



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO

DESIGN EM TORNO DO VAZIO:
APONTAMENTOS PARA UMA LINGUAGEM DO PROJETO

FORTALEZA

2019

BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO

**DESIGN EM TORNO DO VAZIO:
APONTAMENTOS PARA UMA LINGUAGEM DO PROJETO**

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Cláudia Teixeira Marinho.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- N193d Nascimento, Bruno Ribeiro do.
Design em torno do vazio : Apontamentos para uma linguagem de projeto / Bruno Ribeiro do Nascimento. – 2019.
95 f. : il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Fortaleza, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Cláudia Teixeira Marinho.
1. vazio criativo. 2. dispositivo projetual. 3. design moderno. 4. design pós-moderno. 5. psicanálise. I. Título.

CDD 720

BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO

**DESIGN EM TORNO DO VAZIO:
APONTAMENTOS TEÓRICOS PARA UMA LINGUAGEM DO PROJETO**

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Cláudia Teixeira Marinho (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Rafael de Sousa Carvalho
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

Me. Rodrigo Najjar Machado
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

A Fernando,

A meus pais e irmão,

Ao impossível, á alegria e à esperança.

AGRADECIMENTOS

Profundos agradecimentos ao Coletivo Das Ideias ainda que não seja esse o nome. À Marina Sousa, por quem nutro profunda admiração e carinho, pela vivacidade questionadora que nos embala e (re)encanta a todos. À Mariana, filha de Yemanjá, por sua candura e singularidade que dão nó nas palavras. À Adson Viana por sua exótica forma de transbordar afeto e carinho. Porque, enfim, ele sabe, sempre se trata disso, e somente disso. À Mirela que possui as portas do infinito como par de olhos, que não incessante nos exhibe a todos e a todos cativa. À força quase (ou mais que) espartana que habita em Alê que sempre nos interpela. E, por fim, aquela a quem rebatizamos por *Choras*. Que de choras não tem nada, nadinha. Ao contrário, se os cristãos tiverem corretos, isto é, se o homem e a mulher foram feitos de barro, certamente não é o caso de Beatriz, porque ela é feita da alegria e da ternura.

À gargalhada que irrompe sem avisar e quebra qualquer mau humor e indisposição (dizem que até mau olhado), pela paciência resiliente para com minha pessoa, por ter se embarcado na loucura desta pesquisa sem nem titubear, por sua orientação inestimável sem a qual não seria possível esta reflexão, meu sincero e eterno agradecimento, Cláudia Marinho.

À Camila Cruz, evidentemente, companheira de uma vida toda, por sua (falta) de sensibilidade, pela coragem, pela tranquilidade, pela cumplicidade e por reunir um punhado de outras qualidades que “são coisas fundamentais para se chamar GENTE”.

Ao Lucas Vieira, filho de Nanã Buruku, sujeito único de sua espécie, *sui generis*, por sua fidelidade inquestionável, por sua sensibilidade a florada, por sua resiliência encorajadora e por sua dedicação invejável com que maneja com muita inteligência e inspiração o mundo à sua volta. Sempre conte comigo.

Todo agradecimento é insuficiente àquele que torna nossa caminhada na graduação mais leve e repleta de risadas e boas energias. Edelino, querido, não tem palavras que cheguem para te agradecer.

Aquele que descortinou o amor em minha vida, a quem amo mais que seja possível escrever, que me sustenta quando a força desaparece do mundo, que ilumina quando parece que uma manta de escura caiu sobre os olhos. Por sua alegria que contagia a todos e a qualquer um, por sua ternura incessante, por seu companheirismo inegociável, “porque os outros calculam, mas tu não”, meu mais profundo agradecimento, Fernando.

Por fim, agradecimento especial ao canto dos Orixás, por ter acompanhado toda a escrita desta reflexão.

RESUMO

Durante o século XX, o campo do Design sofreu fortes mudanças de paradigmas e direções que culminou em relevante expansão e conseqüentes transformações de sua atividade projetual. O século XXI aponta para novas mudanças que irão requerer novos olhares e posicionamentos sobre as bases conceituais que se assentam às práticas projetuais contemporâneas. Deste modo, esta pesquisa, de cunho teórico e exploratório, consiste em um esboço preliminar de uma estrutura dispositiva conceitual para a analisar a prática projetual no campo do Design. Que possa auxiliar a constituição de novos olhares e posicionamentos sobre a prática projetual. Para isso se apresentará a concepção de vazio, inicialmente apresentada pela Psicanálise lacaniana, ao campo do Design. A fim de fornecer ferramentas críticas e analíticas se mapeará a teoria e a prática projetual durante a segunda metade do século XX. A partir da relação estabelecida, inicialmente se debaterá a relação entre o Design e o discurso da ciência (design moderno) e, posteriormente, daquele com Discurso capitalista (design pós-moderno).

Palavras-chave: vazio criativo, dispositivo projetual, design moderno, design pós-moderno, psicanálise

ABSTRACT

During the 20th century, the field of Design underwent strong changes in paradigms and directions that culminated in relevant expansion and consequent transformations of its project activity. The 21st century points to new changes that will require new looks and positions on the conceptual bases that are based on contemporary project practices. Thus, this research, of a theoretical and exploratory nature, consists of a preliminary outline of a conceptual dispositive structure to analyze the design practice in the field of Design. That can help the constitution of new perspectives and positions on the project practice. For this purpose, the concept of emptiness, initially presented by Lacanian Psychoanalysis, will be presented to the field of Design. In order to provide critical and analytical tools, project theory and practice will be mapped during the second half of the 20th century. Based on the relationship established, the relationship between Design and the discourse of science (modern design) will initially be debated and, later, the one with capitalist discourse (post-modern design).

Keywords: creative vacuum, project dispositive, modern design, postmodern design, psychoanalysis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diagrama Lócus Sujeito da Ação Projetual	39
Figura 2 – Diagrama Lócus Sociedade.....	40
Figura 3 – Diagrama Lócus Episteme.....	42
Figura 4 – Diagrama Dispositivo Projetual.....	43
Figura 5 – Diagrama estrutural do Dispositivo Projetual.....	44
Figura 6 – Diagrama co-semblantes e demandas	45
Figura 7 – Diagrama Criação e alteridade	47
Figura 8 – Diagrama Lei e tecnologia	51
Figura 9 – Diagrama Representabilidade e habilidade	56
Figura 10 – Diagrama Furo projetual.....	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UC Berkeley	University of California in Berkeley
UCLA	University of California in Los Angeles
Umist	The University of Manchester
MIT	Massachusetts Institute Of Technology

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Do Problema Identificado	12
1.2 Dos Objetivos	14
1.3 Do método a ser utilizado	14
1.4 Da justificativa e da relevância	15
1.5 Da estrutura dos capítulos	16
2 DO MODERNO AO PÓS-MODERNO, UM OLHAR PELO VAZIO	18
2.1 A dificuldade de definir Design	18
2.2 Aproximações Design e Ciência: ou três ciclos de acontecimentos	21
2.2.1 Os três ciclos de acontecimentos	22
2.2.2 Cientifização do Design	25
2.3 Do Design pós-moderno ao contemporâneo	31
3 DA TOPOLOGIA PROJETUAL DO VAZIO, O FURO E A AÇÃO PROJETUAL	34
3.1 <i>Das Ding</i> e o furo projetual	34
3.2 Dispositivo projetual	37
3.2.1 Considerações estruturais do dispositivo projetual	43
3.2.2 Criação e alteridade	46
3.2.3 Lei e tecnologia	51
3.2.4 Representabilidade e habilidade	55
3.2.5 O furo projetual localizado	60
3.3 No princípio, está o furo. Depois, em torno do furo	63
3.3.1 Configuração dispositiva moderna	66
3.3.2 Configuração dispositiva pós-moderna	72
4.0 CONCLUSÃO	80

