quesitos técnicos necessários para que tais efeitos adjuntos ao objeto ocorra, como instalações mecânicas, elétricas, escadas, e funcionários de *backstage*.

Adiante, o filósofo ao associar o *matter of fact* ao tecnicismo modernista, diz que na contemporaneidade as ferramentas projetivas estão cada vez mais modernas e avançadas, mas mesmo depois de quase 50 anos dos primeiros *softwares* de CAD, não se tem uma plataforma que auxilie no projeto de um *matter of concern*, ou seja, uma ferramenta que preveja todas outras questões subjetivas adjuntas ao objeto, toda empatia (ou até mesmo ódio e revolta), que ele pode causar aos indivíduos.

Então, ele propõe um desafio aos designers, ele sugere que para que se faça um design mais engajado e com menos impactos negativos na sociedade, os designers (ou uma ferramenta ou *software*) ao projetar prevejam todos os *matter of concern* que um objeto pode ter.

Acredita-se que devido a este desafio em questão, ou até mesmo ao tom provocativo dele, que tal conferência continua tão relevante e atual até os dias de hoje, sendo citada com frequência quando se diz respeito a uma criação coletiva através do design:

Na passagem de uma economia industrial (focada em produtos e em comunicação) para uma economia pós-industrial (mais baseada em serviços e conversação), o design se renovou em termos de pensamentos e práticas. Os autores abordados até aqui não são designers e sequer estão falando explicitamente sobre design, mas todos abrem possibilidades para imaginar um design do século XXI onde a sustentabilidade, em toda sua complexidade, esteja presente.

Com base em Latour, podemos imaginar este design deixando de estar atrelado a noções de construção ou criação de objetos para se aproximar de um *drawing things together*, isto é, de um agrupar de coisas heterogêneas e questões através do desenho, com a cautela de um pós-Prometeu (Szaniecki et al., 2019).

Há também os que sugerem que projetar para um *matter of concern*, é pensar também nas questões políticas do objeto, e como sua subjetividade pode carregar e reproduzir conceitos ideológicos inerentes à sociedade onde se insere:

Bruno Latour também remete à visão de materialidade que a Idade Moderna construiu e da qual o método científico foi certamente herdeiro. Grosso modo, ele suporta como sintoma do “quão bem tem se saído o modernismo” o fato de aos poucos estarmos vendo objetos - entidades objetivas - como coisas ou, em outras palavras, que *matters of fact* se transformam em *matters of concern*. Para ele, esta mera mudança de visão significaria a possibilidade de pensar as questões políticas envolvidas nas coisas (Portinari & Nogueira, 2016).

Ainda existem os que se interessam pelas provocações de Latour, porém acreditam que ele ao propor tal desafio ignorou iniciativas que já existem e tentam visualizar os *matters of concern* no ato projetivo como o professor da universidade de Colônia Peter Stephan, que diz: “While giving Latour credit for articulating the design challenge, we can critique his omission of any contemporary field of professional activity that could potentially contribute to meeting that challenge” (Stephan, 2015). Além disso, o artigo em questão também é interessante, pois sistematiza de forma lógica algumas ideias que podem parecer um pouco abstratas no texto original, como em:

Leaving aside the metaphor and rephrasing Latour’s argument in a more general way lets us identify two distinct tasks for designers:

1. The designer’s traditional task: mise en scène of artefacts as a proposition of values and uses, new forms of interaction, and reasons for debate.
2. The designer’s new task: visualisation of complex and dynamic socio-technical systems and the controversial positions of stakeholders (Stephan, 2015).

Ainda mais, o professor alemão demonstra no mesmo texto alguns possíveis exemplos de onde os projetos que levaram em conta o *matter of concern* podem estar:

- Buckminster Fuller’s ‘World Game’ (1961), by displaying the global flows of money and resources, showing complex relationships, and asking for alternatives in a tangible, interactive, and playful way;
- the film Powers of Ten (1968) by Charles and Ray Eames, by showing the scalability of man’s environment and raising concerns about humanity destined to live in an artificial world; and
- design groups from the 1960s and 1970s, among them Superstudio, Archizoom, and Archigram, by using advanced visualisation and interactive formats (films, comic strips, and performances, etc.) in developing and communicating complex issues affecting design and society. Instead of working on matters of fact, like ‘four walls with a roof’, it was standard practice for these teams of architects to focus on matters of concern, such as social issues like how to organise public and private life when designing built environments (Stephan, 2015).

Na dissertação em questão acredita-se que todos os contributos às indagações de Latour são válidos para a construção de um pensamento autocrítico do design, e até mesmo de uma filosofia do design. Como já supracitado, acredita-se que em suas cinco conotações do

termo design, ou até mesmo na conceptualização dos *matter of fact* e *matter of concern*, e suas possíveis interpretações estão presentes diversos conceitos aqui já discutidos.

Supõe-se que um projeto que visa o *matter of concern*, deve levar em conta o contexto ideológico e político em que o objeto se encontra como defende Maldonado, deve ter consciência de seu papel como articulador simbólico como diz Flusser e saber que qualquer projeto seu que tome forma é fadado se significar e possuir valor de troca simbólico como teoriza Baudrillard.

Acredita-se que um designer nunca irá conseguir projetar para um *matter of concern*, se não for crítico de seu próprio projeto, autorreflexivo e questionador do meio que vive, então aí que se faz necessária uma filosofia do design que instigue tais características do designer ou estudante da área.

Assim, segue-se para a próxima parte da dissertação, onde irá se expor iniciativas contemporâneas – a partir dos anos 2000 -, que dentro da academia do design perceberam a necessidade de uma filosofia do design e fomentaram sua divulgação e disseminação.

## V - A CONSTRUÇÃO DE UMA FILOSOFIA DO DESIGN

No último capítulo tentou-se expor alguns autores e ideias advindas da filosofia que tratassem abertamente do design, em sua maioria escritas por filósofos, trazendo todos os jargões e redação característica da área; como já citado anteriormente, acredita-se que tal linguagem pode acabar afastando designers que se interessem pelos tópicos, por estarem acostumados com outro tipo de abordagem e estilo textual.

O intuito da criação de uma filosofia do design é justamente o oposto de afastar estudantes e profissionais do design, quer-se instiga-los a se utilizarem das construções filosóficas a seu favor, e um dos objetivos de uma UC de Filosofia do Design será desmistificar textos e ideias através da leitura e debate, melhorando a capacidade de leitura e discursividade dos alunos que a ela frequentarem.

Em contrapartida ao capítulo anterior onde se sintetizou teorias e autores que ajudassem, a construir uma filosofia do design, aqui se quer expor concepções mais bem estruturadas da filosofia do design, estas exclusivamente redigidas dentro do universo do design e com linguagem própria da área, tentaram cada uma a sua maneira fomentar a área em questão.

Acredita-se que todas as propostas a serem abordadas foram importantes em seus contextos específicos, e as respectivas perspectivas sobre o tema podem corroborar não só para o desenho da UC de Filosofia do Design nos últimos capítulos, mas também para expor a pluralidade de sentidos e interpretações que a Filosofia do Design possa ter.

Segundo a revisão da literatura realizada, não há um catálogo ou enciclopédia que mapeie em ordem cronológica a teoria do design. Há muitos destes que falam do design em si e sua história, diversos em livros grandes e bonitos, de capa dura e boa impressão, com plurais imagens – em sua grande maioria de cadeiras e poltronas – percorrem desde o movimento *Arts & Crafts* até a contemporaneidade, comentando distintas vanguardas do design e seus impactos.

Sem desmerecer a relevância de tais livros no estudo da história do design, nota-se a ausência de uma obra dedicada à historiografia da teoria do design, justamente devido a inexistência de uma plataforma ou cânone cronológico da teoria do design, nesta dissertação pode-se acabar omitindo autores, ou expondo-os em uma ordem que gere confusão ao leitor, apesar dos esforços em catalogar o máximo de iniciativas relativas à filosofia do design, assim tentará se desenhar constelações em uma galáxia de estrelas dispersas, esperando que em um futuro todas elas sejam mapeadas.

Levando em conta tal problemática, vê-se de extrema importância à dissertação de mestrado de Marcos Beccari, *Articulação simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à filosofia do design* (2012), onde nela o pesquisador dedica algumas páginas a uma breve historiografia da teoria do design, chegando até ponto onde ela é subdividida em Filosofia do Design, sendo este marco a publicação de Terence Love: *Philosophy of design: a meta-theoretical structure for design theory* (2000) na revista *Design Studies*.

Beccari em seu texto aponta em algumas linhas do tempo diferentes teorias do design e de que maneira elas culminam na *Philosophy of design* de Love. E como dito anteriormente nesta dissertação, ele também expõe a tênue barreira que antes separava a teoria do design da história do design, metodologia do design e qualquer outra linha de raciocínio não prática da disciplina. Percebe-se que tal contributo é demasiado útil na construção e definição de uma filosofia do design, e futuramente irá se salientar outros trabalhos de Beccari que fomentaram o tema.

Entretanto, neste momento quer-se apenas ater à atribuição da publicação de Terence Love como um marco importante na teoria do design, sendo ela uma das primeiras a tentar definir a Filosofia do Design. Mesmo tendo consciência que um ano antes, Tony Fry publicou seu *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing* (1999), pois acredita-se que nesta obra não há uma tentativa de se definir a filosofia do design, e sim expor sua necessidade para um design ecológico:

This is the first designsustainability critique to identify the broader role that philosophical discourses play in shaping our currently unsustainable patterns of thinking and designing. In this sense the text is highly original and unique, achieving its aims and claimed status as “A New Design Philosophy” (Sherwin, 2001).

Nesta dissertação não se tem o intuito de minimizar a importância da publicação de Fry para a área, e se voltará a ela futuramente, porém a cunho cronológico da definição da filosofia do design se utilizará do texto de Love como pioneiro.

### **Design Philosophy x Philosophy of Design:**

#### **Perspectivas do início dos anos 2000**

Terence Love, um educador e pesquisador australiano com interesse em plurais tópicos que tangenciam a engenharias e o design, no ano 2000 ele publica em uma das principais revistas de design, a *Design Studies*, o que seria um ponto inicial para uma nova perspectiva no ramo da Filosofia do Design.

Como já citado, muitos antes teorizavam a respeito do design, e até mesmo se utilizavam da filosofia para construir tais teorias, mas acredita-se que ele foi um dos pioneiros no que diz respeito a citar uma filosofia do design (*Philosophy of Design*) se utilizando abertamente deste termo.

Love acredita que sua filosofia do design vem solucionar uma problemática já antes destacada nesta dissertação: **a pluralidade conflituosa existente na Teoria do Design**. Em suas próprias palavras:

In 1992, I attempted to collect together a glossary of the main theoretical terms of the design research literature, and found that it was an almost impossible task to do justice to the different variants of major terms: there are almost as many different definitions of design and design process as there are writers about design. Since the earliest attempts at formulating theories of design there have been many arguments between proponents of different concepts and theories in which reconciliation happens by the proponents realising that they were using the same words or concepts differently (Love, 2000).

Então, o autor inicia sua busca por uma solução para a problemática em questão categorizando e ordenando os tópicos mais comuns abordados na teoria do design, assim ele estabelece uma teoria do design que pensa a própria teoria em si, como ele mesmo denomina: *A meta-theoretical structure for Design Theory*.

Logo, a *Philosophy of Design* para Love é uma teoria do design que se incumbe de pensar sobre si. O autor ressalta o caráter abstrato e subjetivo necessário para a construção de qualquer disciplina acadêmica: “Whilst not at the forefront of academic consciousness, the structuring of abstractions is a basic tool in most disciplines. It can be seen perhaps most clearly in Mathematics - where theorems depend on axioms (both abstractions) [...]” (Love, 2000); e em seguida define em tópicos abstrações comuns na teoria do design, às ordenando da menos abstrata para a mais abstrata.

E assim, define sua *meta-theoretical structure* como uma ferramenta que possibilita decompor estruturas complexas da teoria do design (muitas vezes conceitos subjetivos) em tópicos e termos reduzidos, evitando terminologias conflituosas e confusas na teoria do design. Resumidamente:

Love compreende uma “Philosophy of Design” enquanto disciplina que objetiva investigar diferentes formas de pensar sobre design, intuindo constituir um “pensar sobre pensar”, teorias sobre teorias, uma metateoria do design. A proposta do autor buscou abranger desde a análise crítico-reflexiva dos pressupostos teóricos

do design, assim como a proposição e construção de um modelo teórico para o design (Cornélio, 2018).

