

**DA PRÁTICA CRIATIVA ÀS PRÁTICAS COTIDIANAS:
O QUE É AFINAL O DESIGN?**

**FROM THE CREATIVE PRACTICE TO THE DAILY PRACTICES:
WHAT IS DESIGN?**

Maria Cecília Palma Magalhães¹

Resumo:

Esse ensaio tem como objetivo estabelecer os modos de presentificação do *design* enquanto conceito, linguagem e prática. Buscamos identificar os possíveis parâmetros que possam representar o seu campo de atuação e complexidade epistemológica. Para tanto, costumam-se diferentes perspectivas a respeito do que é esse “fazer” criativo, desde o seu caráter funcionalista até o seu papel nas práticas do cotidiano. Em um cenário de arranjos complexos e uma infinita quantidade de variáveis significantes, o que constitui afinal a gramática do *design*?

Palavras-chave: epistemologia; *design*; projeto; cotidiano; teoria das práticas.

Abstract:

This essay aims at establishing the modes of *design* presence as concept, language and practice. We seek to identify some potential parameters that could represent this performative field and its epistemological complexity. Therefore, It was sewed different perspectives about this creative “doing”, from its functional feature to its daily practices. In a scenario of complex arrangements and an infinite amount of meaningful variables, what is, after all, the *design* grammar?

Keywords: epistemology; *design*; project; daily; theory of practices.

¹ Doutoranda em Materialidades da Literatura, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (MatLit – FLUC/UC), Portugal – mcpmagalhaes@gmail.com

1. Introdução

Decifra-me ou te devoro. O desafio lançado a Édipo parece se encaixar às discussões contemporâneas em torno do papel do design e das suas narrativas enquanto campo de produção cultural. O *design* materializa-se inicialmente como prática (partindo do conceito funcionalista de modernidade) por meio dos processos de produção seriada de produtos, dinâmica surgida com o advento da revolução industrial. Emoldurado dentro do panorama das “artes aplicadas”, o campo tem prolífico desenvolvimento – técnico, estético e ideológico - a partir dos experimentos da escola alemã Bauhaus, abarcando projetos em torno da arquitetura, da movelaria, da produção de objetos do uso cotidiano, dos estudos dos tipos e da diagramação, das formas das cores e da fotografia, do vestuário, e mesmo do teatro. Curiosamente, quando tratamos de *design*, o último ponto em comum é o modelo final do objeto: a ideia de se fazer *design* parece estar mais vinculada ao processo, à criação de uma gramática da prática, capaz (ou não) de plasmar novas práticas. Se tomarmos como referência o mote “a forma segue a função”, ele apresenta até hoje seus resquícios nas práticas contemporâneas do *design*: ora se apresenta em vias estritas da reprodutibilidade técnica, ora presentifica um valor aurático próprio da obra de arte (BENJAMIN, 2006). Parece-nos num primeiro momento que o *design*, em sua crise epistemológica, apega-se discursivamente ao modelo funcionalista/positivista proposto pelas subseqüentes revoluções de ordem técnica e tecnológica na virada do séc. XIX tanto quanto na necessidade de estetização dos seus *commodities*: os produtos e as práticas cotidianas da sociedade de consumo de massa. O *design* constitui-se assim, de dentro para fora, de fora para dentro, um simulacro. De um modo ou de outro, o enigma da esfinge continua sem resposta: afinal, o que é de fato, na prática, a linguagem do *design* e por quais vias ela se materializa?

Partindo dessas indagações, esse ensaio tenta apresentar, em um primeiro momento, o *design* a partir de diferentes perspectivas autorais. Não partimos somente da compreensão do termo em si e dos seus modos de tradução, discussão sempre em pauta no sentido da sua inclusão em determinados cenários de produção de conhecimento ou de inserção mercadológica. Interessa-nos compreender o *design* a partir das suas métricas criativas assim como a partir da ideia de projeto. Indaga-se aqui qual é a dinâmica dessa prática que promete em seu discurso antecipar, organizar, materializar e autoreorganizar, além do projeto, a prática futura dos seus usuários. Nesses termos, a discussão aqui levantada deve ser pensada, afinal, além da esfera da linguagem: o *design* é discutido como uma linguagem que se propõe e que também se faz pela prática.

Para tanto esse ensaio está dividido em três partes centrais. Tratamos, em primeiro lugar, de situar o fazer do *design* e as tentativas de definição da sua prática-conceitual. Partimos principalmente de três diferentes perspectivas discursivas em três diferentes tempos: do olhar progressista de Lázlo Moholy-Nagy (1947), da edugrafologia de Victor Papanek (2010), e dos ensaios filosóficos de Vilém Flusser (2007). Na segunda parte tratamos da sua prática projetual (ou criativa). Apresentando os modelos práticos de Papanek (2009) e de Tim Brown (2009), a discussão centra-se nas métricas narrativo-discursivas do projeto de *design* e como este se materializa e expressa cenários criativos. Finalmente, na terceira parte, discutimos a correlação entre a prática do *design* com as práticas cotidianas. Trabalhamos a partir da teoria das práticas de Theodore Schatzki (2001, 2002), da sociosemiótica de Eric Landowski (2009) e dos apontamentos de Flusser (2007) e de Bruno Latour (2008) a respeito da reinterpretação e crítica ao arquétipo progressista de Prometeu.

2. Afinal, o Que É o Design?

O termo *design* tem sido pauta de longas discussões a respeito da sua definição. De origem anglosaxônica e sem traduções diretas, *design* apresenta-se no Dicionário Oxford (2016)² com uma dupla função: é tanto substantivo como verbo. No papel de substantivo, *design* é definido como “um plano ou desenho produzido para demonstrar o visual e a função, ou o modo de funcionamento de um prédio, acessório, ou outro objeto antes dele ser realizado”³. Em uma segunda acepção é definido como “propósito ou plano que existe por trás de uma ação, fato ou objeto”⁴. No papel de verbo o termo promete “decidir a respeito do visual e da função do objeto ao fazer um desenho detalhado dele” ou, ainda, “fazer ou planejar algo com um propósito específico em mente”⁵. O Oxford (2016) sugere que a origem da palavra remonta ao latino “*designare*”, podendo facilmente ser traduzido para o inglês “*to designate*” e para o português “*designar*”. Esse jogo entre derivações verbais enfatiza que o “*design*” parece cumprir um papel ativo ao gerar correspondência com verbos como atribuir, determinar e apontar. Curiosamente o termo não aparece no Oxford posicionado no papel de adjetivo. O *design* é capaz de adjetivar ao se estabelecer e promover sentido, mas definitivamente não se apresenta de forma acessória, como um ornamento⁶.