4.1 considerações epistemológicas	80
4.2 A abertura das questões	83
REFERÊNCIAS	87
ANEXO	93

1. INTRODUÇÃO

1.1 Do Problema Identificado

O problema abordado nesta pesquisa foi identificado no campo do Design, enquanto **dispositivo¹ projetual**, a partir do estabelecimento em um primeiro momento deste com o discurso da ciência, e em um segundo momento, deste com o discurso capitalista, e se configura por compreendê-lo através como uma atividade projetual que se estrutura a partir do vazio. Sendo este concebido como definido por Lacan (1991) como aquilo que na experiência humana se encerra como subsistente à simbolização, que nos escapa e foge, não podendo ser acessado plenamente pelo dizer ou saber, e que não obstante a partir dela se delinea toda as manifestações humanas, constituindo-a enquanto espaço de latência de potencialidades e elemento propulsor da atividade criadora e criativa humana e, desta maneira, também da atividade projetual. Deste modo, concebemos o campo do Design como o campo do *por-vir*, conceito próximo ao postulada por Herbert Simon (1981), enquanto ciência que pensa o “*deve ser*” (*ibid*; p. 197).

A constituição do Design moderno ou funcionalista, a partir da aproximação do Design com o discurso científico (BOMFIM, 1990 *apud* FONTOURA, 1997), atendendo ao desejo de *cientificização* do campo, internalizaram no Design uma série de mal-estares que acometeram à ciência moderna e ao racionalismo durante a segunda metade do século XX. Os principais críticos, entre eles dois dos pioneiros do movimento *Design Methods*, John Christopher Jones e Christopher W. Alexander, apontaram que a excessiva racionalização dos métodos e metodologias em Design culminaram em banalização e redução dos métodos em axiomas simplistas, e constituíram notório fracasso ao tentar continuamente “*fixar toda a vida em um quadro lógica*” (JONES, 1991 [1977]). Resultando em receitas mecanicistas e fechadas, orientadas por um “*árido pragmatismo materialista*” (PORTUGAL, 2013, p. 30),

¹ Por dispositivo compreende-se propriamente à configuração que engloba atores heterogêneos, saberes e relações contextuais em uma unidade estruturante voltadas para a produção de algo. Isto é, o dispositivo é um corpo lógico e denso que intermedia e engaja homens e mulheres e seus saberes constituídos em torno de algum objetivo. No caso do dispositivo projetual é propriamente o conjunto heterogêneos de atores, conhecimentos, métodos e metodologias, dentre outros recursos, que é acionado em determinada oportunidade projetual. Nesse sentido, se aproxima da concepção de máquina, uma máquina que compreende propriamente a dimensão de um projeto.

resultando em produtos insensíveis às necessidades humanas (JONES, 1985 *apud* LACERDA, 2012).

Em reação ao pragmatismo funcionalista até então prevalecente, durante a década de 1980, consolidou-se desde Itália, movimento que se propõe pôr fim às intervenções do racionalismo no Design, que condensou as influências do pensamento denominado como pós-moderno neste campo. (FONTOURA, 1997, p. 142). O “*novo desenho*”, como ficou conhecido posteriormente, apregoava que a aplicação rígida e sistemática de teorias científicas no processo de concepção de produtos teria comprometido os “aspectos simbólicos e estéticos do uso” e propunha re-aproximar o Design da arte. O resultado deste processo, entretanto, foi condensado por Bonsiepe (2011) no que ele chama de uma *redução semântica vertical* do termo design, aproximando-o do “efêmero, da moda e do obsoletismo rápido”, em detrimento “solução inteligente de problemas” (*ibid*, p. 22). Com efeito, o Design pós-moderno se afasta do discurso científico e se aproxima da cultura de consumo mainstream (MARGOLIN, 2002), sendo incorporado pelo discurso capitalista como diferencial dos produtos para fomentar o consumo crescente. O resultado deste processo, em termos projetuais, é a proliferação fórmulas de sucesso com forte apelo à eficácia, ao emocionalismo e ao consumo, reduzindo substancialmente a potência crítico e disruptivo do discurso projetual.

Partindo do conceito de vazio supracitado, ambas orientações se relacionam com ele a partir de dois polos distintos. O design moderno, internalizando a relação do discurso da ciência com o vazio, assim como exposto por Lacan (1991, p. 158), por uma relação de *rejeição* por intermédio de procedimentos de controle, uma vez que não o pode dominar, prever e controlar, *presentificado* pela cisão entre intuição e projeto. E, o Design pós-moderno, segundo uma relação com a cultura do consumo e o discurso capitalista, por uma relação também de rejeição, mas por procedimentos de *tamponamento*, orientado pelo excesso de produção para fomentar o consumo.

Diante deste cenário, levantamos as seguintes questões:

- Como pode-se qualificar a prática projetual do Design Moderno e Pós-moderno;
- É possível pensar, a partir do conceito de dispositivo projetual, como essa correlação se internaliza nos procedimentos projetuais?

E disso:

- O que escapa ao dispositivo projetual do Design, configurado naquilo que se constitui como furo projetual?
- O que se introduz quanto potência na prática projetual em Design em torno do vazio?

1.2 Dos Objetivos

O objetivo desta pesquisa é discutir a prática projetual em torno do conceito de vazio e furo projetual, a partir do caminho percorrido por esta entre o discurso da ciência e a cultura do consumo no século XX. A fim de propor um dispositivo analítico para prática projetual.

Assim sendo, com o propósito de alcançar o objetivo geral estabelecido, estabelecemos os seguintes objetivos específicos:

- Identificar o percurso do campo do Design durante o século XX, a partir do mapeamento da teoria e da prática projetual, especialmente na entre passagem do que se convencionou chamar de período moderno e pós-moderno;
- Discutir a noção de vazio a partir da relação estabelecida entre o discurso da ciência e design (*Design moderno*) e o discurso capitalista e o design (*Design pós-moderno*);
- Propor ferramentas analíticas de projetos em Design a partir do conceito de vazio;

1.3 Do método a ser utilizado

O que se tem chamado de *método científico* é próximo ao que BOMFIM (1994b *apud* LACERDA, 1997, p. 104) chama de “conhecimento científico, aquele verificável, demonstrável e erudito”. Como será apresentado nesta pesquisa a aplicação rigorosa de métodos científicos tem sido alvo de debate e críticas no interior do campo do Design. Ainda assim acreditamos que é imprescindível para qualquer projeto de pesquisa descrever o *caminho* que seguirá e quais recursos metódicos e metodológicos se valerá para construir seu argumento.