Acredita-se que a *Philosophy of Design* para Love possui cunho inteiramente instrumental, tanto que dois anos após a publicação de tal artigo o pesquisador desenvolve mais a fundo conceitos relativos à sua metateoria e expõe mais problemáticas relativas à teoria do design como disciplina coerente e unificada (Love, 2002).

Nesta dissertação vê-se grande valor na tentativa de estruturação da teoria do design de Love, e salienta-se seu caráter precursor no ramo, neste sentido quer-se destacar o momento do artigo onde o autor cria uma diferenciação entre *Philosophy of Design* de *Design Philosophy* (Love, 2000), se afastando do segundo termo: “*Philosophy of Design* is different from *design philosophy*. It is the disciplinary equivalent of Philosophy of Science, or Philosophy of Technology - whereas design philosophy is associated more with the philosophical study of design method” (Love, 2000).

Tal diferenciação terminológica aqui é válida para se iniciar uma possível construção de linha do tempo respectiva à filosofia do design e suas diferentes abordagens. Terence Love dedica poucos parágrafos ao tema, e para além de associar a *Philosophy of Design* à filosofia da ciência e tecnologia, afirma que o termo *Design Philosophy* também poderia ser utilizado neste sentido, porém, o pesquisador acredita que este possui um caráter mais limitador, sendo aplicado aos ramos da filosofia que se debruçam sobre o design. Assim, ele julga necessário nomear sua teoria de *Philosophy of Design*, uma vez que possui caráter metodológico e estando atrelada à teoria (e metateoria) do design, também necessita abranger temáticas que fogem à filosofia, no original:

The term *design philosophy* has also been used to describe the study of such questions. The historically intimate connections between design philosophy and the study of design methods has, however, limited the scope within which philosophical issues relating to design have been considered. Design Philosophy is not, therefore, a suitable title for the philosophical study of all aspects of design theory because theories related to design, and the concepts associated with them, cover a wider range of issues than the methods, methodologies and techniques of design. The term, *Philosophy of Design* is used in this paper to describe this wider philosophical inquiry (Love, 2000).

Seguindo uma ordem cronológica, segundo as pesquisas realizadas acredita-se que o próximo ponto de relevância no *Philosophy of Design* não foi encabeçado por Terence Love, e sim pelo professor e pesquisador dinamarquês Per Galle, que em 2002 através da revista

Design Studies edita um volume inteiramente dedicado a *Philosophy of Design* – Vol. 23 No. 3-, contendo diversas publicações relativas ao assunto.

Entretanto, mesmo com todas estas publicações, supõe-se que a de maior relevância é a introdução editorial redigida pelo próprio Galle (2002), que em poucas páginas tenta definir o que é a *Philosophy of Design* e para que ela possa servir.

Ele inicia seu texto destacando como o campo é recente e como ainda possui espaço para ser desenvolvido, e em cunho de metáfora diz que como outros jovens, é melhor que amadureça por conta própria sem concepções sobre sua identidade futura (Galle, 2002). Assim sendo, o seu texto é bastante abrangente, sem delimitar muito a temática, tanto que seis anos mais tarde ele reconhece que o campo não possui base teórica consistente (Galle, 2008). Porém, acredita-se que mesmo um pouco indefinida, a concepção de Galle sobre o tema é válida como contributo para a construção de uma filosofia do design.

Diferente da concepção mais restritiva de Love, Galle vê a *Philosophy of Design* como disciplina aberta e interdisciplinar, podendo ser guiada tanto por profissionais do design quanto da filosofia. A abrangência temática para Galle é tão ampla que na edição da *Design Studies* em questão são publicados artigos referentes a temas que vão desde a Metodologia e Metateoria do Design a questões extremamente filosóficas como a Fonomologia do Design. Segundo o pesquisador dinamarquês, para estarem dentro do campo em questão as ideias só bastam serem obtidas através de uma reflexão racional, em suas próprias palavras: “What the themes reviewed above have in common, is that they are all aspects of design, and insights about them were obtained by rational reflection rather than empirical observation (though reflections were in some cases based on empirical data)” (Galle, 2002). Assim, resumidamente, para Galle a *Philosophy of Design* é “the pursuit of insights about design by philosophical means” (Galle, 2002).

Adiante, ele segue a introdução editorial ao *Philosophy of Design* definindo quais podem ser suas possíveis utilizações. É importante destacar como autor reforça que esta é uma prática que não deve ser levada em um tom tão instrumental, levando em conta que um designer que a utiliza não piora ou melhora seu trabalho. Sendo assim, a *Philosophy of Design* serve como meio de autorreflexão e autocrítica, onde o profissional ou estudante pode pensar seu próprio fazer profissional, e assim melhorar sua prática, do original:

But, although one should not become too much of an instrumentalist about philosophy, it is legitimate to ask if knowledge of the philosophy of design will enable designers to do better designs. I do not think there is a direct causal connection between such knowledge and the quality of the designs (although, as we saw, the issue of quality is one that occupies philosophers of design, and some day

they may come up with insights of direct instrumental value); but the philosophical insight into their profession may enable designers to take a well-founded critical stance towards what they are doing, and may give them a conceptual and verbal tool kit useful for thinking about how to improve the practice of their profession (Galle, 2002).

Como se verá nas considerações deste capítulo, nesta dissertação se concorda em partes com as perspectivas de Galle a respeito da filosofia do design, ao mesmo tempo que se vê como válida a abordagem não instrumentalizada que fomente a autocrítica do profissional, discorda-se de que tal prática se baseia **apenas** em qualquer reflexão não tangível a respeito do design, julgando-se que para se escrever uma filosofia do design é necessário que tal reflexão tenha bases na filosofia convencional.

Entretanto, julga-se necessário ressaltar a importância de tal edição da *Design Studies* como marco histórico na cronologia da Filosofia do Design, uma vez que ela foi uma das primeiras a se focar unicamente na temática em questão, fomentando um campo ainda tão pouco explorado.

Assim, anos mais tarde a introdução editorial é revisada pelo próprio autor (Galle, 2007), se tornando o texto introdutório definidor da *Philosophy of Design* para o CEPHAD, um centro informal de pesquisa em filosofia do design na *Det Kongelige Akademi - Academia Real da Dinamarca* -. Segundo o próprio site institucional da organização:

CEPHAD is an informal international organization created to stimulate the flow of ideas between research in philosophy and research in design. Our purpose is twofold:

- to pioneer and consolidate the philosophy of design as a research discipline in its own right: philosophical inquiry into design. See Introduction to the discipline.
- to advance and supplement design research through its application of philosophy of design (About CEPHAD | Det Kongelige Akademi, [s.d.]).

Este centro de pesquisa fomenta a Filosofia do Design através de publicações, seminários e congressos. Nesta dissertação, acredita-se que tal tipo de iniciativa corrobora em muito com a institucionalização da Filosofia do Design não só como UC, mas também como campo de pesquisa estabilizado academicamente, logo se quer destacar a importância e pioneirismo do CEPHAD para a consolidação de uma área de pesquisa que muitas vezes pode ser vista como tão marginal e abstrata, aos olhos dos que buscam constantemente uma instrumentalização técnica do design.

Em paralelo aos movimentos relativos à construção da *Philosophy of Design* de Love e Galle, a professora e pesquisadora Anne-Marie Willis com a colaboração de outros teóricos do design com Tony Fry, iniciam sua própria proposta de unir a filosofia ao design, nomeando-a de *Design Philosophy*.

Dentre as pesquisas feitas nesta dissertação não se achou informação alguma que relacionasse a iniciativa de Willis às publicações do DS de Galle e Love, e a única definição etimológica que diferencia a *Design Philosophy* da *Philosophy of Design* é a dada por Love no início deste capítulo, que não se refere de forma explícita ao pensamento de Willis. Entretanto, mesmo que no português ambos os termos se traduzam para Filosofia do Design, percebe-se que possuem definições diferentes, logo se quer manter o original facilitando a diferenciação para o leitor.

Assim, em 2003 o projeto de Willis toma forma através do DPP (*Design Philosophy Papers*), uma revista científica que esteve em atividade até 2018, publicando diversos textos que propunham uma reflexão crítica e aprofundada a respeito da prática do design. Nas linhas de abertura da primeira publicação a autora diz que: “Broadly, the whole Design Philosophy Papers project is about getting more people to think deeply about design as a world-shaping force, be stopped in their tracks by this recognition and then to participate in developing more informed design thinking and action” (Willis, 2003).

Na breve introdução editorial, Willis não se atenta a tecer uma profunda explicação a respeito do seu conceito de *Design Philosophy*, apenas relacionando à temática – e os possíveis papers a serem publicados na revista – a uma busca aprofundada ao entendimento do design como força motriz, que molda o mundo artificial no qual estamos presentes, semelhante aos conceitos de Flusser anteriormente expostos nesta dissertação. Ela então expõe que as áreas de pesquisa que podem ser referentes ao DPP são: *The attraction and recoil of beauty, Technology as environment, Mediage, Design-time e Design 's other*.

Aqui, quer-se levar em conta duas questões relativas ao DPP, primeiramente vê-se necessário salientar a importância deste projeto em uma disciplina ainda emergente, uma vez que se acredita que através de iniciativas como esta que a Filosofia do Design tende a ganhar corpo acadêmico e se estabilizar como área de pesquisa.

Em segundo lugar, mesmo que em linhas gerais almeja-se tentar sintetizar a concepção de *Design Philosophy* para Willis, tendo em vista que um dos objetivos desta dissertação é reunir e justapor diversas perspectivas sobre o tema. Assim, lançando mão de outras publicações da pesquisadora, percebe-se que diferentemente da perspectiva prática e metodológica da *Philosophy of Design*, Willis segue uma linha de pesquisa já iniciada anteriormente em colaboração o EcoDesign Foundation – principalmente com Tony Fry -, na

qual se baseando nos escritos de Martin Heidegger tenta descrever de forma teórica de que maneira o design interfere e se relaciona subjetivamente na sociedade, chamando-o de *Ontological Designing* (Willis, 2006). Nas palavras da própria autora:

Ontological designing, then, is a hermeneutics of design concerned with the *nature* and of the *agency* of design, which understands design as a subject-decentred practice, acknowledging that things as well as people design, and following on from this, an argument for particular ways of going about design activity, especially in the contemporary context of unsustainability. This leads to a further implication: the theory of ontological designing carries with it a politics (Willis, 2006).

Mesmo não dando uma definição exata de sua concepção de *Design Philosophy*, acredita-se que esta flerta diretamente com sua ideia de Design Ontológico, sendo esta uma das formas de unir conhecimentos de filosofia e design para chegar a reflexões críticas e aprofundadas a respeito da atuação do designer na sociedade.

Crê-se válido ressaltar que as publicações do DPP cessaram em 2018, porém, como um produto do projeto Willis compilou textos fundamentais da revista em um livro introdutório à Filosofia do design, o *The Design Philosophy Reader* (Willis, 2019). Em linhas gerais:

The Design Philosophy Reader offers a carefully selected and assembled set of forty-five short essays or excerpts organized into eight parts. The scope of the essays embraces an interdisciplinary perspective and the texts, both historical or recently produced, are by authors evolving in a broad range of fields from philosophy to design studies, including contributions from social theory, cultural studies, design education, and design theory and criticism at large (Dionne, 2020).

Assim, levando em conta as informações expostas anteriormente a respeito da *Philosophy of Design* e da *Design Philosophy*, acredita-se que ambas perspectivas devido ao seu pioneirismo foram importantes para a construção da filosofia do design. Entretanto, devido a pluralidade de perspectivas e contextos na teoria do design, acredita-se ser utópico acreditar em uma unificação de temáticas através de uma metodologia restritiva como prega o *Philosophy of Design*, em contrapartida também se crê que um campo acadêmico para se consolidar deva ter normas que o definam e estruturem.

Tendo isto em mente, almeja-se na próxima parte do capítulo expor de forma breve contribuições posteriores a estas, que de outras formas promoveram a Filosofia do Design, para que assim, se possa no fim do capítulo se construir uma linha temporal da breve história

da Filosofia do Design e tecer conclusões a respeito do tema, com o objetivo de possibilitar a construção da UC de Filosofia do Design no último capítulo da dissertação.