Nesse sentido mais abrangente apresentado encontram-se três pontos que se cruzam: em primeiro lugar, o discurso do *design* parece envolver, impreterivelmente, planejamento. Busca-se estabelecer, colocar em causa uma determinada gama de elementos que, inter-relacionados, prometem produzir um determinado resultado. Em segundo lugar, esse planejamento materializa-se pela concatenação visual e material dos elementos em jogo: uma simulação (ou no jargão da área, um protótipo) que faz imaginar as possibilidades de uso e de experiência com enfoque em um determinado resultado esperado. Em terceiro lugar, enquanto esquema esteticamente planejado, o *design* denota um caráter indicial. Se seu discurso permite vislumbrar uma capacidade de materialização de ideias, ele também parece querer (egocentricamente) traçar um *modus operandi* nas inter-relações entre sujeitos e objetos, em diferentes contextos e práticas, com base em nossa estrutura social de consumo massivo.

No esteio de Adolf Loos, outro paralelo importante a ser considerado nos direciona a contextualizar o *design* (pós-arte?) partindo do ensaio “A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica” (BENJAMIN, 2006). O ensaio, originalmente produzido em 1936, trouxe uma nova luz às discussões a respeito do papel da “arte” (do ponto de vista da estetização da vida) frente aos avanços da reprodução industrial e seriada de objetos e da expansão das novas mídias no contexto da sociedade moderna. A crítica do autor trata da “morte da aura”, uma presença inerente ao caráter único da obra de arte. Segundo Benjamin, ela se perde pela dinâmica veloz da produção em série, exemplificada no texto principalmente pelo modelo da indústria cinematográfica. Assim como o cinema, outras áreas como o *design* encontraram seu espaço de expressão exatamente nesse *gap*, nos avanços técnicos da

² Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>>. Acesso em: dez 2016.

³ Tradução nossa.

⁴ Tradução nossa.

⁵ Tradução nossa.

⁶ Nos processos de definição do termo *design* e na compreensão da sua discursivização fazemos um paralelo aqui com a possível influência do ensaio *Ornament and Crime* de Adolf Loos (1908). Partindo de uma perspectiva de ordem funcional e eugênica, o arquiteto austríaco trata o ornamento como elemento ultrapassado ou de baixa casta, inferior. Os processos de se produzir forma, alinhados às ânsias modernas (maquinicas) do séc. XX, devem objetivar a produção de acordo com um determinado fim, de acordo com a sua função.

modernidade e na necessidade de mudança do seu entorno, vinculada a essa força motriz revolucionária. Nesse sentido a quintessência do *design* parece ser edificada, em termos estéticos, em prol do consumo das massas, dos produtos do uso cotidiano, do contato ressignificado – tête-à-tête – do sujeito com o objeto.

Do ponto de vista da história do *design*, o seu surgimento é oficialmente registrado em abril de 1919, com a abertura da escola alemã Bauhaus, sob o comando do arquiteto progressista Walter Gropius (FORGÁCS, 1995). É possível rastrear nesse período o olhar de um corpo docente majoritariamente artístico, mas comprometido com um novo modo de se “planejar”. Tais professores eram influenciados pelas métricas da revolução industrial e pelo estabelecimento de processos de produção seriados. Os objetos nascidos desse período ainda jaziam à sombra, de fato, de uma identidade (aurática?) do artista. Porém, tais objetos tentavam representar um outro papel: eles sugeriam em suas formas e funções a transformação de uma nova estrutura de sociedade, disposta a consumir e ser moderna.

Figura 1: Bauhaus Scene (1926): foto impressa 12,9cm vs 15,1cm. Vestido em algodão e seda sintética criado por Lis Volger; cadeira de ferro tubular criada por Marcel Breuer.



Fonte: Bauhaus-Archiv Berlin et al (2009, p. 253)

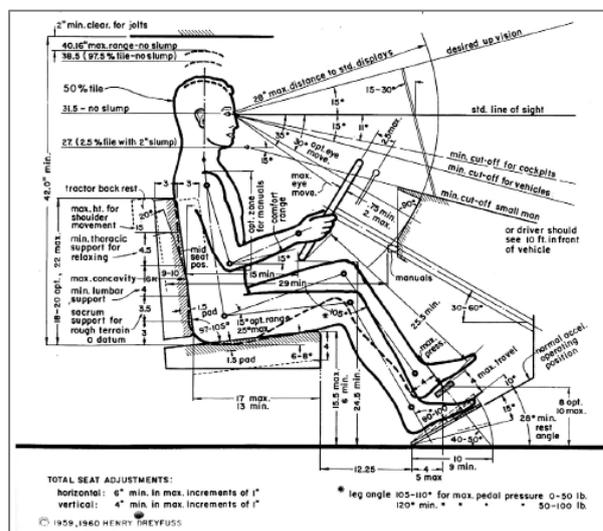
O conceito de *design* sempre aparentou estar vinculado com a capacidade de reprodução técnica dos objetos e com a sua inserção em nosso cotidiano. A Bauhaus, nesse contexto, caminhou de modo a formalizar o campo de ação do artista-*designer* pelo chavão modernista proclamado por Louis Sullivan: “a forma segue a função”.

But basically it was not industry, nor technical experts, but the artist pioneers who dared to proclaim the conception of "functional rightness." "Form follows function", Sullivan and Adler said. This created an atmosphere, stimulating a new understanding of form on the basis of changed technical, economic, and social conditions (MOHOLY-NAGY, 1947, p. 20)⁷.