Podemos caracterizar esta pesquisa como uma abordagem **teórica**, uma vez que não iremos apresentar algum artefato material, seja no âmbito do produto ou

do gráfico. Com auxílio de procedimento técnico **bibliográfica**, a fim de desenvolver uma **revisão teórica e histórica** dos conceitos que iremos apresentar e trabalhar no decorrer desta pesquisa. (SILVA; MENEZES, 2005)

Deste modo, o método se configura como **qualitativo**, uma vez que não nos valeremos de técnicas de quantificação, a fim de exposição do problema. Diferente disso, nos valeremos de posicionamento *reflexivo-crítico* para encarar o problema, a ser exposto de forma descritiva. Para isso, contaremos com o auxílio de autores reconhecidamente ligados a outros campos de conhecimento, tais como filosofia e Psicanálise. Logo, também é **exploratório**, dado que contaremos com conceitos e reflexões de outras áreas de conhecimento, operacionalizado por analogias e aproximações, “com o intuito de tornar o problema explícito”. (GIL, 1991 *apud* SILVA; MENEZES, 2005, p. 21)

Com efeito, pode-se dizer que o discurso é de caráter lógico **explicativo-indutivo**, por se tratar da exposição sequencial e articulatório de ideias e que direcionam em determinada construção de sentido, que auxiliam, por sua vez, na constituição da argumentação geral desta reflexão.

1.4 Da justificativa e da relevância

Durante o século XX, o Design experimentou uma forte mudança de paradigmas e direções, estendendo o pensamento projetual em Design para áreas de atuação antes não imaginadas (BÜRDEK, 2006). O século XXI aponta para uma maior expansão da ação projetual, que deve lidar com novos dilemas e complexidades, advindas do aprofundamento da globalização, do desenvolvimento de novas tecnologias digitais e biotecnológicas, além da agudização dos distúrbios do capitalismo tardio no mundo contemporâneo, representados pelo aumento crescente das desigualdades sociais, ameaças à cultura democrática e aos direitos humanos fundamentais.

Um dos dilemas apresentados, e que implicam diretamente à prática projetual em Design, tem sido o aprofundamento de uma nova fase da cultura do consumo sem precedentes, com conseqüente consolidação de um individualismo exacerbado e fragmentação de referências. Que tem feito emergir novas críticas em torno da cultura da materialidade e do discurso da eficácia que também apresentam reflexos na cultura projetual em Design. Deste modo, a partir das discussões em torno do conceito de vazio, como inicialmente colocada pela Psicanálise lacaniana, propõe-

se fornecer elementos e ferramentas conceituais que possam auxiliar no delineamento um novo olhar para as discussões no campo do Design, especialmente no que se refere à prática projetual.

Este trabalho também encontra relevância por apresentar elementos críticos às proposições de Herbert Simon (1981), condensada em sua proposição de “*Ciência do Artificial*”, especialmente em sua defesa pelo desenvolvimento de uma ciência do projeto, concebido como a ciência do pensar o “*deve ser*”. Que deverá ser resgatado neste trabalho pela ótica do vazio, como uma dimensão em torno do qual o discurso projeto se delinea, e se apresenta a ele em sua natureza escapatória e fugidia, bem como em sua capacidade potencializadora e criativa.

Por fim, faz-se necessário acrescentar que esta pesquisa se originou no ambiente particularmente reflexivo proporcionado na disciplina de Projeto de Produto 4 (semestre 2018.2) que abordou temáticas como *metaprojeto*, *metadesign* e *complexidade*. Que foram condensados em dois textos em tom ensaístico que se apresentaram durante toda a trajetória desta pesquisa como subsidiárias criativa da reflexão aqui exposta. Em virtude da importância destes textos para a condução desta reflexão, irão estar disponíveis na seção de anexos.

1.5 Da estrutura dos capítulos

Na **parte 01** – *Do moderno ao pós-moderno, um olhar pelo vazio*, distinguir-se-á alguns os percursos do discurso projetual em Design, com especial atenção ao período posterior a segunda metade do século XX, pelo mapeamento da prática projetual e da teoria de projeto na passagem entre o período moderno e pós-moderno, sob o paradigma do discurso da ciência e do capitalismo. Pretende-se realizar uma breve introdução, sintética e simples, porém instrutiva da cultura projetual, como elemento que também constitui mediação entre o campo do Design e às dinâmicas socioculturais. Este capítulo é marcado por apresentar um raciocínio *diacrônico* da prática projetual.

A **parte 02** – *Da topologia projetual do vazio, o furo e a ação projetual*, se constituirá a partir de uma investigação aprofundada sobre a noção de vazio e como ele se introduz na prática projetual, como paradigma a entre o discurso da ciência e design (*Design moderno*) e o discurso capitalista e o design (*Design pós-moderno*). Com efeito, estruturar-se-á a concepção de dispositivo projetual, como aquilo que intermedia a prática em Design, apresentando ali as operações que tanto o discurso

da ciência quanto o discurso capitalista internalizaram na prática projetual. É marcado por apresentar uma estrutura de raciocínio *sincrônico* da prática projetual que visa complementar o raciocínio diacrônico apresentado no capítulo anterior.

2 DO MODERNO AO PÓS-MODERNO, UM OLHAR PELO VAZIO

2.1 A dificuldade de definir Design

Diferente de outros campos de conhecimento, o Design agrega no seu interior uma multiplicidade de definições que se opõem a qualquer tentativa de definição monista, que pese ao fato de assinalar pluralidade de atuação profissional e prática, geram indeterminações e estranhezas que se configuram como empecilho para a unificação de entendimento do campo. (BECCARI, 2012, p.18).

Para Terence Love, assim como exposto por Beccari (2012), a abundância de concepções de Design em verdade revela uma profunda confusão e desencontro no corpo teórico do campo. Os principais motivos seriam a natureza eminentemente prática do Design, com conseqüente negligência de questões ontológicas e epistemológicas; além das dificuldades de se, dado o caráter fundante de *transdisciplinaridade* do Design, delimitar um “corpo teórico coerente e interdisciplinar do conhecimento que não se confunde com outras disciplinas”. (LOVE, 345 *apud* BECCARI, 109).

Love (*apud* BECCARI, 2012) conclui, portanto, que as tentativas de definições do campo têm sido insuficientes para atender as necessidades da amplitude da prática projetual e do desafio de uma possível unificação teórica:

Love (idem) comenta que há uma concepção dualista recorrente nas teorias de Design: Design é tudo ou Design é X (projeto industrial, processo, gestão de decisões etc.), sendo “X” diretamente dependente do contexto particular em que a definição será aplicada.” (BECCARI, 2012, p.111)

A dualidade recorrente ao qual se refere Love parece ter sido influenciado pelo fato de que os problemas no Design têm sido encaradas a partir de um ponto do cientificismo clássico e positivista, e mais recentemente, pela substituição do conceito de razoabilidade em detrimento da racionalidade pura, sob a postura pragmática e pós-positivista (BECCARI, 2012, p.20), especialmente sob a vasta influência sedimentada no campo a partir das contribuições de Herbert Simon, especialmente a partir de sua obra *A Ciência do Artificial* (1964). O que resulta “em um número considerável de teorias que são mais adequadas à Engenharia ou Ciências Naturais” (LOVE, 348 *apud* BECCARI, 2012, p.112), sendo incapaz constituir ferramentas teóricas capazes de dar conta do fenômeno complexo que abrange a cultura projetual.

O Design Emocional, por exemplo, parece se enquadrar no primeiro grupo observado por Love (Design é tudo) Abstendo-se de um posicionamento mais rígido e exclusivista para o termo, o Design Emocional postula que “todos somos designers, sempre fomos e sempre seremos” (MIZANZUK, 2013, p.100). Assim, o Design é concebido como a manifestação de alguma consciência projetual “inata” aos espécimes humanos. Podendo ser observada em diferentes períodos históricos, tanto quanto seja possível rastrear e situar historicamente a existência de artefatos. Tal acepção é herdeira das estratégias *psicologizantes cognitivista-comportamentais*² que avançaram sobre as disciplinas com componentes criativos no mundo Ocidental capitalista, como o Design.