### **Propostas recentes para a Filosofia do Design**

Como supracitado, crê-se que só se é possível instituir a filosofia do design como campo de pesquisa e UC se houver uma delimitação bem construída a respeito do tópico, em outras palavras, é válido e construtivo que haja diferentes perspectivas sobre o tema, discordâncias teóricas fomentam debates que acrescentam conhecimento ao campo, entretanto, se não houver uma delimitação clara do que pode ou não ser considerado Filosofia do Design, acredita-se que a consolidação da disciplina beira o impossível – uma vez que não delimitada, a filosofia do design pode ser desde reflexões Heideggerianas complexas sobre o design na sociedade a metodologias práticas que nada dialogam com a filosofia -.

Acredita-se que tal abrangência pode ter origem no duplo sentido do termo “filosofia”, ao mesmo tempo em que ele pode estar relacionado à disciplina acadêmica, referindo-se ao estudo sistemático e crítico de questões fundamentais sobre a existência, conhecimento e valores, abordados de forma teórica e lógica, também pode ter relação com o termo “filosofia de vida”, que descreve um conjunto pessoal de crenças e valores que orientam a forma como uma pessoa vive e toma decisões no dia a dia.

Assim, nesta parte da dissertação através de uma abordagem, se levantou o máximo de iniciativas que unissem filosofia e design de forma explícita, contendo de forma objetiva termos como “Filosofia do Design”, “Design e Filosofia”, etc. – sabe-se que muitos autores citam e se inspiram em filósofos em suas obras sobre design, porém acredita-se que seria impossível mapear todos estes trabalhos na dissertação em questão -, excluindo as que se referissem ao termo filosofia como crença e valor pessoal na metodologia de design do autor.

Logo aqui irá expor brevemente em tópicos as contribuições encontradas, válido ressaltar que a ordem em que estes tópicos serão apresentados não se refere à ordem cronológica dos fatos, tentou-se aglutinar em um único tópico diferentes iniciativas de mesmo contexto e autores envolvidos, acreditando-se que qualquer dúvida relativa a linha temporal será sanada na representação gráfica e conclusão do fim do capítulo.

- **Peter-Paul Verbeek** é Reitor e professor de Filosofia e Ética da Ciência e Tecnologia em um Mundo em Mudança na Universidade de Amsterdã segundo seu website pessoal (“Background”, 2009), crê-se que ele é um nome muito relevante no que diz respeito à Filosofia do Design, tendo diversas publicações na área. Ainda nos anos 2000, quando a disciplina estava em sua gênese ele publicou a primeira versão de *De daadkracht der dingen*:

*Over techniek, filosofie en vormgeving*, no qual foi posteriormente traduzido para *What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design* (Verbeek, 2005).

No livro ele tenta estabelecer uma filosofia do design ligada à Filosofia da Tecnologia, considerando a materialidade do objeto e seus possíveis simbolismos, tentando entender assim, como estes podem impactar na vida e cotidiano dos indivíduos: “This study aims to develop this new way of thinking in particular with respect to technical or technological objects, which are the most distinctive class of objects in contemporary technological culture” (Verbeek, 2005). Assim, ele se baseia na Filosofia da Tecnologia de Heidegger e Jaspers para expor a forma reducionista em que a filosofia clássica tratou os objetos, em seguida faz análises sistêmicas a abordagens contemporâneas sobre o tema – como as de Don Ihde, Albert Borgmann e Bruno Latour -, para tecer suas conclusões a respeito do impacto social do design, nas palavras do próprio autor:

I shall undertake a systematic analysis of the relations between human beings and technological objects, wherein I discuss the connection to contemporary industrial design, which continually turns out products that play extensive roles in shaping everyday life. The resulting “philosophy of artifacts” aims to shed more light on this process and to allow the philosophy of technology to be productively turned toward practical design issues (Verbeek, 2005).

- **Tony Fry** é um nome já muito conhecido na teoria do design, tendo publicado inúmeros livros sobre o tema. Como citado no início do capítulo, em 1999 ele publicou sua primeira versão de *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing* (Fry, 1999), sendo recentemente republicada de forma atualizada como *Defuturing: A New Design Philosophy* (Fry, 2020). Mesmo sendo obras que se voltam mais para a ecologia, e não tentam definir a filosofia do design em si, se acha válido salientá-las, pois destacam a necessidade de um design autocrítico e reflexivo como possível solução de problemas ambientais, vendo a filosofia do design como uma auxiliadora da prática projetual.

A ideia em questão então percorrerá de forma explícita ou implícita trabalhos posteriores do autor, em especial se quer destacar uma de suas inúmeras colaborações com a DPP, na qual ele foi editor e possuiu o intuito de justapor papers sobre ética no design. E em sua introdução editorial assume a resistência que a academia e profissionais do design possuem em relação ao pensamento filosófico e crítico, porém expõe sua necessidade para a construção de um design sustentável:

Finally, there was the intent to try to show the design community why it needs to confront critical and rigorous thought. Obviously, we recognise that philosophy, and theory in general, meets resistance when placed before both intuitive and scientific designers. This resistance both layers onto, and is reinforced by, the anti-intellectual culture of instrumentalism that has been fostered by economic rationalism. In this respect, the diminishment of critical thought is elemental to unsustainability. There is little choice but to confront this resistance head on (Fry, 2006).

- **Pieter E. Vermaas** e **Peter Kroes** são professores e pesquisadores da TU Delft na Holanda, e possuem uma gama de publicações que consiliam a filosofia ao Design de Engenharia. Junto com os pesquisadores americanos **Andrew Light** e **Steven A. Moore** publicaram *Philosophy and Design: From Engineering to Architecture* (Vermaas et al., 2009), uma obra que contém diferentes perspectivas a respeito da filosofia do design, engenharia e arquitetura, expondo suas perspectivas sobre a temática. Eles salientam que os artigos reunidos apresentam diversas interpretações e facetas a respeito do design, e se baseando em uma perspectiva da Filosofia da Tecnologia, querem analisar de que maneira ele impactua na sociedade. No original:

Philosophy of technology, emerging after World War II as an independent field, first concerned with the social impacts of technology, and now more robustly directed toward the empirical dimensions of the metaphysics and epistemology of specific technologies, has always been focused on the ways in which technology shapes individual human lives and a range of social institutions. This focus has now been extended to the analysis of engineering design itself (Vermaas et al., 2009).

- **Marcos Beccari** e **Daniel B. Portugal** são professores e pesquisadores brasileiros, juntos estiveram por mais de dez anos na frente do website *Filosofia do Design*, fundada em 2010, a plataforma que hoje se encontra fora do ar tentou expor diferentes perspectivas a respeito da Filosofia do Design através de múltiplas linguagens, tratando-a de forma acadêmica em artigos publicados e debates de textos clássicos, e de maneira informal por meio de vídeos e podcasts. Crê-se que esta iniciativa destaca-se pelo seu caráter plurimidiático, abrangendo indivíduos dentro e fora da academia na divulgação da filosofia do design. O próprio Beccari em sua tese de doutoramento destaca o intuito de através da plataforma, expor a filosofia do design como uma disciplina plural e não unificada como o *Philosophy of Design* de Love:

Foi com o intuito de fomentar este tipo de reflexão, e não de balizá-la de maneira sistemática ou normativa, que em 2010 eu criei o site Filosofia do Design. Prezando pela multiplicidade (e não unanimidade) das diversas visadas filosóficas que poderiam, cada qual, oferecer uma tradução diferente ao design, a nós mesmos e ao mundo em que vivemos, eu e alguns colaboradores temos produzido ensaios, artigos e conteúdo multimídia (vídeos e podcasts), além de organizar cursos e grupos de estudos. Por esse caminho, na contramão da empreitada unificadora da Philosophy of Design, notamos que a vantagem de se pensar em termos de visadas ou mesmo de “constelações” — e não de bordas ou fronteiras — é justamente a de manter em destaque a tendência crescente, sobretudo no que diz respeito às disciplinas de viés humanístico, ao esfumaçamento de modelos teóricos totalizantes (Beccari, 2015).

Na mesma Tese, Beccari expõe sua perspectiva a respeito da Filosofia do Design, se baseando em uma hermenêutica trágica – como explicitado no título -, abraça as ideias de Gilles Deleuze (1925 – 1995) e Félix Guattari (1930 – 1992) no sentido de que a filosofia não é necessária para a reflexão crítica humana, uma vez que indivíduos já pensam por si desde sempre, assim, os filósofos franceses defendem a filosofia como uma prática mais criativa que reflexiva, sendo ela uma linguagem capaz de conceber conceitos que definem a subjetividade.

E como já supracitado, o trabalho do designer está diretamente vinculado à subjetividade, sendo ele o profissional que à impõe em seus projetos, então para o pesquisador brasileiro em linhas gerais a filosofia do design é um modo de se utilizar da filosofia para interpretar o design.

Seguindo esta linha de pensamento, anos mais tarde Beccari e Portugal no intuito de definir diferentes temáticas teóricas em que a filosofia pode se debruçar sobre o design definem cinco (Portugal & Beccari, 2016), e futuramente seis eixos da filosofia do design (Beccari et al., 2017). Este texto pode ser encarado como manifestos dos autores a respeito do tema, nele os autores dizem: “Ao propor uma filosofia do design, enfim, nosso intuito é abrir cortes transversais entre o design, a filosofia e outros campos de expressão criativa. O objetivo é olhar para o design a partir de diferentes ângulos, produzindo um pensamento complexo, múltiplo” (Beccari et al., 2017).

Como outras formas de propulsionar a Filosofia do Design, Beccari e Portugal também lançaram um selo editorial com intuito de publicar obras relacionadas ao tema, se destacando o livro *Existe Design? Indagações filosóficas em três vozes* (Mizanzunk et al., 2013) e *Articulações Simbólicas: Uma Nova Filosofia do Design* (Beccari, 2016).

Nos dias de hoje a dupla de pesquisadores ainda divulga a filosofia do design através de uma abordagem transmidiática no website **Não Obstante**, que “explora fronteiras diversas no campo das humanidades” (“Não Obstante – Sobre”, [s.d.]).

- **Stéphane Vial** nasceu na França e graduou-se em filosofia e psicologia clínica, hoje em dia é professor e pesquisado na área da pesquisa em design. Tendo uma perspectiva mais prática a respeito da Filosofia do Design, ele desenvolve sua teoria a partir de uma necessidade pedagógica.

Durante oito anos (2005 – 2013) ele lecionou na conhecida faculdade de artes e design École Boulle em Paris, França. Devido a exigências governamentais todos os alunos que estivessem a se graduar necessitariam que sua defesa do projeto de conclusão tivesse cunho filosófico, sendo supervisionada por um professor da área (Vial, 2015), com intuito de “stimulate students ability to connect theory and practice, to develop their capacity to create a personal and original theorizing approach of their design project, and finally to make them think about their social responsibility as designers” (Vial, 2015). Entretanto, devido à nítida dificuldade dos alunos entre criarem um diálogo entre a filosofia e o design, Vial cria sua metodologia pedagógica de *Philosophy applied to design*.

Segundo ele mesmo admite, sua metodologia é simples, e ao pensar o projeto como uma potência do que irá ser o objeto, explicita que o designer deve fazer dois tipos de questionamentos ao projetar: as *project questions* - relacionadas as questões formais, funcionais e técnicas – e as *thesis questions* – relacionadas às questões humanísticas e sociais -, assim, o autor define a primeira pergunta como as *design questions* e a segunda como as *philosophical questions* (Vial, 2015), exemplificando: “For example, the fact of asking oneself how to revitalize the market place in an urban public space is clearly a project or design question, but the fact of asking oneself whether the contemporary public space is subject to disembodiment is a philosophical question” (Vial, 2015).

Então, após oito anos desenvolvendo esta metodologia, o professor e pesquisador francês concluiu que este tipo de metodologia primeiramente é uma boa introdução a lógica de pesquisa em cursos de mestrado, facilitando o acesso ao doutoramento, em segundo que este método pode servir de base para uma novo modelo de epistemologia do design, na qual consistiria em uma *philosophy-oriented design research*, chamada de *philosophy by design* pelo autor, podendo ser aplicada em doutoramentos e níveis superiores de educação (Vial, 2015).