⁷ A edição revisada da obra *New Vision* é datada de 1947, porém o texto remonta o período do autor na escola alemã: ele foi originalmente publicado em 1928.

Lázló Moholy-Nagy, um dos principais nomes da Bauhaus, posicionou o sujeito “artista” – do ponto de vista teórico e prático – como um dos responsáveis pela tradução do ideal moderno em linguagem. Nesse sentido as diretrizes traçadas pela escola alemã influenciaram as principais vertentes do ensino do *design*. No cenário europeu foram representativos, por exemplo, o suíço “estilo internacional” e a Escola de Ulm. Além mar, a herança funcionalista trazida do Velho Continente ganha força no *American Way of Life*. Profissionais como Henry Dreyfuss, precursor do tratado *The measure of man and woman – human factors in design* (1993)⁸, propuseram uma ampla gama de novos produtos condizentes ao arrojado crescimento e às novas práticas de vida da América.

Figura 2: Anthropometric data - adult male seated in vehicle.



Fonte: Dreyfuss (1959, p. 1)

Em meados do século XX o discurso funcionalista do *design* – publicitado como coeficiente necessário à manutenção de um novo *status quo* societário – aderiu-se com nova roupagem a outras perspectivas e possibilidades em seu campo de atuação. O *designer* Victor Papanek foi, por exemplo, um dos precursores em tentar desmistificar o conceito canônico de *design* – vinculado à especialização artística (a aura) e a um certo protecionismo da classe. Em seu ensaio “Edugrafologia – os mitos do *design* e o *design* de mitos” (1975), Papanek se posicionou de forma mordaz ao defender (ainda nos moldes funcionais) o *design* como prática democrática, inerente a qualquer ser humano:

O *design* é uma capacidade humana básica que contribui para a autorrealização. Os *designers* e os professores de *design* estão empenhados em remover essa capacidade de todos, com exceção de um grupo cuidadosamente selecionado de pessoas, mitificando quem somos e o que fazemos. Precisamos desmitificar nosso trabalho e nossa formação e retirar deles o caráter de profissão (*apud* BIERUT *et al*, 2010, p. 275).

⁸ A edição revisada da obra *The measure of man and woman – human factors in design* é datada de 1993, porém a obra original foi publicada em 1959.

Tal ensaio sucedeu sua principal obra *Design for the real world. Human ecology and social change* (2009)⁹. Publicada em 1971, recebeu um retorno extremamente negativo da comunidade acadêmica e profissional, ao redefinir *design* da seguinte forma:

All men are designers. All that we do, almost all the time, is design, for design is basic to all human activity. The planning and patterning of any act toward a desired, foreseeable end constitutes the design process. Any attempt to separate design, to make it a thing-by-itself, works counter to the fact that design is the primary underlying matrix of life. Design is composing an epic poem, executing a mural, painting a masterpiece, writing a concerto. But design is also cleaning and reorganizing a desk drawer, pulling an impacted tooth, baking an apple pie, choosing sides for a backlot baseball game, and educating a child (PAPANEK, 2009, p. 3).

“The primary underlying matrix of life”: criticado ou não, Papanek traduz *design* – independente da circunstância ou dos agentes envolvidos (capazes ou não de uma determinada ação ou, ainda, sem levarmos em conta outras filigranas da circunstância instaurada) – como um simulacro onipresente. Ele se apresenta, nesses termos, como um definidor silencioso das métricas do cotidiano moderno¹⁰.

Da imagem instituída pelo campo de atuação do *design* à imagem discutida pelo viés filosófico: Vilém Flusser apresentou, em meados dos anos 90, uma outra perspectiva sobre o termo *design*. Mais do que isso, o autor elocubra (de um modo um tanto quanto irônico) a respeito da sua verdadeira influência enquanto linguagem, discurso e prática. Foram produzidos diversos textos que, organizados em 2007, foram publicados como o *Mundo codificado: uma filosofia do design*. Em seu ensaio “Sobre a palavra *design*” Flusser retoma sua dupla função verbo-substantivo (2007, p. 181): *design* é traduzido como “propósito, plano, intenção, meta, esquema, conspiração, estrutura básica”. Ainda, traduz *design* como “tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico”. Tal encadeamento semântico é apresentado de forma a deflagrar o sentido do termo vislumbrado por Flusser: a palavra *design* ocorre em um contexto ardiloso, de astúcias e fraudes. Complementando, parece aos olhos do autor que de fato o *design* (aquém do seu discurso) presta-se não necessariamente a uma ação capaz de transformar. O *design* se funda pela linguagem: materializam-se estruturas, esquemas, artifícios que prometem – entre a virtualização e a realização de narrativas inscritas em superfícies – projetar mundos imaginados que se propõem, enquanto imagem, a ser reais (FLUSSER, 2007)¹¹.

O *designer* é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar essas armadilhas (*ibidem*, p. 182). Em termos platônicos, a conotação trabalhada pelo autor interrelaciona *design* com a ideia de “máquina” ou de “mecanismo” (do grego *mechos* – correlaciona-se com o mito do ardiloso Ulisses e seu “Cavalo de Tróia”) no sentido de dispositivo (linguístico?) que engana. Ainda, no mesmo contexto, parelha-se com a ideia de “arte” (do grego *techné*) no sentido do sujeito que tecnicamente transfigura, remodela a

⁹ A obra de Victor Papanek foi primeiramente publicada em 1971, sendo revisada e atualizada pelo próprio autor em 1984. A versão apresentada, de 2009, é a reedição dessa última versão.

¹⁰ Partindo desse posicionamento funcional-democrático, não é à toa que o discurso de Papanek (2009) adere-se à ideia de “ecologia humana” e de uma competência transformadora no âmbito das ações sociais. Temas como práticas sustentáveis e repensar as bases infraestruturais (a partir do olhar do morador local) dos países em desenvolvimento fazem parte do rol de seus projetos.

¹¹ Flusser (2007) trata do conceito de “mundo imaginado” ao falar da projeção e tentativa de reprodução (inscrição) do mundo natural pelo homem. O termo “imaginado” é aqui derivado de “imagem”, ou seja, a “imagem do mundo”.

forma de uma determinada matéria, antes amorfa, pela sua ação. Interessante pensar que entre arte e técnica Flusser mostra que o equivalente latino de *techné* é *ars*, traduzido como manobra¹².