Compartilham com o Design Emocional os espólios destas mesmas estratégias, outras concepções e teorias de Design, tais como o *Design como pensamento*, postulado por Miller (1999), e *Design Thinking*³. Um dos problemas de tal disposição é a de que, ampliando-se o conceito de Design à alguma espécie de faculdade psicológica humana determinante e coletivizada, esvazia-se sensivelmente, em mesma medida, a capacidade simbólica desta em representar uma forma particular de cultura projetual. Nesse esteio, reduz-se a importância do substrato cultural, econômico e político no processo de formação do Design, enquanto uma produção socialmente humana. Sendo o Design tudo, acaba por banalizar-se e torna-se nada (MIZANZUK, 2013, p.100).

Por outro lado, as definições do segundo grupo (Design é X) parecem atender a hegemonia da prática ante à reflexão, apelando para uma aridez pragmaticamente materialista (PORTUGAL, 2012, p.30). Parecem ser derivadas das concepções de cunho estilístico ou de modelos históricos que enclausuram a compreensão de Design estritamente ao modo em que se dá o processo de produção dos artefatos (sejam materiais ou imateriais) ou confundem a prática projetual com o próprio artefato produzido. Não sendo, portanto, capazes de oferecer elementos abstratos e reflexivos que consigam constituir abarcar a dinamicidade e pluralidade que marca o posicionamento da cultura projetual.

2 Refere-se sobretudo aos enfoques, em primeiro momento, comportamentalistas e em um segundo do cognitivismo que hegemonizaram as pesquisas no campo criativo após a década de 1950.

3 Assim como no Design Emocional, o Design como pensamento e o Design Thinking concebem a existência de uma estrutura de pensamento nativa de Design. A ser decodificado por meio de recursos cognitivistas.

Em seu artigo “*Design: a falsa questão das origens*”, Arturo Quitavalle (1993) ao discutir os diferentes modelos de solução proposta sobre a origem do Design, chama atenção que ao analisá-las, os historiadores de Design precisam ter em conta as posições ideológicas que cada uma está subjacente:

(...) as culturas de projeto têm, de uma vez por todas, de ser repensadas, levando em linha de conta que não podemos fazer história com um único modelo e uma só tradição, antes temos que refletir sobre as diferentes ideologias de design e analisar os seus antecedentes. (QUITAVALLE, 1993).

O importante a evidenciar da observação de Quitavalle (1993) é a de que no interior do campo convivem diferentes disposições ideológicas que visam encarar o Design de acordo com seu sistema de valores e pensamento, inclusive do próprio autor, diga-se de passagem. Atribuindo-lhe valores e significações diversas, por vezes conflitante, mesmo no interior de uma mesma comunidade de pesquisadores e profissionais da área. Assim, o Design “é, no mínimo, política e ideologicamente informado”. (BRAIDA, 2009)

Portanto, além do que já foi apontado por Love, as dificuldades de definição de Design e da criação de uma base conceitual comum que permita acordos basilares para entendimento do campo são, também, de ordem ideológica. Tal cenário é favorecido no Design dado o seu apelo pragmático-projetual, seu componente proeminentemente criativo como campo de produção de saber que foge às formas tradicionais de produção científica e sua posição dentro do circuito de produção e circulação de sentido no interior da sociedade capitalista.

Com isso se pretende salientar que o Design não pode ser encarado como uma entidade anônima, que apenas atua sobre o mundo e o transforma, mas que é também por ele atravessado, por ele requisitado e que o solicita uma *produção*, um resto que o configure, estabelecendo-o no mundo do saber e do fazer. Onde a marca ideológica não apenas se evidencia na configuração estético-prática dos produtos, mas na própria visão que teóricos e designers têm do próprio campo e no processo de condução e estruturação da ação projetual.

Dada as múltiplas definições que o Design pode tomar, a depender da corrente teórica de filiação e do campo de atuação prática e levando em consideração dele como uma prática que atravessada pelo mundo, estabelecer-se-á alguns pressupostos para as considerações sobre Design a ser utilizada nesta reflexão:

1. O Design se estabelece no mundo através do **dispositivo projetual**. Sendo, independente da área de atuação prática em que o designer esteja inserido sua ferramenta de atuação prioritária, pelo e em torno do qual edifica toda a ação de pensamento e construção conceitual;
2. Como artifício humano é constituída dentro de um conjunto simbólico de relações e inter-relações socioculturais que o solicitam, situam-no e o valoram, de acordo com intenções, desejos, disposições políticas e ideológicas de variadas matizes;

Dessa forma, procurar-se-á encarar o Design nesta reflexão como “algo incontornavelmente cultural e ideológico” (CIPINIUK, 2014). Síntese de um processo de ação/reflexão sobre o mundo, sobre o conhecimento acumulado, sobre as relações sócio culturais e sobre a realidade. Sendo passível de transformações ao longo do desenvolvimento da história cultural humana, não tendo caráter parcial *a priori*, mas comprometido com valores e perspectivas, sempre intencional seja consciente ou inconscientemente.

2.2 Aproximações Design e Ciência: ou três ciclos de acontecimentos

Antes da aplicação do termo *design* para denominar a locação profissional responsável pela concepção de artefatos, havia atividade de concepção de artefatos e pressupostos associados a ela que viriam a se estabelecer *a posteriori*. É certo que havia artesãos com mais experiência que concebiam individualmente produtos a serem fabricados por jovens aprendizes, como parece ter sido uma prática comum. Havendo, deste modo, a utilização de recursos gráficos e de representação auxiliares no processo de produção, já denunciando a existência da cisão concepção/execução. Assim também como havia produção em escalas consideráveis, como atesta Quitavalle (1993). Além da preocupação estética-funcional para com os produtos, como denuncia a defesa do *Arts and Crafts*. Então, pode-se perguntar por que apenas no século XVII o termo passou a ser utilizado?

O século XVII foi palco de importantes mudanças que perpetrariam um duro golpe no mundo que até então se conhecia. Sobretudo, a partir dos avanços tecnológicos proporcionados pelo desenvolvimento científico que não apenas

modificaram as formas de relacionamento da humanidade com a Natureza, com a introdução da produção em série das indústrias, mas da própria visão de mundo ocidental, implicando em mudanças também na forma de produção e troca simbólica no interior da sociedade capitalista. Criando assim as condições da insurgência de novas modalidades de pensamento e criação humana, na qual o Design se inscreve.

Desse modo, leva-se a pontuar dois novos pressupostos que irão orientar nossa reflexão:

3. O Design entrou em cena como resultado de uma nova visão de mundo – sequenciados em três ciclos de acontecimentos que transformou a forma de relacionamento de homens e mulheres com seu mundo material e simbólico;
4. Que sendo o Design manifestado no mundo a partir de uma configuração dispositiva projetual, esta sofre mudanças decorrentes da alteração na visão de mundo de uma sociedade.

Estes dois pressupostos irão sequenciar e estruturar o raciocínio nesta reflexão. Onde, o primeiro pressuposto irá regular reflexão neste capítulo, com o auxílio do conceito de vazio. E o segundo pressuposto irá orientar o sucedimento do capítulo posterior, com subsídio do conceito de furo projetual.