Outra contribuição de Vial para a construção da filosofia do design ocorreu em 2018, quando junto com o já citado Pieter Vermaas editam a publicação de *Advancements in the*

*Philosophy of Design* (2018). Admitindo que até os dias de hoje a filosofia do design não é uma disciplina consolidada, os pesquisadores compilam 24 contributos que fomentem o campo. Os artigos publicados no livro advêm das mais diversas áreas de pesquisa, e nas palavras dos organizadores: “This makes the current volume a diverse one presenting work on design from different perspectives, raising different issues about design, and having different expectations of what is to be achieved by a philosophy of design” (Vial & Vermaas, 2018).

- **Glenn Parsons** é professor na Universidade de Toronto no Canadá, suas áreas de pesquisa abrangem desde a metafísica à Filosofia da Ciência. Em 2015, com fortes influências das teorias escritas por Galle no início do milênio escreve suas próprias contribuições a respeito da Filosofia do Design em *The Philosophy of Design* (Parsons, 2015). De forma geral Parsons introduz a *Philosophy of Design* em seu livro como uma filosofia que examina o design, seus objetos e problemas sob a ótica de questões fundamentais da filosofia, como questões sobre conhecimento, ética, estética e a natureza da realidade (Parsons, 2015).

Assim, o autor admitindo que mesmo não havendo um campo do conhecimento já estabilizado para a *Philosophy of Design*, muitos filósofos já realizaram trabalhos e construíram reflexões interessantes ao design, logo, em seu livro Parsons lança mão destas teorias, debatendo de forma sistemática questões fundamentais do design, em suas próprias palavras:

While there has not yet been a distinct field of inquiry called “the philosophy of design,” there has been plenty of excellent philosophical work directly on, or relevant to, design by philosophers laboring in various areas such as aesthetics, ethics, epistemology, metaphysics and the philosophy of technology. More than anything else, this book aims to bring this work together into a systematic treatment (Parsons, 2015).

- **Michalle Gal** e **Jonathan Ventura** são professores e pesquisadores na Shenkar College of Engineering, Design and Art, em Israel. Juntos escreveram o mais recente contributo à Filosofia do Design encontrado nas pesquisas realizadas para esta dissertação. Publicado em 2023 *Introduction to Design Theory: Philosophy, Critique, History and Practice*, no livro os autores não se debruçam especificamente no campo da filosofia do design, mas de modo geral abrangem temas que tangenciam à filosofia, como a definição de design e design como linguagem, se utilizando até do pensamento de alguns filósofos para construí-la.

Entretanto, na perspectiva da obra a teoria do design é uma disciplina unificadora, em si já é capaz de unir temáticas relativas à história, prática, filosofia e teoria aplicada do design, não havendo um consenso de como deve ser ensinada a teoria do design e qual conteúdo ela deva ou não conter (Gal & Ventura, 2023). Partindo desta problemática o livro nega a compartimentação da Teoria do Design e tenta sistematizar os conteúdos que ela deva conter. Nas palavras dos autores:

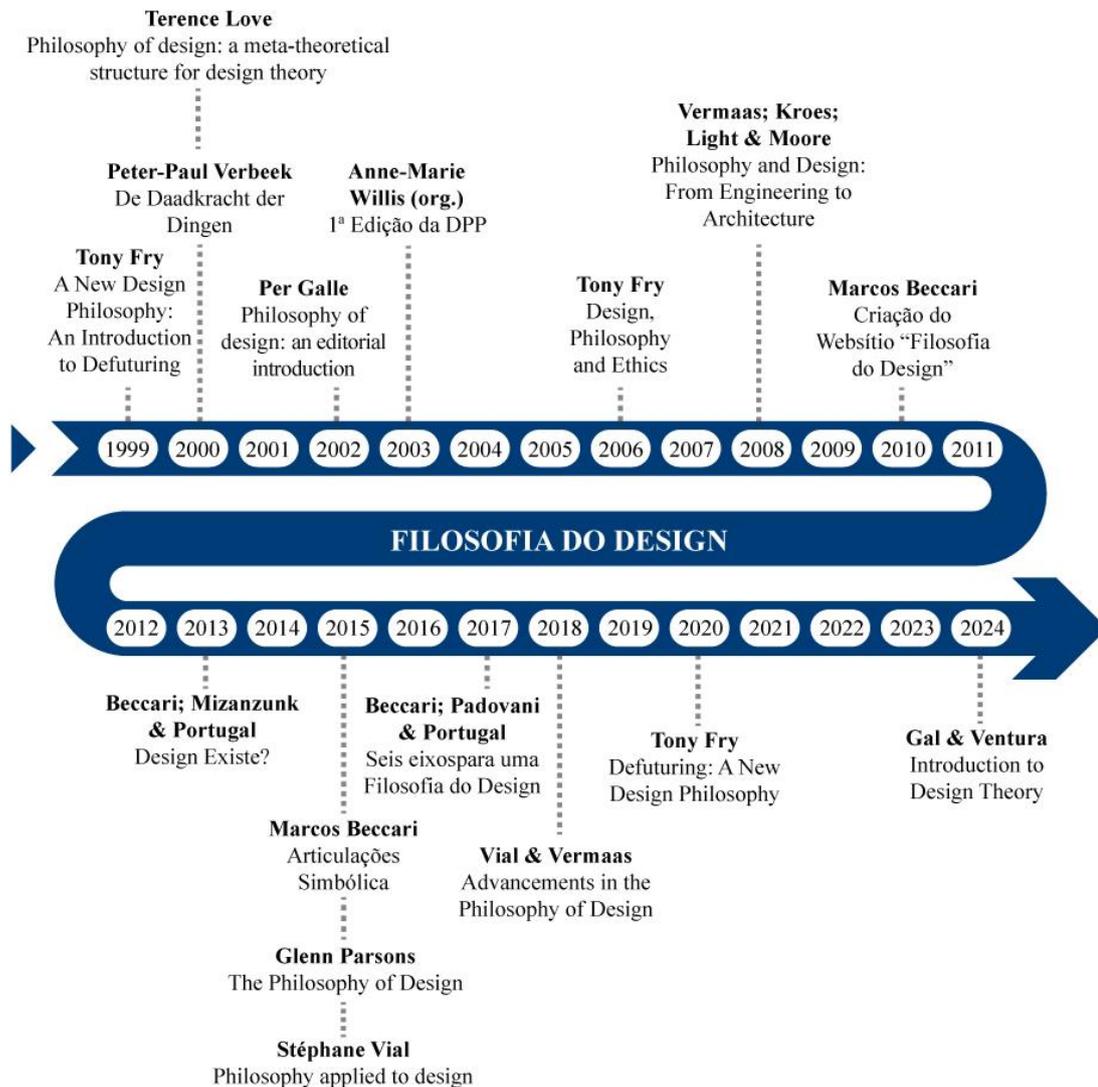
This book presents the foundations of design theory as the point of departure for design thought and practice. [...] Design theory as a discrete discipline combines the abstract characterisation of design with a historical, cultural and anthropological account of its practice, particularly design products. In bringing together abstract and applied modes of deliberation, this project negates the traditional academic compartmentalisation of practice, history, philosophy and applied theory. Design Theory draws on philosophy on one pole and history on the opposite one, but its philosophical approach is historicist in nature and its historical approach foregrounds design's universal essence, shared by its sub-disciplines (Gal & Ventura, 2023).

Como se observará na parte final do capítulo discorda-se da abordagem unificadora dos pesquisadores, não obstante, crê-se necessário destaca-la como abordagem assume a existência de uma filosofia do design, porém a nega como teoria individual e autônoma. Como citado inúmeras vezes até este ponto, acredita-se que a justaposição de diferentes perspectivas sobre o tema propulsiona a discussão a seu respeito, fazendo-o ganhar corpo acadêmico.

Assim, lançando mão de todas as informações até aqui expostas se tentará delimitar os pontos de convergência e divergência a respeito da Filosofia do Design, constituindo assim uma definição geral a respeito do tema, e por fim baseando o desenho da UC Filosofia do Design no último capítulo da dissertação.

### **Possíveis conclusões e delimitações para a Filosofia do Design**

Em linhas gerais, ao se levar em conta todas as teorias justapostas percebe-se que a filosofia do design é um campo de pesquisa relativamente recente, tendo recorrentes publicações e iniciativas que visam sua divulgação (img. 3), obviamente estas não fazem com tanta frequência quanto às relativas a ecologia, inovação, design thinking e metodologia do design.



Linha do tempo da Filosofia do Design (Img.3)

É notório que o conteúdo inerente à filosofia do design não é completamente inovador, a mais de um século se utilizam de teorias filosóficas para responder questões relacionadas ao design, e até mesmo como observado no capítulo anterior, houveram filósofos renomados que escreveram a respeito do design. Entretanto, o que é inovador e válido de se ressaltar é a defesa de uma filosofia do design como ramo do conhecimento autônomo, sistematizando uma parte da teoria do design que pode ser analisada através do pensamento filosófico, como destacado na perspectiva de Love (2000) em sua metateoria do design.

Assim, resumidamente, observa-se que a filosofia do design é uma matéria interdisciplinar, que através do pensamento de alguns filósofos almeja-se construir reflexões relevantes a projetos de design individuais, a atuação do designer na sociedade e ao papel do design no mundo. Nesta dissertação defende-se que a filosofia do design deva ser abrangente,

como destacado por Willis (2003), podendo teorizar sobre os mais diversos temas, entretanto vê-se necessário que ela possua limitações.

Para a construção de tais delimitações acredita-se ser de extrema importância a perspectiva de Beccari (2015), que ao se utilizar o pensamento de Deleuze e Guattari, define que não se é necessária à utilização da filosofia para a construção do pensamento, reflexão e crítica, uma vez que a filosofia é uma linguagem e uma tradição, logo se vê que as teorias e textos que podem ser enquadrados como filosofia do design são apenas os que se utilizam da filosofia (como linguagem e tradição), para a construção do pensamento.

Como defendido por Vial (2015), acredita-se que através de uma filosofia aplicada ao design se é possível responder questões abstratas relativas ao projeto que apenas a metodologia do design em si não consegue. Como por exemplo, problemáticas sobre impactos culturais e desigualdades sociais, das quais a filosofia já vem debatendo há séculos, e por mais que existam inúmeras metodologias do design que auxiliem o projeto, a criatividade e solução de problemas, observa-se que se é necessária a reflexão baseada na filosofia para a construção de um pensamento crítico e bem embasado, abrangendo áreas em que a instrumentalização metodológica-prática não alcança, como exposto por Fry (2006).

Além disso, a filosofia do design pode servir para através da filosofia refletir sobre questões fundamentais do design em si (Gal & Ventura, 2023; Mizanzunk et al., 2013; Parsons, 2015), em específico no chamado Design Ontológico (Willis, 2006), podendo se utilizar de teorias já estabelecidas na filosofia da ciência e tecnologia (Verbeek, 2005; Vermaas et al., 2009; Vial & Vermaas, 2018) para construir tais reflexões.

E se ressalta que de todos os autores destacados, cada um à sua forma destaca que o estudo e pesquisa em filosofia do design pode aprimorar a capacidade de reflexão e crítica de alunos e profissionais da área. E como se verá futuramente nos objetivos da UC de Filosofia do Design, aqui se acredita que o ensino de Filosofia do Design além destas vantagens destacadas, pode melhorar a capacidade discursiva, de leitura e síntese dos estudantes.

## VI - PROPOSTA DE CADEIRA CURRICULAR

Considerando as informações anteriormente apresentadas, observa-se uma crescente importância do papel do designer na sociedade. Como já dito, este profissional pode assumir diferentes papéis na linha de produção, impactando diretamente no modo como as pessoas consomem e se relacionam com os objetos.

O crítico de arte americano Hal Foster ao analisar o papel do designer na sociedade observa que no passado o designer projetava apenas o produto e sua divulgação, porém, com a reinstrumentalização da economia por meios digitais, agora também é um designer que pensa e concebe a plataforma - website ou aplicação - em que o produto é vendido, tendo impacto direto na experiência de compra do usuário (Foster, 2016), no original: “Hoje, não é apenas a mercadoria e o signo que aparecem como uma coisa única. Frequentemente, o mesmo acontece com a mercadoria e o espaço, já que nos shopping centers reais e virtuais, os dois se fundem por meio do design” (Foster, 2016).