Nesse entrelaçamento etimológico o autor define que “*design* significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica [...] caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura” (*ibidem*, p. 184). Flusser desenha em sua teorização um campo de atuação que de fato se predispõe a transformar, mas que pratica suas manobras, estratégias por meio do ofício do artesão: ele debasta a madeira, inscreve na pedra, desenha possibilidades sobre a superfície. Entre conteúdo e expressão, o *designer* se reveste de uma possível competência em dar uma nova “forma” à cultura. Ele parece poder, enquanto sujeito expressivo, ser capaz de “in-formar”. Se em sua prática mediática o *designer* sente-se tentado a modificar o mundo, de fato modifica?

Com tom de desconfiança, Flusser fala que

[...] esse é o *design* que está na base de toda a cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o *design* que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres (FLUSSER, 2007, p.184).

Em seu afã parece-nos assim que o *design*, em seu fazer ideológico, tem uma certa competência em transformar: modifica não necessariamente a circunstância do mundo (apesar de carregar em sua episteme uma gana divino-civilizatória), mas permite perceber e apreender as circunstâncias apresentadas de um outro modo, diga-se de passagem, um modo mediático. O *design* parece ser, nesse sentido, prática que visa permitir, por meio da linguagem e da sua materialidade, um novo vislumbre sobre as relações do homem com o mundo. De um modo ou de outro, enquanto ação, é plano, artifício, jogo: o espaço dos *media* é o seu espaço.

3. Entre *Mechos* e *Techné*, o Fazer do *Design*

Como observamos anteriormente, a prática do *design* apresenta primordialmente seu discurso pela cartilha “a forma segue a função”. Importante salientar que a obra *New Vision* de Moholy-Nagy (1947) não faz apenas apologia aos encaminhamentos tecnoprogressistas da revolução industrial e ao papel dos artistas na cena moderna. Mais do que isso, o discurso didático do artista apresenta-se como um guia: ele aponta um trajeto metodológico fundamentado em teorias de ordem estética, em processos de produção e reprodução artísticos. A confluência desses saberes é administrado não apenas pelas suas métricas de organização, mas principalmente pelo seu processo que é basilado e expresso, em definitivo, pelo ideal funcionalista. Em outros termos, a linguagem do *design* busca se ordenar de modo a corresponder a uma determinada função.

Se tomarmos como princípio, no contexto da linguagem, algumas definições da palavra “função”, podemos vislumbrar um caráter organizacional, interrelacional e processual. Tratamos aqui, figurativamente falando, de diferentes elementos que, colocados em jogo,

¹² O jogo semântico trabalhado pelo autor para justificar a ideia de manobra se faz no comparativo com o próprio diminutivo do termo, *articulum* que pode ser traduzido como “algo que gira ao redor de algo” (*ibidem*, p. 183).

desempenham diferentes papéis na construção de um determinado sentido. Eles cumprem, a partir da comunicação entre as suas partes (e do seu próprio estatuto narrativo-discursivo), um determinado objetivo. Nos termos de Benveniste, determina-se que “o que dá à forma o caráter de uma estrutura é que as partes constituintes preenchem uma função” (*apud* GREIMAS & COURTÉS, 2008, p. 223). Para Hjelmslev (*ibidem*, p. 225), trata-se de função a relação dependente entre duas variáveis, devendo ser observada como uma rede de inter-relações recíprocas, constitutivas de toda semiótica. Ainda, dentro dos parâmetros constitutivos do ato de linguagem e da sua função semiótica, “tratamos da relação existente entre a forma da expressão e a do conteúdo. [...] Essa relação é constitutiva de signos e, por isso mesmo, criadora de sentido” (*apud* GREIMAS & COURTÉS, 2008, p. 226).

A definição linguística de função e a linguagem do *design* parecem estar, desse modo, correlacionadas pelo rearranjo processual dos seus elementos em prol de um determinado fim, ou seja em torno de uma narrativa. Partindo da sua prática metodológica, uma das principais características do *design* é sugerir (enquanto texto verbo-visual) um esquema narrativo de experimentação e ajustamento entre todas as figuras discursivas envolvidas. Tratamos aqui da percepção de um determinado contexto real (em toda a sua complexidade) que é projetado, enquanto mundo imaginado, em um novo rearranjo. Participam desse discurso simulacros de todas as entidades envolvidas, sejam sujeitos ou objetos, assim como das suas possíveis ações e resultados nessa interação. Essas narrativas ganham relevância no modo como o *designer* as visualiza, ou seja, na materialização dos diferentes conteúdos em pauta por diferentes possibilidades de expressão.

Nesse sentido, sendo apresentados todos os elementos do jogo, a produção de possíveis narrativas (nos esquemas ardilosos indicados por Flusser) ganha forma por meio dos seus modos de expressão: na forma de esquemas e planejamentos visuais, mapas semânticos, cronogramas, *sketches*, *roughs*, *layouts*, testagens de materiais e de protótipos. O *designer* é um *bricoleur* não apenas ao buscar em seu entorno as percepções e elementos necessários ao seu processo criativo: ele também é responsável em rearranjar e ressignificar, paradigmaticamente, o amplo quebra-cabeças em suas mãos. Esse complexo *fazer* do *design*, muitas vezes orquestrado de forma mais ou menos intuitiva, outras vezes engessado pela sua pré-estrutura, tem nome: projeto. O *design thinker* Tim Brown trata disso ao definir projeto como:

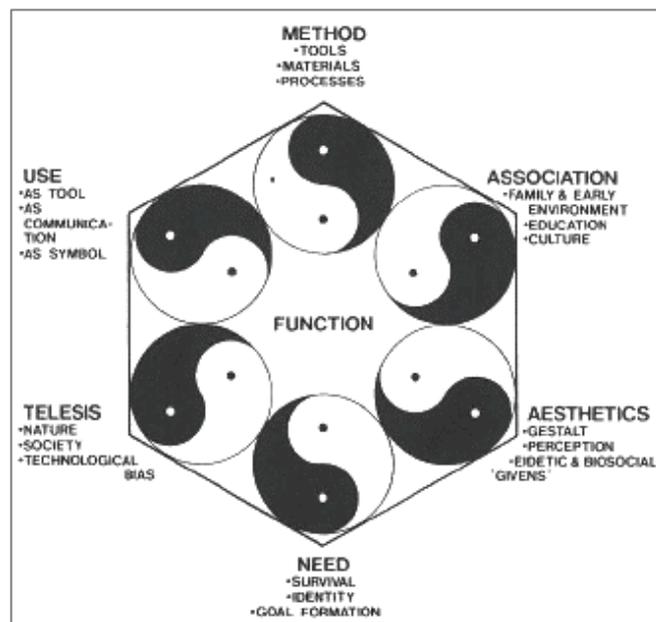
[...] the vehicle that carries an idea from concept to reality. [...] A design project is not openended and ongoing. It has a beginning, a middle, and an end, and it is precisely these restrictions that anchor it to the real world. That design thinking is expressed within the context of a project forces us to articulate a clear goal at the outset. It creates natural deadlines that impose discipline and give us an opportunity to review progress, make midcourse corrections, and redirect future activity. The clarity, direction, and limits of a well-defined project are vital to sustaining a high level of creative energy. (BROWN, 2009, p. 20)

A definição “*straight to the point*” de Brown reflete claramente uma prática projetual que remete aos parâmetros apresentados por Papanek em meados de 1970:

[...] the most important ability that a designer can bring to his work is the ability to recognize, isolate, define, and solve problems. My own view is that designs must be sensitive to what problems exist. Frequently the designer will “discover” the existence of a problem that no one had recognized, define it, and then attempt a solution. The number of problems, as well as their complexity, have increased to such an extent that new and better solutions are needed (PAPANEK, 2009, p. 151).

Ironicamente a “energia criativa” proposta pelo campo do *design* parece apenas se materializar pela intensa esquematização e controle (por meio da linguagem) do pensamento projetual. Nesse sentido, o projeto acaba por ser transformado em prática discursiva programada, em processo maquínico. Figura-se, pelo modo como a sua função semiótica é articulada, uma narrativa “*problem solving*”. Trocando em miúdos, o *designer* busca inicialmente, a partir de uma análise metodológica e empírica da circunstância apresentada, produzir figuratividades que materializam o esquema do projeto. Na sequência, na restrição e delimitação dos parâmetros observados e projetados esquematicamente, estabelece-se uma narrativa (funcional) atrelada ao “problema” a ser resolvido. Claro que dentro do esquema narrativo principal encaixam-se outras narrativas menores, interdependentes, responsáveis pela organização funcional do próprio processo de se projetar. Nesse entremeio do discurso projetual as diferentes figuras em jogo organizam-se conforme suas particularidades: cada uma corresponde, seguindo o esquema (programado) a uma determinada função. Papanek apresenta, por exemplo, essa correlação narrativo-discursiva partindo do modelo visual “The Function Complex”:

Figura 3: The Function Complex.



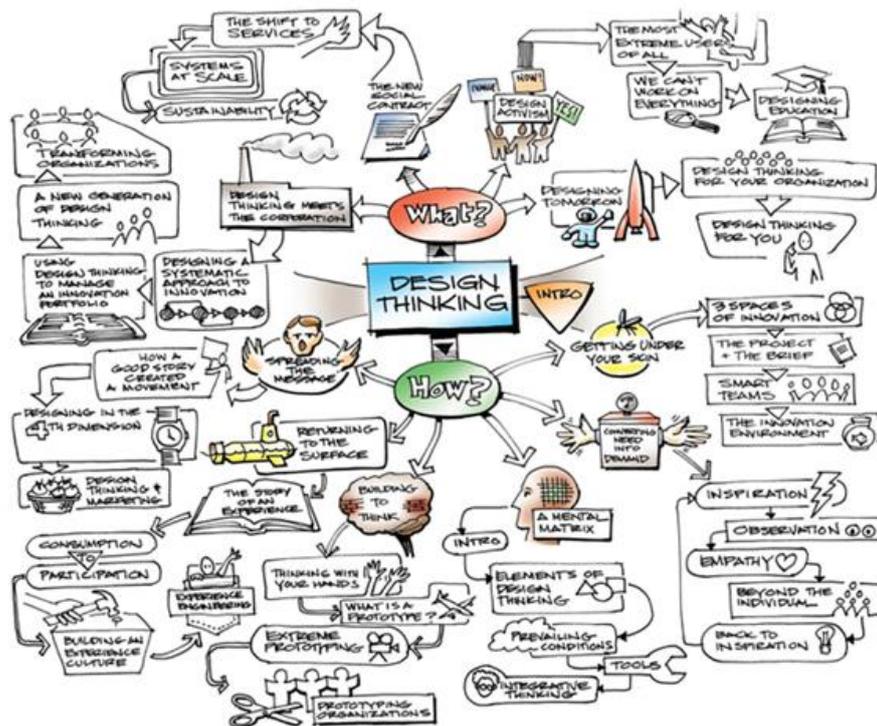
Fonte: Papanek (2009, p. 7)

Papanek define seis diferentes parâmetros visuais, estabelecendo uma interconexão entre uma diversificada gama de conteúdos. Esses parâmetros – “*use*”, “*telesis*”, “*need*”, “*aesthetics*”, “*association*”, e “*method*” apresentam o mesmo peso hierárquico ao serem posicionados ordenadamente em cada uma das pontas do hexágono equilátero. Mais do que isso, a representação simbólica de cada parâmetro, pelo círculo *yin-yang*, indicam uma necessidade de análise das variáveis envolvidas não a partir de sua totalidade, mas pelo equilíbrio entre as máximas e mínimas possibilidades envolvidas. Ao centro, a diretriz “*function*” interconecta-se como referência aos seis círculos informacionais. Por meio desse modelo é possível, por exemplo, desdobrar diferentes discursos – métricas de ordem narrativa que sugerem interações tanto entre sujeitos como entre sujeitos e objetos. Tal qual receita culinária, o projeto de *design* almeja estabelecer tanto para si próprio como em resposta aos

“problemas” vislumbrados práticas que parecem fazer alguma diferença do ponto de vista circunstancial: nos modos de uso dos objetos, na sua usabilidade, na produção e reprodução desses objetos, nas experiências e vivências dos espaços. O *designer* chama para si a responsabilidade da ordenação discursiva dos modos de ser e estar no mundo, da experiência. Curiosamente, ele parece acreditar que a experiência assim como as suas consequências, partindo da imersão sua produção linguística, são manejáveis. O enfoque projetual, produzindo ou não objetos palpáveis, visa modificar e transformar pelo discurso da prática um determinado panorama.