2.2.1 Os três ciclos de acontecimentos

Seja defendendo-a, seja negando-a como paradigma fundamental, a Revolução Industrial do século XVIII está intimamente associada à constituição daquilo que atualmente se concebe como Design. A nova divisão social do trabalho, a expansão urbana e o redimensionamento e ampliação dos padrões de consumo, além da introdução das máquinas no processo de produção de bens manufaturados, provocou mudanças jamais vistas na história da humanidade e se configura, segundo BOMFIM (1990 *apud* FONTOURA, 1997), como o **primeiro ciclo** de acontecimentos que viria a desembocar na formação do Design moderno.

Antes da introdução do modelo de produção industrial, a manufatura implicava em uma unidade entre o saber e a técnica, em que um mesmo sujeito era responsável pela concepção, fabricação e comercialização dos bens produzidos, e também pela educação e formação de novos artesãos, a partir da relação entre um

mestre e um aprendiz (FONTOURA, 1997, p. 31). Com a nova realidade de produção industrial, especialmente no que se refere à nova divisão do trabalho, a unidade entre concepção, fabricação e comercialização foi rompida, distanciando a criação e produção, e “*deste distanciamento surge o projeto*”⁴ (FONTOURA, 1997, p. 31). O que configura para BOMFIM (1990 *apud* FONTOURA, 1997) como o **segundo ciclo** de acontecimentos responsável pela formação do *Design Moderno*.

Uma das consequências da mudança no modo de produção foi o aumento avassalador da oferta de bens de consumo, que implicou no declínio significativo do seu custo, ampliando o acesso de amplos segmentos sociais a produtos que antes eram privilégios de poucos, “era a infância da sociedade do consumo” (CARDOSO, 2012). A produção massiva para atender a alta demanda solicitada, no entanto, se deu de maneira anárquica e “*irracional*”, de modo que se observou um forte declínio da “*qualidade e da beleza dos produtos*”, resultando na larga distribuição de artefatos “*disformes, incoerentes, de péssima qualidade*” (FONTOURA, 1997).

Logo, a percepção de que a anarquia da produção industrial, e consequente declínio da qualidade dos bens produzidos, estaria associada a uma determinante falta de elaboração concepcional dos produtos e de planejamento da produção, que segundo esta percepção ainda era realizada de modo de intuitivo, sem amparo científico-racional, se tornaria hegemônico. Era necessário pois controlar este processo, pela introdução de metodologias rigorosas, sistemáticas e racionais que integrassem aspectos estéticos e funcionais aos produtos industrializados

Ou seja, era necessário introduzir na produção industrial um dispositivo que tivesse como “*propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial*” (CARDOSO, 2012). Era os primórdios do movimento *Form follows function* ou funcionalismo na Europa que seria predominante na arquitetura e no Design por várias décadas.

A primeira grande sistematização⁵ deste processo foi concebido pela *Staatliches Bauhaus*. A princípio a Bauhaus tinha como objetivo integrar a arte ao

4 A utilização de recursos gráficos e de representação como auxiliares no processo de produção também era utilizado pelo sistema de produção artesanal. Contudo, pela primeira vez, desenhos e esboços foram alçados à condição sistemática de mercadoria, pelo processo de industrialização, uma vez que podiam ser comercializados - alugados, vendidos e emprestados, contornado a concepção mais primitiva do conceito de projeto que temos hoje. (FONTOURA, 1997)

5 Tendo precedentes, por exemplo, na doutrina ambígua apresentada pelo movimento *Art & Craft* que mesmo combatendo às máquinas, defendia a racionalização da produção. Que influenciou certamente a Bauhaus, com exceção do anti-industrialismo. Bem, como por Josiah Wedgwood, famoso produtor ceramista que implementou série de mudanças na fabricação ceramista.

cotidiano, a partir da aplicação racionalizada da arte à produção. Que pode ser notada pelo estabelecimento, por exemplo, de teorias de cores e formas, atrelado à questões econômicas, sociais e políticas (FONTOURA, 1997, p. 94). Apesar disso, a Bauhaus, em virtude de ainda se manter fortemente ligada à tradição artística germânica, possuía grandes dificuldades em “*diferenciar o design artesanal do design industrial*”, tendo sucumbido no esforço de superação do conceito artístico de *estilo*. Dada sua rigorosa aplicação, inconforme com os processos técnicos industriais, acabou por ser converter em um novo estilo, com sua conseqüente transformação em um “símbolo de uma reduzida elite intelectual e progressista”. (FONTOURA, 1997, p. 137).

Apesar dos esforços da Bauhaus, apenas depois da Segunda Guerra Mundial que o Design tomou os contornos definitivos como hoje se conhece, consolidando-se como uma disciplina autônoma e independente, reconhecidamente responsável pela criação e produção de objetos industriais. Concretizado a partir do estreitamento da relação do Design com o discurso científico, através da substituição gradativa de concepções artísticas por teorias científicas, como fundamento de projeto.

Tal tendência também pode ser conferida em diversos momentos anteriores, como no Construtivismo e mesmo na segunda geração da Bauhaus, a aproximação do Design com discurso científico teve seu ápice e símbolo maior a *Hochschule für Gestaltung Ulm* (em tradução literal, Escola Superior da Forma), conhecida popularmente como Escola de Ulm, durante a década de 1950. Lá se desenvolveu estudos sobre métodos e metodologias no processo de desenho de novos produtos, substituindo as clássicas teorias de cores e formas *bauhausianos* por outras disciplinas como a “*cibernética, a heurística, a psicofísica, a ergonomia e a antropologia*” (FONTOURA, 1997, p. 95). Para BOMFIM (1990 *apud* FONTOURA, 1997) é com a substituição da arte pela ciência que se encerraria o **terceiro ciclo** de acontecimentos que consolidou o Design Moderno⁶

6 É necessário assinalar que para BOMFIM (1990 *apud* FONTOURA, 1997) o Design Moderno, enquanto resultante da aproximação do Design com o discurso científico, é expressão de uma movimentação mais ampla enraizada na doutrina Form follows function ou funcionalismo que permeou não apenas o Design industrial, bem como outras áreas projetuais, como a arquitetura e engenharia. De modo que moderno, quando referente a expressão design moderno, deve ser encarado, estritamente, como substituto do termo funcionalista. Esta reflexão também se orienta por esta concepção.

2.2.2 Cientificação do Design

Com efeito, a partir da década de 1960, acentuam-se as pesquisas em torno de metodologias projetuais em Design na busca de substituir, o que até então ainda era comum, o processo intuitivo pela aplicação de métodos rigorosamente científicos e racionais (BECCARI, 2012). O desejo de “cientificizar” às atividades projetuais não eram apenas circunscritas ao âmbito do Design, tendo sido emoldurado com maior rigor em *The Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications*⁷, comumente conhecido como *The Conference on The Design Methods*⁸, realizada em Londres em 1962 que marca o lançamento da metodologia em Design enquanto disciplina científica⁹. (CROSS, 2007, p. 1).

A partir da Conferência, os primeiros livros de métodos em Design são publicados ainda na década de 1960 com Morris Asimow¹⁰ (1962), Christopher W.

⁷ Conferência em Métodos Sistemáticos e Intuitivos na Engenharia, Desenho Industrial, Arquitetura e Comunicações, em tradução livre.

⁸ A Conferência em Métodos de Design, tradução livre.