Tal pensamento também é desenvolvido nas teorias de Lipovetsky e Serroy, ao exporem a ideia de que hoje se vive na era do *Capitalismo Artista*, onde o designer através da manipulação simbólica não mais manipula apenas o caráter formal da mercadoria, mas se atenta a toda experiência da compra: “Reunindo a questão das sensações sentidas e da subjetividade do consumidor, o design passa de um enfoque maquínico e tecnocentrado a uma problemática holística e antropocentrada” (Lipovetsky & Serroy, 2015).

Com este aumento progressivo de importância econômica e cultural, cada dia são mais relevantes os debates aprofundados a respeito do impacto do designer na sociedade. Como já exposto nesta dissertação, muito antes da era informática e da atual fase da economia global, já haviam exposições a respeito do impacto do designer no signo do objeto (Flusser, 2007), e como tal valor simbólico molda cotidiano dos indivíduos (Baudrillard, 1968, 1970, 1972, 1976), ou até mesmo reproduz ideologias (Maldonado, 1971).

Assim, acredita-se que para que a universidade cumpra seu papel social de não só formar mão de obra técnica, e sim profissionais especializados e autocríticos, vê-se a necessidade de que na graduação de design os estudantes sejam instigados a pensar para além de uma teoria geral e superficial do design, fornecendo-lhes teorias filosóficas – e meios de analisá-las – que sejam relevantes na autocrítica profissional e defesa projetual.

Então, visando preencher tal lacuna na grade curricular, neste capítulo irá se fazer um breve levantamento das universidades pelo mundo que já possuem UCs relativas à Filosofia do Design. E se baseando nas informações levantadas até então - principalmente no que diz respeito ao estado atual da graduação em design, nas perspectivas filosóficas sobre o design e

nas delimitações e conclusões a respeito da Filosofia do design -, por fim se irá propor uma nova Unidade Curricular de Filosofia do Design.

### **Mapeamento de disciplinas de Filosofia do Design**

Acredita-se que para se criar uma nova UC de Filosofia do Design não se pode negligenciar as cadeiras curriculares já existentes no ramo. Logo, de forma breve realizou-se uma pesquisa quantitativa de natureza básica em plataformas digitais - sendo a principal fonte os websites de diferentes instituições -, para definir um cenário global da Filosofia do Design como unidade curricular, no qual será exposto em forma de tabela comparativa, contendo as respectivas universidades, países e objetivos da UC em questão (img. 4).

Para que se levantem conclusões a respeito de tal pesquisa são necessários três adendos, o primeiro é que cada país possui sua própria legislação quanto ao ensino superior, como visto na tese de doutoramento de Dias (2018), estas normas específicas são relativas à duração do curso e ao conteúdo lecionado. Para além das leis, o contexto cultural de cada nação também deve ser levado em conta, uma vez que a realidade material de um estudante na Austrália é completamente diferente de um em Portugal. Sendo assim, se assume que as UCs serão expostas não como uma proposta universalizante de como a UC de Filosofia do Design deve ser, mas com o intuito de demonstrar seu panorama geral.

Segundamente, é necessário salientar que na maioria das vezes as informações obtidas nos websites das diferentes universidades são limitadas, não demonstrando detalhadamente o plano de curso da UC em questão, então o que se verá na tabela comparativa (img. 4) será uma forma geral e resumida dos objetivos da disciplina, talvez não abrangendo como um todo, e nos casos onde se encontrou uma ausência de informação será marcado um “x”.

Em terceiro, é válido sublinhar que na pesquisa encontraram-se diversas outras disciplinas que se referem a assuntos que tangenciam a filosofia, como ética no design e design e cultura, também foram descobertos grupos de estudo extracurriculares focados em filosofia do design (Barbosa, 2018) ou até mesmo cursos específicos na área, como a pós-graduação em *Critical Design Philosophies* na Creative Futures Academy (Certificate in Critical Design Philosophies, [s.d.]), ou o *Doctor of Philosophy in Design* na Illinois Institute of Technology (Doctor of Philosophy in Design < Illinois Institute of Technology, [s.d.]). Entretanto, a fim de se reforçar a filosofia do design como campo de pesquisa autônomo, e unidade curricular, no quadro foram expostas unicamente UCs que tratam abertamente da relação da filosofia com o design. E se obteve o seguinte resultado:

PAÍS	UNIVERSIDADE	CURSO	UNIDADE CURRICULAR	OBJETIVOS
	Aalto University	Bacharelado/ Mestrado em Design	Design Philosophy and Ethics	x
(Design Philosophy and Ethics - Aalto courses, [s.d.])				
	Lund University	Masters in Industrial Design	Philosophy of Mind and Design	Fornecer aos estudantes ferramentas que possibilitem a análise dos artefatos em um contexto social, e o impacto do design na sociedade.
(Course syllabus, [s.d.])				
	The University of Melbourne	Bacharelado em Design	Design - Philosophy - Architecture	Oferece aos estudantes visões filosóficas sobre o design, para que eles desenvolvam um olhar aprofundado sobre temas complexos e contemporâneos.
(Design - Philosophy - Architecture (ABPL90421), [s.d.])				
	University of Sussex	Bacharelado em Product Design	Design Philosophy	Pretende fomentar a análise da atuação do designer, entendendo como pensam, trabalham e seus impactos. Exigindo a produção de artigos que fomentem a pesquisa acadêmica.
(Design Philosophy module : University of Sussex, [s.d.])				
	Harvard University	Master in Design Studies	History and Philosophy of Design and Media	O programa oferece aos estudantes a oportunidade de explorar historicamente e filosoficamente os contextos social, cultural, técnico e político do design.
(History and Philosophy of Design and Media, [s.d.])				
	Politecnico di Milano	Interior and Spatial Design	Design Philosophy	O curso incentiva uma pesquisa sobre o significado das atividades de design (por exemplo, performances de design, design crítico, design social, ativismo de design ficções do futuro, etc.) do ponto de vista filosófico.
(Manifesti degli Studi, [s.d.])				
	Stanford University	Industrial Design	History and Philosophy of Design	A relação do design com a arte, a tecnologia e a política; leituras dos principais teóricos, praticantes e críticos; e controvérsias recentes no design industrial e gráfico.
(Stanford University Explore Courses, [s.d.])				
	Institut Polytechnique de Paris	Master 2 Recherche en Design	Philosophie des techniques pour le design	x
(Master 2 Recherche En Design   Institut Polytechnique de Paris, [s.d.])				

Quadro comparativo de UCs de Filosofia do Design (img. 4)

O quadro comparativo demonstra oito UCs em diferentes contextos e universidades, a primeira vista pode-se observar que assim como nas publicações e iniciativas que abrangem a filosofia do design, o campo ainda é pouco difundido quando comparado a outras áreas, tendo em vista que oito é considerado um número baixo de resultados tendo em na extensa pesquisa realizada, e mesmo se observando na tabela instituições de renome global como a Universidade de Harvard e o Politécnico de Milão, percebe-se uma ausência de instituições que lecionem em língua portuguesa.

Notam-se três diferentes continentes na tabela, explicitando que mesmo com distintas necessidades e planos de estudo, universidades ao redor do globo optam por implementar uma UC que abranja a filosofia do design. E como se observará na próxima parte da dissertação, quer-se que a nova UC de Filosofia do Design também sirva para instruir os estudantes a se utilizem de um conhecimento internacional para o pensamento local, em outras palavras, que eles sejam capazes de interpretar textos escritos nos mais diversos contextos, e aplicar o conhecimento obtido à sua própria realidade.

Vê-se que em todos os exemplos recolhidos as respectivas UCs são lecionadas em cursos de mestrado ou bacharelado, e tal fator será replicado na nova UC de Filosofia do Design. Tendo em vista que, ela exigirá maior bagagem intelectual do estudante, logo, para que esta disciplina seja ministrada, se vê necessária uma UC anterior de Teoria do Design, que com cunho introdutório traga bases à filosofia do design, podendo estar presente na licenciatura em cursos que fazem parte do Acordo de Bolonha ou nos primeiros anos de um bacharelado.

Acredita-se ser injusto formular conclusões aprofundadas a respeito dos objetivos das UCs expostas na tabela, uma vez que a quantidade de informação disponibilizada para a pesquisa foi limitada, não se tendo acesso ao plano de curso nem à bibliografia selecionada de cada disciplina. Porém, em linhas gerais, pode-se dizer que se assemelham a muitas das perspectivas sobre a Filosofia do Design expostas no capítulo anterior, uma vez que se assumem como um meio de pensar criticamente o papel do design na sociedade, entretanto, não se tem dados a respeito da natureza destas reflexões, se são expostas de forma abrangente como nas iniciativas de Willis (2003, 2019) ou se restringem à utilização da Filosofia para uma análise do design, como na perspectiva de Beccari (M. Beccari, 2012, 2016; M. Beccari et al., 2017; M. N. Beccari, 2015) e Vial (M. Beccari, 2012, 2016; M. Beccari et al., 2017; M. N. Beccari, 2015).

Assim, se baseando em uma perspectiva geral da filosofia do design como UC em distintas universidades, irá se prosseguir para uma definição dos objetivos da nova UC de Filosofia do Design e por fim sua delimitação geral.

## Objetivos da nova UC

Sem o intuito de ser repetitivo, e tendo em vista todas informações já expostas no decorrer da dissertação, quer-se detalhar as metas da UC de Filosofia do Design que será apresentada no fim do capítulo, e assim, defender sua inserção na grade curricular.

Como já demonstrado através do pensamento de Bonsiepe (2019), o campo de pesquisa em design nunca irá se estabilizar se não houver uma fundação teórica bem consolidada que a estruture. Entretanto, a grande maioria dos pensadores expostos até aqui estiveram de acordo com o fato de que mesmo a teoria do design estando presente em muitas universidades pelo mundo, e sendo difundida em milhares de publicações, sua definição é demasiada abrangente e confusa. Assim, quando se abre um livro de teoria do design, ou lê a ementa de uma UC de Teoria do Design, podem-se esperar conhecimentos que vão desde a história à metodologia do design.

Aqui se acredita que tal abrangência em uma UC introdutória pode ser positiva, por despertar o interesse do estudante em distintas áreas, das quais ele futuramente possa desenvolver pesquisas mais aprofundadas. Porém, se baseando nas teorias de Paulo Freire anteriormente citadas (Lima & Braga, 2016), vê-se também a necessidade de que após esta introdução, sejam fornecidos conteúdos basilares e aprofundados para o entendimento e crítica da atuação do designer na sociedade.

Anteriormente já foi evidenciada a multiplicidade de papéis que o designer pode assumir na cadeia produtiva, entretanto, é necessário que este ao sair da universidade não se perceba apenas como mão de obra técnica/especializada, mas também como articulador simbólico, tal qual demonstrado nas leituras de Flusser, e reproduzidor ideológico como citado no livro de Maldonado (1971).

É unanimidade na sociedade e dentro da academia a ideia de que o designer pode ser um agente de inovação social, todavia, através da pesquisa realizada acredita-se que em sua formação deve-se também ser fomentada a autocrítica profissional em seu imaginário. Como exposto através da filosofia de Baudrillard (1968), a manipulação simbólica da mercadoria afeta diretamente o cotidiano dos indivíduos que a consomem.

O designer e pesquisador holandês, Ruben Pater, indica em seu livro *The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication* (2016), diversos exemplos onde o design através da manipulação simbólica reforça mazelas sociais, como o racismo, sexismo, xenofobia, etc. Em um dos exemplos ele aponta o impacto que designers têm através da manipulação simbólica na representação humana, salientando que “Designers, advertisers, and photographers have to realise they have responsibilities when they depict men and women. Sexual stereotypes and unrealistic beauty standards cause harm to women and

men, and are accomplice to plastic surgery, low self-esteem, and eating disorders” (Pater, 2016).

Logo, o objetivo primordial da UC de Filosofia do Design será, fomentar o pensamento reflexivo na mente dos estudantes, fornecendo-lhes teorias filosóficas que baseiem e estruturam pensamentos críticos sobre o fazer profissional do designer na sociedade, evitando que os recém formados profissionais caiam no arcabouço do niilismo projetual exposto por Maldonado (1971), e fazendo-lhes conscientes do poder da manipulação simbólica da mercadoria através da prática projetual.