A mesma esquematização (um pouco mais elaborada) pode ser observada no trabalho de Tim Brown e da sua agência criativa *Ideo* (2016)¹³. Brown renomea e reveste com uma nova roupagem mediática o conceito de projeto. Cunhado de “*Design Thinking*”, o pensar projetual torna-se aqui base para desenhar modelos de negócios consoantes às tendências no mercado de inovação. No caso, Brown substitui o especialista *designer* pelo empreendedor *design thinker* em seu “Mindmap” (*ibidem*).

Figura 4: Mindmap.



Fonte: Brown (2009).

Brown organiza topologicamente, a partir de *sketches*, um modelo lúdico de “caça ao tesouro”. Essa dinâmica se principia ao centro do mapa, ao posicionar o problema projetual a partir das questões: “*what?*” e “*how?*”. Partem das interrogações diversos arranjos textuais e ícones que materializam, por meio da sua figuratividade, os possíveis caminhos a serem traçados (e mesmo retrçados): modelo discursivo orientado à prática de mercado.

¹³ Disponível em: <<https://www.ideo.com/us>>. Acesso em: dez. 2016.

De Moholy-Nagy a Papanek, de Papanek a Brown: o fazer do *design* parece ser, do ponto de vista do projeto e da sua tradição funcionalista, uma receita que busca determinar possibilidades de ação no panorama das vivências contemporâneas. Revestido de uma aura divina em seu discurso transformador do mundo, o *design* almeja enquadrar-se no arquétipo de Prometeu. Porém, se o fazer do *design* se faz em uma prática de certo modo programada (em seus arranjos linguísticos) e em prol da tentativa de programação das práticas além da folha de *sketch*, qual seria de fato seu papel além do texto, nos modos de ordenação social? Mais do que isso, enquanto prática de produção de textos prescritivos, seria o próprio *design* passível de transformação fora dos modelos estabelecidos? Para tanto, confrontando Prometeu, lançamos na sequência o nosso olhar sobre as práticas e seus ajustamentos, assim como nos modos de apreensão dos objetos em seus usos cotidianos.

4. Desconstruindo Prometeu: Prática, Apreensão e Ajustamento

O arquétipo de Prometeu – aquele “que pensa à frente, que prevê” (DEMGOL, 2013, p. 279) – trata de uma imagem engrandecida pela ideia do artifício, da astúcia, do esquema que promulga o progresso. O titã é tomado, nas diferentes interpretações do mito, como o responsável pela criação do homem e por sua evolução do ponto de vista civilizatório. Como anteriormente apresentado, Flusser (2007) apresenta claramente a astúcia como qualidade inerente do *design*. Em “Sobre formas e fórmulas” (*ibidem*, p. 76-79) o autor faz um paralelo entre o *design* e o mito de Prometeu. Ele indica que, ao querer usar fórmulas para tentar modelar por si só o mundo, o *design* acredita, em seu afincamento criativo, superar Deus. Mas não é a sina de Prometeu, em uma reação em cadeia, sentir na pele, por meio de uma ordem maior, a consequência das suas ações? O filósofo francês Bruno Latour (2008) também correlaciona a performance do *designer* com o mito de Prometeu, mas partindo de um outro raciocínio. Nesse caso, transcende-se o ideal positivista do mito por uma prática cautelosa, precavida. É uma prática do cotidiano para com as “coisas” do cotidiano. Em outras palavras, o *design* se faz presente *en passant*, sempre pelas pequenas narrativas que muitas vezes nos ocorrem de forma despercebida. Compreende-se que é a partir do nosso dia-a-dia que o *design* parece assim se fazer presente, e, de certo modo, promover um diálogo mais aproximado entre sujeitos, objetos e contextos. Detentora ou não da chama divina, a prática do *design* (em seu potencial linguístico) nos interessa aqui como possível *operans*¹⁴ de um cotidiano que se organiza, *mutatis mutandis*, inserido em uma ordem social. Para tanto, faz-se necessário nos aprofundarmos no contexto das práticas e no seu modo de funcionamento.

Theodore Schatzki (2001) discute, a partir das práticas na contemporaneidade, como elas são capazes de participar, em sua complexidade, dos modos de ordenação social. Prática é, nesse sentido, a “coleção de atividades que estão vinculadas através de um arranjo de entendimentos, regras, e ‘teleoafetividades’”¹⁵ (*idem*, 2002, p. XXI). Desse modo, o autor

¹⁴ Usamos a terminologia *operans* e *operandum* seguindo o ensaio de Eric Landowski *Avoir Prise, Donner Prise* (2009). O autor denomina aqui *operans* como o elemento capaz de modificar, pela interação, o *operandum*, aquele que sofrerá a modificação. Claro que tal relação não se opera de forma estritamente dicotômica. Landowski deixa isso claro ao exemplificar como a própria relação entre ambos apresenta, pela sua prática, um jogo actancial que é de ajustamento entre partes. Um não apenas modifica, mas também se modifica. Outro não é apenas modificado, mas também modifica. Tradução nossa.

¹⁵ Schatzki traduz teleoafetividade pela união dos conceitos teleologia e afetividade. Entende-se aqui que teleologia, “são os encaminhamentos que rumam a determinados fins, enquanto afetividade é como as coisas fazem sentido” (SCHATZKI, 2001, p. 60).

indica que a prática se organiza por arranjos entre os elementos em jogo: sujeitos, objetos, ações plasmadas em uma circunstância estabelecida. Em outros termos, tais arranjos representam um “*layout* de entidades que estão conectadas e se posicionam umas em relação às outras”¹⁶ (*idem*, 2002, p.51).