⁹ Tendo derivado dois importantes encontros subsequentes que consolidaram a cientificação dos estudos de método em Design: em 1965, Symposium on Design Methods, em Birmingham; e, em 1967, Symposium on Design Methods in Architecture, em Portsmouth, ambos no Reino Unido. Nas duas conferências é observável o confronto entre behavioristas, preocupados em solidificar um conjunto de métodos racionais e neutros, partindo de uma visão mecanizada e quantificada de projeto; e por outro, existencialistas/fenomenalistas (ex-marxistas), preocupados com a humanização. (LACERDA, 2012). Tais encontros consolidaram o movimento *Design Methods*.

¹⁰ Morris Asimow (1906 – 1982) foi professor da University of California (UCLA), em Los Angeles, onde também obteve todos seus graus acadêmicos (bacharelado, mestrado e doutorado) em Engenharia. Foi o primeiro a desenvolver e ensinar a disciplina *Engineering Design*, sendo o primeiro a discutir a morfologia do processo projetual, sintetizado em seu livro *Introduction of Design*, publicado em 1962 (CROSS, 1993). A metodologia desenvolvida por ele primou pela associação de sistemas sócio-ecológicos e filosofia do projeto em Design, originando uma noção dos ciclos de vida dos produtos (ciclo produção-consumo). Sua teoria foi inicialmente aplicada em Nova Guiné, em África, onde montou uma fábrica de redução de sucata gerada pelos aviões de guerra destruídos, ano de 1949. O sucesso do teste incentivou a ele e o departamento de engenharia da UCLA à aplicar em um nova localidade, com auxílio da *Aliança para o Progresso* (programa norte-americano para o desenvolvimento de países do terceiro mundo ocorrido durante a Guerra Fria), na condição de projeto piloto visando o desenvolvimento industrial de regiões assoladas pela pobreza. Inicialmente, fora destinada a ser aplicado à Índia, contudo, após amplo processo de negociação e disponibilização do governo cearense e da Universidade do Ceará, o Projeto Asimow, como ficou conhecido, fora aplicado no Cariri Cearense, como parte da estratégia de desenvolvimento e industrialização desta região, no início da década de 1960. Nos dois anos de funcionamento do Projeto Asimow foram montadas cinco empresas para a fabricação de sapatos, rádios, cerâmica e madeira prensada que foram colocadas sob total gestão e propriedade dos trabalhadores. O sucesso do projeto piloto fora replicado, mais tarde, por outras regiões da América Latina, como Venezuela e México (LACERDA, 2012; GOMES, 2016).

Alexander¹¹ (1964), Leonard Bruce Archer (1965) e John Christopher Jones¹² (1970), assim como os primeiros sobre livros sobre técnicas de criatividade no Design, com Gordon Cullen (1961) e Alex Faickney Osborn (1963) (CROSS, 1993; p. 16), configurando o Design no espectro das novas ciências, chamadas pelo economista Herbert Simon (1981) como as Ciências do Artificial¹³. Livro homônimo de Simon influenciou a formação do movimento Science of Design¹⁴, definindo o Design como uma “*ciência da ação efetiva*”, dotada de um “*corpo de doutrina intelectual denso, analítico, em parte formalizável, em parte empírico, transmissível, acerca do processo de projeto*”¹⁵ (SIMON, 1981, p. 197)

Entretanto, já na década seguinte, é possível notar resistências e duras críticas aos postulados e métodos e metodologias elaboradas pelo crescente movimento de racionalização projetual em Design. Dentre eles os que direcionaram

¹¹ Christopher W. Alexander (1936 –) é arquiteto, urbanista, matemático, teórico de Design e professor emérito no College of Environmental Design (UC Berkeley). Desenvolveu padrões matemáticos para a resolução de problemas em Design, pela aplicação da teoria da informação, sintetizado inicialmente em seu livro, resultante de seu doutoramento, “*Notes on the Syntheses of Form*”, publicado em 1964 (BAYAZIT, 2004).

¹² John Christopher Jones (1927 –) é um reconhecido designer gaulês, considerado um dos pioneiros da disciplina de Ergonomia. Durante a década de 1960 fundou o curso de mestrado em Tecnologia de Design na Manchester University (Umist) junto à Ian Hughes, Nigel Cross, Reg Talbot, Chris Goodwin, entre outros. Está entre os fundadores e maiores entusiastas de *The Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications*. Em 1970, publicou o seu famoso livro “*Design Methods: Seeds of Human Futures*”, onde apresentava um modelo para classificar e selecionar métodos de projeto, marcando também sua última contribuição e o rompimento formal com o movimento *Design Methods*. (LACERDA, 2012)

¹³ Simon advoga pela formação da Ciência do Artificial a partir das observações que as escolas de projeto, antes escolas profissionais, na busca por respeitabilidade e reconhecimento acadêmico, haviam abandonado as bases projetuais pelos paradigmas da ciências naturais (alicerçada no conceito de *ciência aplicada*) e que esse processo teria levado à um revés no desenvolvimento das ciências do projeto, em suas mais variadas vertentes engenharia, design industrial, arquitetura, economia, entre outros. (SIMON, 1981)

¹⁴ Há uma confusão entre os termos *Design Science* e *Science of Design* (CROSS, 1993, p. 21). Grosso modo, correspondem à duas vertentes que defendem posições distintas sobre como o Design deveria se relacionar com o discurso científico. *Design Science* (Design como ciência) defendiam o desenvolvimento de um único método racionalizado em design, abrangente e capaz de responder a problemáticas gerais da humanidade de maneira unitária. Por sua vez, *Science of Design* (Ciência do Design), que fora fortemente influenciada por Herbert Simon (1981), concebem-o como a ciência que estuda o Design, na busca de compreender seus princípios, práticas e procedimentos de maneira autônoma, a partir de métodos científicos (CROSS, 1993, p. 20).

¹⁵ Trabalhamos com a versão do livro traduzida para o português por Luís Moniz Pereira, para a Universidade de Nova Lisboa, publicado no ano de 1981. Notamos, ao compararmos à terceira edição do mesmo livro, em língua inglesa, impressa pela MIT Press, no ano de 1996, que a palavra “*design*” é substituída pela palavra *projeto* ou outrora por *engenharia* e em menor medida por *concepção*. Com efeito, optamos por considerar a palavra “*design*” assim exposto na versão da língua inglesa, exceto quando se apresenta na condição de verbo, onde optamos por substituí-la pelo que nos parece ser mais fiel “*projetar*”. Assim como também parece ser utilizado por CROSS (1993; 2007) e BAYAZIT (2004).

duras críticas estão John Christopher Jones, fundador e entusiasta da Conferência de 1962. Que chegou a formalizar seu rompimento com o campo de projeto em Design em reação aos métodos de projeto, contaminados “*pela linguagem das máquinas* [computacionais], *do behaviorismo*¹⁶, e *contínua tentativa de fixar toda a vida em um quadro lógico*”¹⁷ (JONES, 1991 [1977]). Denunciando, por fim, uma grande divisão entre a intuição e a racionalidade, que teria convertido os métodos de projeto em Design em receitas.

A crítica à excessiva racionalidade dos métodos projetuais também fizeram com que outro pioneiro do movimento Design Methods Christopher Alexander (1971 *apud* CROSS, 1993) se desassociasse do campo, sob alegação de que não havia nada de útil nos “*métodos de projeto*” e que isso se deu em decorrência da perda da “*verdadeira motivação para fazer construções melhores*”, corrompendo o propósito original e que, portanto, não queria ser associado à isso.