Acredita-se que a disciplina ao tornar os discentes mais sensíveis ao modo como atuam na sociedade, permite-lhes também fazer perceber de que maneira o designer pode contribuir para o consumismo e desigualdades sociais como aponta a teoria já citada de Lipovetsky e Serroy (2015), acarretando em uma prática profissional mais responsável.

Como objetivo secundário, a UC visará ampliar a capacidade de leitura, interpretação e debate dos estudantes de design, fazendo com que eles obtenham novas ferramentas teóricas, advindas da filosofia que lhes permitem defender seus próprios projetos em outras UC ou até mesmo em um futuro profissional, quando lhes for exigida uma discursividade conceitual.

No início da dissertação, ao se expor a gênese da pedagogia do design, e a metodologia da Bauhaus, percebeu-se que ele se originou paralelo à academia de arte, entretanto, observa-se que após o advento da arte contemporânea e conceitual os artistas necessitaram de uma robusta base teórica e filosófica para defenderem suas obras (Foster, 2018), no entanto o mesmo não se pôde observar no design. Sabe-se de todas as diferenças entre o mercado da arte e o do design nos dias de hoje, ainda assim, acredita-se que é necessário o profissional do design saber defender seus trabalhos conceitualmente de forma embasada.

Para, preencher esta lacuna na atual pedagogia do design, irá se propor que na UC em questão seja exigido dos estudantes leitura de textos filosóficos basilares, que auxiliem na construção de um pensamento crítico e autorreflexivo do design, em seguida o docente irá propor debates em sala de aula a respeito do texto lido, como uma forma de motivá-los a criar paralelos entre sua interpretação da obra, seus projetos, sua perspectiva a respeito do design e a sociedade contemporânea.

E como um incentivo à pesquisa e leitura aprofundada dos temas, serão exigidos dos alunos seminários, que de forma avaliativa irão se basear em textos filosóficos – dentro ou fora da bibliografia selecionada -, para defender conceitualmente um de seus projetos de

design, respondendo questões subjetivas relativas a este, como exposto na metodologia de Vial (2015), a fim de instigar a pesquisa e capacidade de autocrítica do estudante.

Sabe-se de todas as dificuldades na construção de uma grade curricular, e como já citado é um fato que cada universidade possui sua própria forma de estruturar uma UC, como no quesito de contabilização de créditos e metodologia avaliativa, logo, a fim de demonstração hipotética de como seria uma UC de Filosofia do Design, irá se lançar mão do modelo utilizado pela Universidade de Évora, Portugal para que no final do capítulo seja estruturada a UC de Filosofia do Design ideal na perspectiva das pesquisas realizadas.

É notório que todo estudante possui diferentes características e focos pessoais, sendo assim, quer-se propor que a unidade curricular seja optativa, sendo uma oportunidade do aluno desenvolver sua capacidade de reflexão e crítica, e ainda aprimorando sua capacidade discursiva, podendo nesta disciplina desenvolver a defesa teórica de seus projetos de outras UCs, entretanto, por ser uma matéria que exigirá muitas leituras e engajamento nos debates, vê-se a liberdade de escolha em cursá-la ou não vantajosa tanto para o decorrer da UC, quanto para os alunos menos interessados em matérias teóricas.

Ao abordar as metas da UC e conseqüentemente seus impactos positivos na grade curricular, não se pode deixar de sublinhar de que modo ela se encaixará nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (*17 Objetivos • ODS - BCSD Portugal, 2022*). Em linhas gerais, os ODS são 17 tópicos definidos pela ONU como prioridades a serem adotadas por estados-nações em prol de um futuro melhor, em outras palavras: “Os ODS definem as prioridades e aspirações globais para 2030 em áreas que afetam a qualidade de vida de todos os cidadãos do mundo e daqueles que ainda estão para vir” (*17 Objetivos • ODS - BCSD Portugal, 2022*).

Logo, muitas universidades, incluindo a Universidade de Évora salientam de que maneira as UCs podem se enquadrar nos 17 ODS, não obstante, a UC de Filosofia do Design que será proposta pelo seu caráter voltado à criação de conhecimento, debate e crítica, focará primordialmente no quarto objetivo de desenvolvimento sustentável: “Educação de Qualidade”, uma vez que se baseando na pesquisa realizada acredita-se que através de um ensino autocrítico e embasado “alunos adquiram os conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável [...], direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável” (Educação de Qualidade • ODS - BCSD Portugal, [s.d.]).

Não obstante, os estudantes podem se utilizar das ferramentas teóricas fornecidas pela UC para repensar seus projetos e práticas profissionais, podendo então abranger outros ODS,

tal qual, um aluno que se utilizar do embasamento teórico fornecido pela UC para refletir criticamente a respeito do sexismo em vertentes do design gráfico – como salientado no exemplo supracitado através da citação de Pater (2016) -, pode atingir o sexto ODS, “Igualdade de Gênero”.

Por fim, quer-se tecer um último adendo antes da exposição do caráter formal da UC. Não se pode esquecer que esta será uma UC de Filosofia do Design, e lecionada para futuros designers. Observou-se durante todo desenvolvimento da dissertação o fato de que a Filosofia do Design ainda é um campo em desenvolvimento, que aos poucos se consolida na academia, entretanto, percebe-se que nele já se fazem presentes diferentes teorias relevantes para a análise da atuação profissional do designer.

Tal fator é salientado para reforçar a necessidade de que a UC seja ministrada através de uma perspectiva e linguagem própria do design, mesmo que nela sejam utilizadas teorias filosóficas, tendo em vista que na perspectiva da dissertação o objetivo final de qualquer UC sempre será o de transmitir conhecimento de forma clara ao estudando, com enfoque no aprendizado e aplicação de conhecimento.

Por exemplo, acredita-se que na disciplina seja necessário o ensino de teorias que se baseando na filosofia da tecnologia, construam uma visão crítica destas áreas, fazendo os estudantes perceberem como a tecnologia e seus avanços impactam no seu cotidiano profissional, projetos e no design em geral. É inegável a importância da leitura de Heidegger e o entendimento de sua filosofia para isto, por outro lado, tem-se total ciência da complexidade e dificuldade de interpretação destes textos originais por si só, principalmente quando descontextualizados.

Logo, propõe-se que o docente sempre opte por uma leitura e interpretação como a de Verbeek (2005), Vermaas (2009, 2018) e Fry (1999, 2006, 2020), que lançando mão destas teorias de alta complexidade às interpretam, pondo-as em paralelo com a prática do design, facilitando a leitura e interpretação do estudante, construindo uma filosofia do design como campo de pesquisa interdisciplinar e autônomo ao mesmo tempo, uma vez que traça um diálogo entre a filosofia e o design, enquanto possui sua bibliografia específica da área.

### **O desenho da Unidade Curricular**

Tendo em vista a ampla pesquisa apresentada, e todas as conclusões tomadas durante seu desenvolvimento a respeito da atuação do designer na sociedade, da história e crítica da pedagogia do design, as perspectivas filosóficas sobre o design, as vertentes da filosofia do design, outras UCs de Filosofia do Design, e se baseando no modelo de UC utilizado pela

Universidade de Évora (*Universidade de Évora / Estudar / Cursos / Mestrados*, [s.d.]), eis o resultado da UC de Filosofia do Design (img. 5, 6):

# FILOSOFIA DO DESIGN

Cód.: xxxxxxxx

3 ETCs

Duração: 15 semanas/78 horas

Área Científica: Design

Duração: Semestral

Língua(s) de lecionação: Português

Língua(s) de apoio tutorial: Português, Inglês

Regime de Frequência: Presencial

Tipo: Bolonha

Ciclo de Estudos: Mestrados

## Apresentação

A unidade curricular (UC) de Filosofia do Design pretende fornecer aos estudantes que a frequentem conteúdos aprofundados que transmitam uma perspectiva filosófica a respeito da prática profissional do designer, com objetivo primordial de fomentar a reflexão e autocrítica no design, instigando-lhes à pesquisa e discursividade de temas inerentes à subjetividade, podendo-lhes disponibilizar ferramentas que auxiliem na defesa conceitual de seus próprios projetos.

## Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



## Objetivos de Aprendizagem

Têm-se como objetivo final desenvolver junto ao estudante a capacidade de interpretação de ideias complexas advindas da filosofia e aplicadas ao design, que possam ser úteis para uma análise crítica do papel do designer na sociedade, ou até mesmo na defesa conceitual de outros projetos que o aluno possa desenvolver.

## Conteúdos Programáticos

1. Breve recapitulação sobre a Semiótica do Design: Saussure, Pierce e Barthes
2. Design como linguagem
3. O Designer como manipulador simbólico em Flusser
4. O meio e a mensagem em McLuhan
5. A Filosofia da Ciência e Tecnologia no design
6. As trocas simbólicas da mercadoria
7. Design, Política e Ideologia
8. Ontologia do Design
9. Projetando para o Matter of Concern
10. A defesa conceitual no projeto

### Métodos de Ensino

Cada semana terá uma temática diferente respectiva a Filosofia do Design, o docente fornecerá textos curtos e essenciais para o embasamento teórico das respectivas pautas semanais, após a leitura individual, na sala de aula o professor irá contextualizar a obra, pedindo constantemente colaborações dos estudantes, fomentando debates, pondo em paralelo suas respectivas perspectivas de mundo e atualidades com o embasamento teórico filosófico.

As avaliações ocorrerão por meio das contribuições individuais com os debates, de exames escritos que exijam reflexões críticas e embasadas dos alunos a respeito de questões do design (podendo ser notícias e polémicas atuais que envolvam o universo do design, ou um artefato de design em específico), e por fim, a principal avaliação será a defesa conceitual em forma de seminário e defesa escrita, embasada em textos e teorias filosóficas de um projeto de design a escolha do estudante (podendo ser pessoal ou não).

### Bibliografia

- Baudrillard, J. (1981). Para uma crítica da economia política dos signos. Edições 70.
- Beccari, M. (2016). Articulações Simbólicas. Uma Nova Filosofia do Design (1ª edição). 2AB.
- Bonsiepe, G. (2019). Design, Cultura e Sociedade (2º ed). Blucher.
- Flusser, V. (1999). Shape Of Things: A Philosophy Of Design. Reaktion Books.
- Fry, T. (2020). Defuturing: A New Design Philosophy (1º ed). Bloomsbury Visual Arts.
- Maldonado, T. (1971). Meio Ambiente e Ideologia (1º ed). Socicultur.
- Mizanzunk, I., Portugal, D. B., & Beccari, M. (2013). Existe Design? Indagações filosóficas em três vozes (1ª edição). 2AB.
- Pater, R. (2016). The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication. Laurence King Publishing.

UC de Filosofia do Design pt.2 (img.4)

Tendo em vista as duas imagens a cima como resultado final da investigação, devem-se salientar alguns tópicos que ficaram omissos no documento. Primeiramente quer-se frisar que este foi construído se baseando em informações mais gerais, que comumente se disponibilizam no website das instituições de ensino, neste caso a principal inspiração foi a página da Universidade de Évora. Sendo assim, deve-se frisar que este desenho da UC de Filosofia do Design não abrange todos os tópicos necessários para a construção de uma Ficha de Unidade Curricular, sendo este o documento oficial da instituição que regulariza a UC.

Assim, no intuito de complementar as informações acima se deve primeiramente salientar o perfil do profissional que lecionará a UC em questão, e posteriormente tecer uma breve explicação a respeito dos dez tópicos de conteúdos pragmáticos acima citados.

Acredita-se que não se deve escolher o professor da UC de Filosofia do Design baseando-se em sua formação de base, nem no instituto do qual faz parte, uma vez que a transdisciplinaridade é um dos fatores basilares da UC. Este professor pode ser advindo tanto do Design – com pesquisas e especializações em filosofia -, quanto da Filosofia - com interesse e desenvolvimentos acadêmicos relativos ao design -; ou até mesmo este pode vir das artes plásticas, tendo em vista que há ramos de pesquisa em estética que abrangem muitos dos autores citados ao longo da dissertação. Em resumo, acredita-se que independente do instituto do professor, este deve estar disposto e capacitado a destrinchar conceitos complexos a uma turma na qual não está familiarizada a eles, e que esteja apto a quebrar uma possível resistência que a classe possa apresentar ao abstracionismo filosófico que os compõe.