Schatzki ainda reforça que o arranjo, em sua estruturação, denota uma complexidade maior do que inicialmente parece. O carga semântica intrínseca ao contexto específico onde se realiza a prática, o modo inteligível da organização do pensamento em ato assim como a capacidade afetiva dos sujeitos envolvidos, por exemplo, são pontos a serem levados em consideração (*idem*, 2001, p. 50). Tais entidades previamente citadas também possuem sentido e identidade que se materializam não apenas pelo seu posicionamento esquemático na estrutura da prática. O processo de semiose e consequentemente de formação identitária se (re)faz em ato, nas possibilidades de interação vislumbradas. Schatzki trata ainda dessas relações significantes ao reforçar que a própria percepção de espaço, as relações causais, a intenção pressuposta entre tais entidades e a prefiguração da prática são fatores que permitem estabelecer ou modificar um determinado *status quo* vislumbrado:

[...] in the first place, someone’s identity derives partly from his or her position in arrangements and, in turn, is partly responsible for his or her position there. To the extent that these dependencies hold, how someone is positioned, and how identity helps determine this, might revolve around particular meanings (SCHATZKI, 2002, p. 54).

Nesses termos, vale trazer à luz desse ensaio a sociosemiótica de Eric Landowski, que trata das possibilidades de edificação de sentido pelos diferentes modos de interação entre sujeitos. Em seu ensaio *Avoir prise, donner prise* (2009) ele trabalha, a partir de um raciocínio similar a de Schatzki, sobre o conceito de prática que se faz pelo “ajustamento”¹⁷. Em termos linguísticos, falamos aqui de uma gramática que se firma pelo posicionamento e experiência actancial dos seus elementos (entidades) e das funções e ações possíveis pelo panorama interacional configurado. Landowski identifica, por exemplo, que a utilização de uma faca de carne pode alcançar, em sua prática, outros patamares de significação. No ajustamento entre os corpos colocados em jogo, na tentativa, no erro, no domínio do objeto, o sujeito que o manuseia se torna outro (um especialista, um aprendiz?) pela prática, assim como o próprio objeto é ressignificado, em sua capacidade funcional, nessa relação.

Ao ilustrarmos esse quadro da ordenação social pelas práticas levanta-se aqui uma questão interessante, que conversa diretamente com os processos criativos (regulatórios) do *design* e suas expectativas prometeicas. Schatzki, assim como Landowski, falam de uma prática que surge, em um primeiro momento, pelo estabelecimento das “regras do jogo”. Seguindo o raciocínio dos autores, fato é que tais regras parecem ordenar, enquanto marca indicial, mas não como base de real significação do *modus operandi* cotidiano. *Mutatis Mutandis*, ele ajusta-se, como vimos, em outras esferas que não são possíveis de controle¹⁸. Não podemos, assim,

¹⁶ Tradução nossa.

¹⁷ Landowski revisita o percurso gerativo de sentido greimasiano ao propor (em âmbitos fenomenológicos), além das relações de “manipulação” e de “programação”, a possibilidade de “ajustamento” e de “acidente” nos processos de interação. Aqui em específico em seu ensaio o autor discute como as práticas cotidianas, estabelecidas por regimes de programação, permeiam em sua performance um outro sentido que se dá pela experiência entre corpos (sujeitos-objetos e objetos-sujeitos). Essa experiência enquadra-se nos regimes de ajustamento, ou seja, no processo de adaptação e de reconhecimento do outro pela interação em si.

¹⁸ Schatzki discute, por um lado, sobre estabilidade e regularidade nas práticas não como um esquema de ordem totalitário, pragmático e funcional. Trata-se aqui de um modo de ordenação que permite uma continuidade que é

discutir uma ordem social que se faz de forma regular e que se presta à regularidade.

Nesse sentido, como vimos, o *design* é linguagem que busca estabelecer modos de interação com objetos, sujeitos e contextos. Em seu discurso existencial presta-se, nos moldes funcionalistas, a esboçar regras de vivência, basiladas pelos seus projetos. Ele tenta, por esses discursos, estabelecer novas práticas, ou seja, “modificar as circunstâncias existentes (o sentido posto em jogo) ao rearticulá-las, estabelecendo discursos transformados”¹⁹ (*ibidem*, p. 53). Nesse contexto parece que ao *design* cabe, de um certo modo, uma competência sensível em visualizar e discursivizar estrategicamente – caso a caso – o imbricado *mise en scène* das práticas cotidianas. Traz assim à luz textualidades que mostram modos de ser e estar no mundo, assim como sugere, partindo da sua linguagem e desse mundo imaginado (e agitado), novas possibilidades. Fato é que falta no contexto projetual o entremeio do ajustamento, das características imanentes dos atores que se dão a ver e se modificam exatamente pela experiência. Projetos à parte, tal processo se rearranja pela própria capacidade inteligível e sensível dos sujeitos em coexistência com as demais variáveis, parelhando as atividades em si com as normativas sociais instituídas nesse mesmo nexos de funcionamento. Schatzki fala a respeito disso quando trata do papel da linguagem no âmbito das práticas:

[...] discourse, in other words, is being, while practice is the becoming from which discourses result and to which they eventually succumb. Conversely, discourses are the precarious fixities that precipitate from human practice and from which further practice arises (2002, p. 53).

Nesse sentido, a primeira instância funcional dos projetos, enquanto sentido determinado, parece poder ser também, pela prática, ressignificado. Nesse contexto, se tomarmos o *design* como *operans* e o seu resultado criativo como *operandum*, ou seja, agente de intervenção e superfície de ação dessa intervenção, tal interação vislumbra uma relação mais dialogada do que unilateral. Em outros termos, a ação do *design* sobre o mundo apresenta-se como prática. Enquanto prática ela é passível de ajustamento pois só ao se aproximar virtuosamente das possibilidades de transformação do mundo (enquanto discurso) é que o *design* também é afetado e preenchido por ele e se modifica.