Cross (1993) explana que para compreender as duras críticas advindas dos pioneiros do processo de racionalização do Design é necessário se ter em vista as mudanças emergentes no clima sociocultural no final da década de 1960, marcada pelo incipiente movimento da contracultura, pela emergência de um novo liberalismo humanista e pelo rechaço sistemático às tradições. Aliada também ao fato de que à aplicação racional e sistemática de teorias puramente científicas ao design se constituiu em uma notória “*falta de sucesso*” (CROSS, 2007), resultando em uma banalização e redução dos métodos em axiomas simplistas, obrigando “*designers e planejadores à agir como máquinas, surdos a todo grito humano ou incapazes de rir*” (ALEXANDER, 1971 *apud* MARGOLIN, 2002).

Essa rede de mudanças dramáticas no pensamento ocidental culminou durante a década seguinte em profundos questionamentos da excelência do método científico para conhecer a realidade. Descobertas do final do século XIX e início do século XX no campo das ciências de base, que culminaram na formação da geometria não-euclidiana e na física não-newtoniana, golpearam profundamente postulados

¹⁶ *Behaviorismo*, ou *comportamentalismo*, é uma corrente psicológica que tem como objeto de estudo o comportamento humano. Caracteriza-se por defender que o comportamento e não a consciência deveria ser objeto de estudo da Psicologia.

¹⁷ Em tradução livre. Do original: “*I dislike the machine language the behaviourism, the continual attempt to fix the whole of life into logical framework*” (JONES, 1991 [1977], p. 22)

clássicos da ciência, originando o que se pode chamar de “*crise da ciência moderna*” (ARANHA; MARTINS, 1993).

A crítica ao racionalismo e o primado da razão, especialmente em sua vertente empirista-indutivo, derivada da filosofia empirista de John Locke (1632 – 1704) e reificadas pelo positivismo do filósofo Auguste Comte (1798 – 1857) e do biólogo Herbert Spencer (1820 – 1903), irá promover reavaliações críticas do conceito de Ciência, dos critérios de certeza, da relação entre a ciência e a realidade, da validade dos métodos científicos e encontrariam forte expressão em pensadores como Jacques Derrida, Paul Feyerabend, Jacques Lacan e Michel Foucault, durante a segunda metade do século XX. (ARANHA; MARTINS, 1993)

Amparado pela crítica ao que chama de exclusão do homem pela ciência (ALBERTI; ELIA, 2008), Lacan iria realizar um profundo debate com o discurso científico, que marcaria seu ensino até o início de 1980. Para ele, o que caracterizava o discurso científico era a disjunção entre o campo do saber e da verdade e a crise da ciência se dava em torno do esgotamento deste dispositivo, inaugurado por Galileu Galilei e operacionalizado pela arquitetura discursiva de Descartes. (ALBERTI; ELIA, 2008). O que leva Lacan a redigir seu famoso artigo “*A ciência e a verdade*” em que, em tom polêmico, afirma que não pode haver ciências humanas, uma vez que “*o homem da ciência não existe, mas apenas seu sujeito. É conhecida a minha repugnância de sempre pela denominação ‘ciências humanas’, que me parece ser a própria voz da servidão*” (LACAN, 1998; p.859). Durante o seu ensino nos anos 1959-1960, conhecido como Seminário 7, Lacan (1991) introduziria no seu ensino o conceito de “*das Ding*” e classificou as três grandes manifestações humanas a arte, religião e o discurso da ciência como formas de bordejar, contornar aquilo que não é passível de domesticação pelo saber e pelo dizer, constituindo-se um vazio que subsiste à simbolização. Onde o discurso da ciência, do qual se delineia o ideal do saber absoluto, se estrutura a partir de uma negação deste vazio, ao passo que se emoldurada uma posição de discurso muito precisamente no sentido de *Unglauben*¹⁸,

¹⁸ *Unglauben*, do alemão, significa descrença. Onde descrença não corresponde ao oposto à crença, vale ressaltar. Uma vez que a descrença não é, em absoluto, a suspensão da crença. É antes uma forma particular dela. (LACAN, 1959/1960; p. 158/159)

assim definida por Freud, à rejeição àquilo que ela não pode quantificar, dominar, prever e controlar. (LACAN, 1959/1960, p. 160)

Nesse sentido, Heidegger apresenta o discurso científico como dotado de uma força constringente, e ilustra metaforicamente ao afirmar que para o discurso da ciência, um vaso nunca pode estar vazio, pois nesse caso, estará preenchido de ar (HEIDEGGER, 1962, p. 147/148). A aproximação do Design com o discurso científico, que originou o Design moderno ou funcionalista, internalizou neste o que Bomfim (1990 *apud* FONTOURA, 1997) chama de “*mal-estar*” da modernidade, apontadas por críticos do discurso científico como Lacan e pelos pioneiros do movimento *Design Methods*. Isto foi operacionalizado não apenas por uma simples substituição da arte por teorias científicas como componente de projeto, mas pela exigente submissão do Design aos postulados das *ciências físicas*, marcada pelo ostracismo imposto à intuição e à demais elementos humanos ligados à expressão de particularidade e singularidade, seja dos indivíduos ou contextos associados à prática projetual. Promovendo um excessivo racionalismo que “originalmente [foi] visto como meio de tornar aberta a intuição para aspectos da vida além da experiência do designer” (ALEXANDER, 1971 *apud* MARGOLIN, 2002), terminou por se reduzir em um conjunto de ferramentas e métodos rígidos para “produzir projetos que hoje todos consideramos insensíveis às necessidades humanas” (JONES, 1985 *apud* LACERDA, 2012).

Simon (1981) assinalou a incompatibilidade da inscrição do pensamento projetual na tradição do discurso científico ao observar que “a tarefa das disciplinas científicas tem consistido em ensinar como são e como funcionam os objetos naturais” (*ibid*, p. 193), o que não é compatível com o design uma vez que a ele “interessa como as coisas devem ser” (*ibid*, p. 198). Onde submete o verbo *dever* em direção ao escopo do conjunto de “*mundos possíveis*” e defende que sejam integradas na condição de lógica imperativa ao discurso projetual (*ibid*, p.193). Tal conjunto está dentro daquilo que se operacionaliza no projeto como “*desejante*” e não seria passível de total quantificação, dominação e controle uma vez que fogem à capacidade determinante do discurso declaratório¹⁹ das ciências naturais e, nesse sentido, faz

¹⁹ A relação entre lógica imperativa e declaratória permeou discussões filosóficas e se referem ao *ser* e *dever ser*. Para Kelsen (1986 *apud* BARROS, 2014; p.27) lógicas declarativas são do âmbito da conduta humana que é expresso pela descrição do mundo, no que Simon associa às ciências naturais.

parte daquilo que Lacan (1969/1970) se refere como subsistente à simbolização, impossível ser acessado plenamente pelo saber e do dizer, constituinte de um vazio originário.

Cross (2007) afirma que durante a década de 1970, na tentativa de amenizar os insucessos da *cientificização* do design, uma nova geração de designers propuseram uma nova abordagem em que introduziram a noção de satisfação, onde o problema projetual é caracterizado como “*wicked*”²⁰, substituindo a aplicação sistemática e racional dos métodos científicos por processos colaborativos, onde os designers são parceiros dos donos dos problemas. Contudo, esse processo desembocou no fortalecimento do *Engineering Design* que “parecia ser mais relevante para a arquitetura e o planejamento, que para a engenharia e o design industrial” (ibid, p. 2) e promoveu substancial confusão nas concepções de métodos e teorias de Design, cujo foco principal pareceu estar centrado em um contexto específico da prática “*sendo mais adequadas para a Engenharia*” que para o Design (LOVE *apud* BECCARI, 2012).