Por fim, quer-se aqui de forma resumida tecer tópicos que expliquem e justifiquem os conteúdos programáticos apresentados acima, tendo em vista toda a argumentação desenvolvida anteriormente.

- 1. Breve recapitulação sobre a Semiótica do Design: Saussure, Pierce e Barthes:** Acredita-se que este tópico deva ser o introdutório da disciplina, uma vez que introduz o conceito do designer como manipulador simbólico, e do signo socialmente construído e interpretado. Vários outros autores dissertaram sobre o tema, entretanto, crê-se que estes foram os principais, uma vez que Saussure, com sua noção de signo, enfatiza a relação entre o significante e o significado, propondo que o valor de um objeto de design se constrói socialmente. Por outro lado, Pierce amplia essa perspectiva ao introduzir a triade do signo: ícone, índice e símbolo, sugerindo que os objetos de design podem operar em diferentes níveis de significação, dependendo do contexto em que são apresentados. Barthes, por sua vez, complementa essas ideias ao explorar a produção de significados culturais, argumentando que o design não é apenas uma questão estética, mas também uma prática carregada de conotações e interpretações sociais.
- 2. Design como Linguagem:** Ao se lançar mão dos conceitos explorados na semiótica do design, quer-se neste tópico expor aos estudantes o fato de que o design, enquanto forma de linguagem, desempenha um papel crucial na comunicação de ideias e emoções, funcionando como um sistema de signos

que transmite significados específicos. Assim como na linguagem verbal, cada elemento visual — seja uma forma, cor ou textura — carrega uma carga semântica que pode evocar respostas e interpretações variadas.

3. **Designer como Manipulador simbólico em Flusser:** Tendo em vista os conceitos acima citados, e a exposição dos conceitos de Flusser sobre o design, desenvolvidos na dissertação. Quer-se neste tópico demonstrar aos estudantes a importância de Flusser para o campo da Filosofia do Design, e ao se levar em conta o Design como Linguagem, quer-se demonstrar através da filosofia flusseriana de que maneira o Designer é um manipulador simbólico do objeto e assim, comunicador.
4. **O Meio e a Mensagem em McLuhan:** Assim, ao se levar em conta o designer como agente ativo na comunicação humana, quer-se aos estudantes como o McLuhan teoriza que os meios de comunicação não são meros veículos de informação, mas sim agentes formadores de nossas experiências e percepções. Ao enfatizar que a forma e o contexto em que uma mensagem é transmitida influenciam sua interpretação, ele provoca uma reflexão crítica sobre como os diversos canais — sejam eles visuais, sonoros ou táteis — moldam o conteúdo que veiculam. Essa visão ressalta a responsabilidade do designer em considerar não apenas a estética, mas também a natureza do meio utilizado, reconhecendo que cada escolha projetual impacta profundamente a maneira como as mensagens são recebidas e compreendidas.
5. **A Filosofia da Ciência e Tecnologia no Design:** Adiante na UC, almeja-se abordar aos estudantes conceitos relativos à Filosofia da Ciência e Tecnologia, explicitando as questões éticas que envolvem um projeto de design, podendo elas serem relativas tanto a impactos ambientais quanto a impactos sociais. Se assemelhando a já citada perspectiva de Vermaas e Verbeek sobre a Filosofia do Design, das quais muito se baseiam na filosofia Heideggeriana.
6. **Trocas Simbólicas da Mercadoria:** Neste ponto, irá se basear nos já citados conceitos de Baudrillard a respeito do design, e se utilizando dos ensinamentos anteriores a respeito do designer como manipulador simbólico, irá se abordar o valor subjetivo que um projeto de design pode ganhar na sociedade, e de que maneira este valor pode impactar na vida dos indivíduos, trazendo assim dilemas e conceitos éticos abordados no tópico anterior.
7. **Design, Política e Ideologia:** Se assemelhando aos conceitos levantados por Maldonado e citados no início da dissertação, quer-se nesta etapa do semestre

expor aos estudantes que o design nunca é isento de ideologia, e que em um mundo de trocas simbólicas ele sempre é fadado a representar, sendo ele um espelho da sociedade em que se inserem, como exposto também no já citado livro de Pater.

- 8. Ontologia do Design:** Logo, partindo desta base teórica, acredita-se que neste ponto os estudantes já possuirão bagagem filosófica para abordarem conceitos mais abstratos que refletirão sobre a essência do projeto de design em si, ou até mesmo o que é o design.
- 9. Projetando para o Matter of Concern:** Neste último tópico de conteúdo irá se abordar de que maneira o designer pode se utilizar dos conhecimentos lecionados durante o semestre para seguindo as ideias de Latour, projetar algo prevendo toda subjetividade inerente a ele.
- 10. A defesa conceitual no projeto:** Esta fase final da Unidade Curricular terá uma abordagem mais prática, na qual auxiliará os estudantes a aplicarem os conceitos abordados durante a disciplina para elaborar um documento ou artigo que defenda, de maneira teórica e fundamentada, qualquer projeto que desejem desenvolver.

## VII - CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

### Conclusão

Levando-se em conta todos os capítulos anteriores, percebe-se que o designer ocupa cada vez mais esferas na cadeia produtiva, tornando-se um agente crucial na economia e sociedade contemporânea. Logo, é de extrema importância que o estudante de design esteja consciente das próprias ações, pois só assim, se é possível uma atuação profissional socialmente engajada.

Sabe-se que na academia há demasiada discordância em termos da gênese do design como profissão, entretanto, ao se tratar do início do design como matéria universitária, muitos autores estão de acordo em apontar a Bauhaus (1919 – 1933) como estopim de tal marco histórico. Mesmo com toda a discordância é inegável que a escola alemã e suas precursoras influenciam na pedagogia do design até os dias de hoje, principalmente na questão de se incentivar um ensino prático, com ateliês e UCs de projeto durante todo o curso.

Entretanto, percebe-se que com a natural evolução das grades curriculares, as UCs que fomentavam uma leitura e discussão de ideias filosóficas, a fim de se pensar uma prática projetual voltada para questões sociais foram aos poucos desaparecendo.

Não se pretende ser utópico, uma vez que se sabe de todas as exigências governamentais que regulam os cursos acadêmicos, e também se tem consciência de que o mercado necessita de profissionais recém-formados altamente técnicos e especializados. Porém, viu-se que para que a universidade cumpra seu papel social, é necessário que esta forneça bases teóricas, que instiguem a autocrítica e o pensamento crítico no estudante.

Levantaram-se alguns casos onde a filosofia forneceu tais bases teóricas, ao teorizar a respeito do design e sua prática na sociedade, acredita-se que estas teorias em questão ao serem expostas aos discentes de design podem ser de grande valor, uma vez que instigam a pensar de que maneira seus projetos reforçam ideologias e culturas através de seus signos, podendo isto ser benéfico ou não para os indivíduos que os consomem e os usufruem.

Também pode-se concluir que a Teoria do Design já é amplamente difundida, através de publicações e UCs, mas percebeu-se que muitos autores denunciam o fato de que a Teoria do Design se tornou algo tão abrangente, que não se pode defini-la com exatidão, incluindo desde a História do Design à Metodologia do Design. A partir de tal fato, esta dissertação defende a Filosofia do Design como uma área da Teoria do Design, sendo um campo de pesquisa autônomo e interdisciplinar, no qual mesmo recente e com poucas publicações, já possui suas diferentes perspectivas e autores específicos.

Por fim, é possível estabelecer a criação de uma UC de Filosofia do Design no ciclo de mestrado – nas universidades que fazem parte do Acordo de Bolonha-, como responsável pelo preenchimento da lacuna de pensamento crítico, embasado e aprofundado na academia de Design, podendo incentivar à pesquisa nos estudantes e dar-lhes instrumentos que os auxiliem na construção de pensamento crítico e conceitual.

### **Recomendações**

Tendo em vista a Filosofia do Design ainda como campo em ascensão, e a dificuldade de mudança na estrutura de um curso universitário. Recomenda-se aos discentes e docentes que se interessam pelo tema a troca de conhecimento de forma ampla, em uma perspectiva que vá além da UC e ensino tradicional, como por exemplo, através de grupos de estudo e debate extracurriculares.

Sugere-se também aos que almejam aumentar a estrutura conceitual em projetos de Design, que não temam textos que a primeira vista possam parecer demasiados complexos. Com o advento da internet sempre é possível se iniciar uma pesquisa com cunho interdisciplinar que favoreça uma análise subjetiva do design e seus impactos, podendo até mesmo futuramente se tornarem teorias autônomas com publicações.

Na mesma linha de raciocínio, aconselha-se que os dados aqui expostos e defendidos sejam utilizados a fim de uma difusão democrática do conhecimento, evitando-se um academicismo elitista. Termina-se frisando que o conhecimento sempre deve ser libertador aos que dele utilizarem, e a Filosofia do Design é apenas uma forma de teorizar a respeito do Design, suas práticas e projetos, não sendo a única e absoluta, e aqui é defendido que ela caminhe em paralelo com outros modos de pensar o Design, tendo em vista que na academia ideal teoria e prática se complementem para um futuro melhor para todos.

### **Desenvolvimentos Futuros**

Se levando em conta o fato da Filosofia do Design ser um campo recente e ainda pouco difundido, almeja-se futuramente se aprofundar ainda mais em uma pesquisa que o mapeie e delimite.

Nesta dissertação, foram expostas todas as perspectivas encontradas a respeito do tema, entretanto devido às limitações linguísticas (uma vez que se há uma abundância de textos de autores como Hannes Meyer, que ainda não possuem traduções do alemão), de ferramentas de pesquisa e de tempo, acredita-se que há muito mais para se descobrir sobre o tema, e diversas outras definições e delimitações a serem traçadas. Logo, quer-se futuramente

se aprofundar na historiografia da Filosofia do Design, sistematizando-a em uma plataforma que exponha toda a constelação de pensamentos que a constitui.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- 17 Objetivos • ODS - BCSD Portugal. (2022, setembro 28). <https://ods.pt/ods/>
- About CEPHAD | Det Kongelige Akademi. ([s.d.]). Recuperado 27 de julho de 2024, de <https://kglakademi.dk/da/cephad-centre-philosophy-design/about-cephad>
- Agostinho, L. D. (2015). A filosofia da comunicação de Flusser ou por uma nova imaginação. *Signos do Consumo*, 7(2), Artigo 2. <https://doi.org/10.11606/issn.1984-5057.v7i2p230-235>
- Argan, G. C. (1992). *Arte Moderna* (1º ed). Companhia das Letras.
- Armstrong, H. (2020). *Teoria Do Design Gráfico*. Ubu.
- Background. (2009, novembro 21). Peter-Paul Verbeek. <https://ppverbeek.org/about/>
- Barbosa, C. A. (2018). Design e Filosofia: Formação de um grupo de estudo como prática pedagógica. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, 2(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.5965/25944630212018077>
- Baudrillard, J. (1968). *Le Système des objets: La consommation des signes*,. Gallimard.
- Baudrillard, J. (1970). *La Société de consommation*. Denoel.
- Baudrillard, J. (1972). *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Gallimard.
- Baudrillard, J. (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard.
- Baudrillard, J. (1995). *A Sociedade de Consumo*. Elfos.
- Beccari, M. (2012). *Articulação simbólica: Uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design* [Mestrado, Universidade Federal do Paraná - UFPR]. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/34989>
- Beccari, M. (2016). *Articulações Simbólicas. Uma Nova Filosofia do Design* (1ª edição). 2AB.

Beccari, M. N. (2015). *Articulações simbólicas: Uma filosofia do design sob o prisma de uma hermenêutica trágica* [Text, Universidade de São Paulo].

<https://doi.org/10.11606/T.48.2016.tde-09092016-150330>

Beccari, M., Portugal, D. B., & Padovani, S. (2017). Seis eixos para uma filosofia do design. *Estudos em Design*, 25(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.35522/eed.v25i1.432>

Bonsiepe, G. (2019). *Design, Cultura e Sociedade* (2º ed). Blucher.

Cardoso, R. (Org.). (2005). *O design brasileiro antes do design* (1º ed). Cosac & Naify.

Cardoso, R. (2008). *Uma Introdução à História do Design* (3º ed). Blucher.