O *design*, em sua função, observa, reproduz e transforma as práticas. O *design* canônico se esforça em assumir para si, aos moldes falhos de Prometeu, um certo domínio criativo sobre as práticas. Apesar disso, elas caminham, de um modo ou de outro, de forma independente: são parte de uma ordem social fluída que se auto-modifica pelos diversos arranjos e elementos que a compõem. O *design* também é prática, faz parte dessa ordem. O *design* pode, enquanto prática criativa, na correlação com as variáveis do seu entorno, se modificar. O *design* pode, enquanto prática cotidiana, dentro das dinâmicas de organização sociais, ser praticado por todos.

5. Considerações Finais

Decifra-me ou te devoro. Revestido de Édipo, esse ensaio se propôs a desvendar como o *design* materializa-se enquanto presença significativa. Trabalhamos o termo tanto do ponto de

flutuante, heterogênea, nos seus modos de (res)significação, influenciados pelo contexto, pela relação entre elementos e pela sua teleoafetividade. Landowski também fala disso ao indicar os “programas” pré-estabelecidos das práticas (como no modo de usar uma faca), mas que permitem, pela performance, criar “ajustamentos” pela imanência de uma determinada experiência.

¹⁹ Tradução nossa.

vista do seu conceito quanto do ponto de vista da sua prática. Observamos a relação criativa do *designer* com o seu projeto e o entrecruzamento da prática do *design* com as práticas do cotidiano. Confrontamos diferentes dizeres, reproduzimos falas, esquematizamos, planejamos uma possível resposta ao enigma da esfinge. Afinal, o que é *design*?

Ao *design*, enquanto prática, não cabem respostas prontas. Ao *design* cabe o espaço do entremeio. Fato é que o termo em si não pode apenas ser definido por meio de uma visão totalitária e engessada em relação ao seu campo de atuação. Claramente faz sentido pensar que o *design*, algum dia, realmente correspondeu ao discurso funcionalista de atividade influente no estabelecimento de um novo estatuto sociocultural. Nesse contexto temos em conta um mundo que começou a ser racionalizado por novas práticas possíveis pela revolução industrial e a reprodução seriada de produtos, uma grande estrutura da qual esperava-se que seus elementos maquinicamente se concatenassem. Para o bem, para o mal, nesse panorama, o empreendedorismo de Moholy-Nagy, Papanek e Tim Brown enquadraram-se perfeitamente à visão desconfiada de Vilém Flusser. Porém, se tomarmos como princípio que a nossa ordem social modifica-se pois é panorama vivo, todo o arranjo de seus elementos, os processos de interação e as novas práticas descortinam outras possibilidades. No contexto atual a própria prática do *design* (assim como o mundo onde ele reside) são entidades diferentes, inter-relacionadas e em constante transformação. A compreensão do *design* está exatamente aí: é olhar sensível e inquieto que visualiza e discursiviza as práticas. Sem perceber, permite em seu processo criativo abrir possibilidades (de certo indiciais) para de fato, nas práticas, transfigurar e ajustar. Afinal, necessário lembrar que, ao produzir sentido pela prática e na prática, existe um espaço outro da experiência que não pode ser controlada. Ela é, de certo modo, a faísca que promove o *insight*, mas também é ela que reiventa e reajusta o sentido do próprio *design*.

Referências

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica. In: **A modernidade**. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006, p.207-241.
- BAUHAUS-ARCHIV BERLIN; KLASSIK STIFTUNG WEIMAR; STIFTUNG BAUHAUS DESSAU. (orgs.). **Bauhaus a conceptual model**. Berlin: Hatje Cantz, 2009.
- BROWN, Tim. **Change by design**. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins Publishers, 2009.
- DEMGOL. **Dicionário etimológico da mitologia grega**. Trieste: Università degli Studi di Trieste - Dipartimento di scienze dell'Antichità "Leonardo Ferrero", 2013. Disponível em: <http://demgol.units.it/pdf/demgol_pt.pdf>. Acesso em: dez. 2016.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. CARDOSO, Rafael (org.). Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- FORGÁCS, Éva. **The Bauhaus ideia and Bauhaus politics**. Trad. CEU Press. New York: Oxford University Press, 1995 [1991].
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Ed. Contexto, 2008.
- HENRY DREYFUSS ASSOCIATES. **The measure of man**. New York: The Whitney Library of Design, 1959-1960.

HENRY DREYFUSS ASSOCIATES; TILLEY, Alvin. **The measure of man and woman** – human factors in design. New York: The Whitney Library of Design, 1993 [1959-1960].

IDEO. Site, 2016. Disponível em: <<https://www.ideo.com/us>>. Acesso em: dez. 2016.

LANDOWSKI, Eric. Avoir prise, donner prise. In: **Actes Semiotiques**, nº112, 2009. Disponível em: <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/2852>>. Acesso em: fev. 2017.

LATOURE, Bruno. **A Cautious Prometheus?** A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk). Cornwall: Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, 3 Set. 2008. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>>. Acesso em: dez. 2016

LOOS, Adolf. **Ornament and Crime**: selected essays. Trad. Michael Mitchell. Riverside: Ariadne Press, 1998 [1908].

MOHOLY-NAGY, László. **The new vision**. New York: Wittenborn, Schultz, 1947 [1928].

MORFORD, Mark; LENARDON, Robert. **Classical Mythology**. New York: Oxford University Press, 2003.

OXFORD DICTIONARIES. Oxford: Oxford University Press, 2016. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>>. Acesso em: dez 2016.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real world**. Human ecology and social change. Chicago: Academy Chicago Publishers, 2009 [1984].

_____. Edugrafologia: os mitos do design e o design de mitos. In: **Textos Clássicos do Design Gráfico**. BIERUT, Michael *et al* (orgs.). São Paulo: Ed. Martim Fontes, 272-277, 2010 [1975].

SCHATZKI, Theodore. Practice mind-ed orders. In: SCHATZKI, Theodore *et al*. (orgs.). **The practice turn in contemporary theory**. London: Routledge, 2001, p.50-63.

_____. **The site of the social**: a philosophical account of the constitution of social life and change. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 2002.