Certificate in Critical Design Philosophies. ([s.d.]). CFA Creative Futures Academy. Recuperado 12 de abril de 2024, de <https://creativefuturesacademy.ie/courses/certificate-in-critical-design-philosophy/>

Cornélio, H. F. (2018). *Design e ética: Sobre a proposição de um dispositivo pluriético* [Mestrado, Universidade do Vale do Rio dos Sinos].

<http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7289>

Course syllabus. ([s.d.]). Recuperado 16 de abril de 2024, de [https://kurser.lth.se/lot/course-syllabus/23\\_24/EXTF76](https://kurser.lth.se/lot/course-syllabus/23_24/EXTF76)

Design Philosophy and Ethics—Aalto courses. ([s.d.]). Recuperado 11 de abril de 2024, de [https://courses.aalto.fi/s/course/a053X000012QyWAQA0/design-philosophy-and-ethics?language=en\\_US](https://courses.aalto.fi/s/course/a053X000012QyWAQA0/design-philosophy-and-ethics?language=en_US)

Design Philosophy module: University of Sussex. ([s.d.]). Recuperado 11 de abril de 2024, de <https://www.sussex.ac.uk/study/modules/undergraduate/2023/86683-design-philosophy>

Design—Philosophy—Architecture (ABPL90421). ([s.d.]). The University of Melbourne Handbook. Recuperado 11 de abril de 2024, de <https://handbook.unimelb.edu.au/2020/subjects/abpl90421>

Dias, A. C. de C. (2018). Transferência de conhecimento em design: Estratégias de aproximação das instituições de ensino superior (ies) aos mercados e sociedade portuguesa [Doutoramento, Universidade de Lisboa]. <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/15271>

Dionne, C. (2020). The Design Philosophy Reader. *Journal of Design History*, 33(1), 91–92. <https://doi.org/10.1093/jdh/epz053>

Doctor of Philosophy in Design < Illinois Institute of Technology. ([s.d.]). Recuperado 10 de setembro de 2024, de <https://catalog.iit.edu/graduate/colleges/design/phd-design/>

Educação de Qualidade • ODS - BCSD Portugal. ([s.d.]). Recuperado 12 de setembro de 2024, de <https://ods.pt/objectivos/4-educacao-de-qualidade/>

Esquef, M. (2011). *Desenho industrial e desenvolvimentismo: As relações de produção do design no Brasil*. Synergia Editora.

Flusser, V. (1999). *Shape Of Things: A Philosophy Of Design*. Reaktion Books.

Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação* (R. Cardoso, Org.; 1º ed). Cosac & Naify.

Foster, H. (2016). *Design e Crime* (1ª edição). Editora UFMG.

Foster, H. (2018). *O retorno do real*. Ubu Editora.

Friedman, K. (2002). *Design Curriculum Challenges for Today's University. Enhancing the Curricula: Exploring Effective Curricula Practices in Art, Design and Communication in Higher Education*, Royal Institute of British Architects (RIBA), London. <https://researchbank.swinburne.edu.au/items/0f1f323d-52ef-4d41-b310-01150905090e/1/>

Friedman, K. (2003). Design Education in the University: A Philosophical and Socio-Economic Inquiry (Hot Debate). *Design Philosophy Papers*, 1(5), 243–253. <https://doi.org/10.2752/144871303X13965299302596>

Friedman, K. (2012). Models of Design: Envisioning a Future Design Education. *Visible Language*, 46(1–2), Artigo 1–2. <https://journals.uc.edu/index.php/vl/article/view/5859>

- Fry, T. (1999). *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing*. UNSW Press.
- Fry, T. (2006). Design, Philosophy and Ethics. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 65–68. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131479>
- Fry, T. (2020). *Defuturing: A New Design Philosophy* (1<sup>o</sup> ed). Bloomsbury Visual Arts.
- Fuller, R. (2014). Jean Baudrillard, design theorist. *Blucher Design Proceedings*, 1(5), 104–107. <https://doi.org/10.5151/despro-icdhs2014-0007>
- Gal, M., & Ventura, J. (2023). *Introduction to Design Theory: Philosophy, Critique, History and Practice* (1<sup>a</sup> edição). Routledge.
- Galle, P. (2002). Philosophy of design: An editorial introduction. *Design Studies*, 23(3), 211–218. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00034-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00034-5)
- Galle, P. (2007). *Philosophy of design: An introduction*.
- Galle, P. (2008). Candidate worldviews for design theory. *Design Studies*, 29, 267–303. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.02.001>
- Geuer, V. S. P. (2022). *A contribuição de flusser para uma ética do design*. <http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/12155>
- Gropius, W. (1971). *The New Architecture and the Bauhaus* (4<sup>o</sup> ed). The MIT Press.
- Guerreiro, M. C. (2012). *A relação pedagógica entre docente e aluno no ensino do Design*. CIIE – Centro de Investigação e Intervenção Educativas. <http://hdl.handle.net/10400.1/1572>
- History and Philosophy of Design and Media. ([s.d.]). Harvard Graduate School of Design. Recuperado 10 de setembro de 2024, de <https://www.gsd.harvard.edu/master-in-design-studies-mdes-pre-fall-2021/history-and-philosophy-of-design-and-media/>
- Holt, M. (2016). Baudrillard and the Bauhaus: The Political Economy of Design. *Design Issues*, 32(3), 55–66. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00399](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00399)

Latour, B. (2008). A Cautious Prometheus ? A Few Steps Toward a Philosophy of Design. 2. <https://sciencespo.hal.science/hal-00972919>

Leopold, C. (2013). Precise Experiments: Relations between Mathematics, Philosophy and Design at Ulm School of Design. *Nexus Network Journal*, 15(2), 363–380. <https://doi.org/10.1007/s00004-013-0148-6>

Lima, M. S. L., & Braga, M. M. S. de C. (2016). Relação ensino-aprendizagem da docência: Traços da Pedagogia de Paulo Freire no Ensino Superior. *Educar em Revista*, 71–88. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.47203>

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2015). *A estetização do mundo* (1ª edição). Companhia das Letras.

Love, T. (2000). Philosophy of design: A meta-theoretical structure for design theory. *Design Studies*, 21(3), 293–313. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(99\)00012-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(99)00012-5)

Love, T. (2002). Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: Some philosophical issues. *Design Studies*, 23(3), 345–361. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00043-6](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00043-6)

Maldonado, T. (1971). *Meio Ambiente e Ideologia* (1º ed). Socicultur.

Manifesti degli Studi. ([s.d.]). Recuperado 16 de abril de 2024, de [https://www4.ceda.polimi.it/manifesti/manifesti/controller/ManifestoPublic.do?EVN\\_DETtagliO\\_RIGA\\_MANIFESTO=evento&aa=2023&k\\_cf=19&k\\_corso\\_la=1260&k\\_indir=\\*\\*\\*&codDescr=059792&lang=EN&semestre=2&anno\\_corso=2&idItemOfferta=166625&idRiga=305626](https://www4.ceda.polimi.it/manifesti/manifesti/controller/ManifestoPublic.do?EVN_DETtagliO_RIGA_MANIFESTO=evento&aa=2023&k_cf=19&k_corso_la=1260&k_indir=***&codDescr=059792&lang=EN&semestre=2&anno_corso=2&idItemOfferta=166625&idRiga=305626)

Manzanares, R. D., Mattos, R. P., & Engler, R. de C. (2018). Vilém Flusser e Bruno Latour: Duas abordagens à filosofia do design. *Blucher Design Proceedings*, 4(3), 783–795. <https://doi.org/10.5151/cid2017-67>

Master 2 Recherche en Design | Institut Polytechnique de Paris. ([s.d.]). Recuperado 16 de abril de 2024, de <https://www.ip-paris.fr/en/education/masters/design-program/master-2-recherche-en-design>

Matias, I. A. A. (2014). Projeto e Revolução: Do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design [Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas]. <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/928090>

Mizanzunk, I., Portugal, D. B., & Beccari, M. (2013). Existe Design? Indagações filosóficas em três vozes (1ª edição). 2AB.

Não Obstante – Sobre. ([s.d.]). Não Obstante. Recuperado 6 de setembro de 2024, de <https://www.naoobstante.com.br/sobre/>

Oliveira, L. G. T. de. (2022). Design Decolonial: Contribuições ao Pensamento Crítico e Projetual no Ensino de Design no Brasil [Universidade de Lisboa - Faculdade de Arquitetura; FAUUSP]. <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/28039>

Parsons, A. P. G. (2015). The Philosophy of Design (1ª edição). Polity Press.

Pater, R. (2016). The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication. Laurence King Publishing.

Pevsner, N. (1981). Origens da Arquitetura Moderna e do Design (1º ed). Martins Fontes.

Portinari, D. B., & Nogueira, P. C. E. (2016). Por um design político. Estudos em Design, 24(3), Artigo 3. <https://doi.org/10.35522/eed.v24i3.379>

Portugal, D. B., & Beccari, M. (2016). Cinco eixos para uma Filosofia do Design. Arcos Design, 9(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2016.13055>

Reale, G. (2005). História da Filosofia: De Spinoza a Kant. PAULUS.

Sherwin, C. (2001). A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing. Design Issues, 17(3), 90–91. <https://doi.org/10.1162/desi.2001.17.3.90>

Silveira, A. L. M. da, Bertoni, C. F., & Ribeiro, V. G. (2016). Premissas para o ensino superior do design. *Design e Tecnologia*, 6(12), Artigo 12.

<https://doi.org/10.23972/det2016iss12pp21-30>

Stanford University Explore Courses. ([s.d.]). Recuperado 12 de abril de 2024, de <https://explorecourses.stanford.edu/search?view=catalog&filter-coursestatus-Active=on&q=ME%20120:%20History%20and%20Philosophy%20of%20Design&academicYear=20162017>

Stephan, P. (2015). Designing ‘matters of concern’ (Latour ): A future design task ? (p. 202–226).

Szaniecki, B., Tibola, T., Biz, P., & Costa, D. (2019). DESIGN.COM: Práticas simpoiéticas no design contemporâneo. *Blucher Design Proceedings*, 6(3), 632–640.

<https://doi.org/10.5151/7dsd-3.2.057>

Universidade de Évora / Estudar / Cursos / Mestrados. ([s.d.]). Recuperado 12 de setembro de 2024, de <https://www.uevora.pt/estudar/cursos/mestrados?cod=9277&v=plano-estudos>

Verbeek, P.-P. (2005). *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design* (1st edition). Penn State University Press.

Vermaas, P. E., Kroes, P. a, Light, P. A., & Moore, D. S. (Orgs.). (2009). *Philosophy and Design: From Engineering to Architecture* (2008ª edição). Springer.

Vial, S. (2015). Philosophy applied to design: A design research teaching method. *Design Studies*, 37, 59–66. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2014.12.006>

Vial, S., & Vermaas, P. (Orgs.). (2018). *Advancements in the Philosophy of Design*. [https://www.academia.edu/34321408/Advancements\\_in\\_the\\_Philosophy\\_of\\_Design](https://www.academia.edu/34321408/Advancements_in_the_Philosophy_of_Design)

Willis, A.-M. (2003). Opening Lines on Unsustainability. *Design Philosophy Papers*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.2752/144871303X13965299301399>

Willis, A.-M. (2006). Ontological designing. Design Philosophy Papers.

[https://www.academia.edu/888457/Ontological\\_designing](https://www.academia.edu/888457/Ontological_designing)

Willis, A.-M. (2019). The Design Philosophy Reader. Bloomsbury Academic.

## **BIBLIOGRAFIA**

David-Menard, M. (2022). *A Vontade Das Coisas: O Animismo E Os Objetos* (1<sup>o</sup> ed).

Ubu.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*. The MIT Press.

Escorel, A. L. (2004). *O Efeito Multiplicador do Design* (3<sup>o</sup> ed). Editora Senac São

Paulo.

Featherstone, M. (2007). *Cultura De Consumo E Pos-Modernismo*. Nobel.

Haug, W. F. (1997). *Crítica da Estética da Mercadoria*. Fundação Editora da UNESP.

Maldonado, M. (2009). *Design Industrial* (2<sup>o</sup> ed). Edições 70.

Manzini, E. (2019). *Politics of the Everyday*. Bloomsbury Publishing.

Resnick, E. (2019). *The Social Design Reader*. Bloomsbury Publishing.