Ainda em reação ao funcionalismo dogmático que ainda prevalecia no Design, ganha corpo durante a década de 1980, na Itália, o movimento “*Il Nuovo Design*”²¹ que amparados pelas ideias do anarquismo epistemológico do filósofo da ciência Paul Feyerabend (1924 – 1994), objetivaram pôr fim ao mito da racionalidade e iriam condensar as referências ao pensamento pós-moderno no campo do Design. Em crítica ao funcionalismo, o design pós-moderno promoveu reaproximação com a arte, concebendo que todo objeto tem “além de uma função prática, uma contemplativa” (FONTOURA, 1997, p. 142). Em termos de metodologia, substituíram o método dedutivos, recorrente até a década de 1970 (em que se partia de um problema geral para uma solução particular), por métodos indutivos, em que percorriam o caminho inverso (que significa perguntar para que grupo específico e desenvolver um projeto especial que deve ser colocado no mercado). (BÜRDEK, 2006; p. 267)

E lógicas imperativas são do âmbito das normas, do dever ser, no que Simon (1981) refere-se às ciências projetuais.

20 No sentido de escorregadio, fugidio, em tradução livre.

21 O movimento “*Il Nuovo Design*” contemplam os primeiros grupos de design pós-moderno que tinham como intenção superar o design moderno, entre eles estão Superstudio, Archizoom Associati, Gruppo 9999, Grupo Sturm, Studio Alchimia e Memphis. (FONTOURA, 1997)

Para Bomfim (*apud* FONTOURA, 1997) o “*Il Nuovo Design*” não representou a abolição da racionalidade funcional, mas a ampliação das discussões acerca “da estética e da semântica no produto industrial”. A busca por um estilo inovador, simbólico e metafórico passou a ser um atrativo para as empresas a fim de fomentar o consumo. O resultado foi uma popularização do termo design, a partir de uma “uma expansão semântica horizontal e, ao mesmo tempo, um estreitamento, isto é, uma redução semântica vertical”, distanciando-se de cada vez mais da ideia de “solução inteligente de problemas para o efêmero, da moda, do obsoletismo rápida (...), do jogo formal-estético, da glamourização do mundo dos objetos de luxo” (BONSIEPE, 2011, p. 18)

2.3 Do Design pós-moderno ao contemporâneo

A expansão semântica do qual nos fala Bonsiepe (2011) deve ser compreendida dentro de mudanças no cenário socioculturais e tecnológicas mais amplo que se iniciou durante a década de 1980. Bomfim (1988 *apud* FONTOURA, 1997; p. 145) aponta que esta transformação se deu pela transição entre uma sociedade industrial, que se caracterizou pela produção de bens materiais, para outra pós-industrial que privilegia a produção de informação, contemporizada pelo declínio dos valores modernos e normativos em detrimento dos valores de um novo tempo, denominado como pós-moderno que se marcaria pelo pluralismo.

A caracterização pós-moderna, como um novo paradigma que marcaria uma ruptura cultural e social, e a rechaço aos valores modernistas não é consenso, seja na comunidade acadêmica geral, seja no interior do campo do design. Aproximamo-nos da concepção apresentada pelo geógrafo britânico David Harvey (2006) de que alterações na organização do capitalismo teriam operado mudanças sensíveis de percepção do tempo-espaço²², engendrando um sentimento generalizado qualificado como *condição pós-moderna*. “Assim, a transformação cultural é concebida como signo e sintoma de uma metamorfose no interior do próprio modo de produção capitalista” (MUSSE, 2014. p. 60).

Uma das consequências trazidas pelas alterações no modo de produção capitalista do qual nos diz Harvey se apresentam pelo privilegiamento da

²² Tais alterações já eram apontadas por Heidegger (2008)

comercialização de serviços e informações sobre a produção industrial material. Permitidas por um longo desenvolvimento tecnológico, representadas pela miniaturização dos circuitos eletrônicos, pelo alargamento das possibilidades de produção industrial representadas pelo inserção de novas tecnologias de produção, os avanços nas pesquisas de novos materiais e a revolução digital. No que Cardoso (2012) chamaria atenção para o estabelecimento de uma nova relação entre o material e o imaterial no interior da sociedade ocidental, que marcaria não apenas o estabelecimento de novas relações sociais e culturais, bem como se refletiram em todas as áreas de conhecimento e atuação.

Se antes, o Design, era tradicionalmente marcado pela produção de artefatos materiais (CARDOSO, 2012), com o redimensionamento efetuado pela nova fase do capitalismo, o Design sofre uma expansão de sua área de atuação, rompendo as tradicionais limites da escala industrial, estendendo o pensamento projetual em Design também para novos espaços, como “cidades, paisagens, nações, culturas, corpos, genes (...)” (LATOURE, 2008).

Contudo, tais mudanças também marcariam uma nova aproximação entre o Design e a cultura do consumo, tendo posicionado o design como elemento diferencial de produtos, “reduzindo-o à envoltórios: a carcaça de um computador; o corpo de uma lapiseira; a armação de um par de óculos” (BONSIEPE, 2011, p. 18). Esvaziando o potencial disruptivo, crítico e humanista que o pensamento projetual poderia encerrar, traduzido pela diluição dos valores apregoados pelo Design moderno, tais como a preocupação com a democratização do acesso à produtos, da utilidade e qualidade estética, da honestidade com os usuários, da consistência dos mínimos detalhes, da proteção ao meio ambiente, dentre outros (FONTOURA, 1997; p. 139). Obstruindo, inclusive, como afirma Margolin (2002, p. 96), aos designers a se imaginarem fora da cultura do consumo *mainstream*.

Se antes, as críticas ao Design moderno se davam em torno de sua excessiva racionalidade, produzindo produtos insensíveis às necessidades humanas, fruto da submissão do design ao discurso científico, herdando deste a forma de lidar com aquilo que Lacan chama de *vazio* a partir de uma relação de *rejeição*; as alterações no modo de produção capitalista a partir da década de 1980 introduziram no Design outra forma de lidar com ele, a partir de seu *tamponamento*. Com efeito, da substituição do discurso científico pelos imperativos discurso capitalista se fazem sentir pela inserção de parâmetros, que são seguidas indiferente das afiliações

ideológicas, da ordem da produção, que como queriam os pensadores pós-modernos franceses, podem ser sintetizadas pelos termos “*aumento de potência*”, “*eficácia*” e “*otimização das performances do sistema*” (FONTOURA, 1997, p. 11). O importante é que se possa contabilizar os resultados através do aumento de vendas, do lucro obtido e do sucesso realizado. É dessa movimentação que Bonsiepe (2011) nos relata quando observa que houve uma redução semântica vertical do termo design, com consequente perda de espaço deste como “solução inteligente de problemas” para se aproximar do efêmero, da moda e do obsoletismo rápido, e por consequência do marketing, cujo ponto de encontro com o Design só pode ser “*a produção de aparência*” (*ibid*, p. 22).

Por fim, diante da exposição realizada, do desenvolvimento do design a partir de uma exposição histórica da formação do campo de conhecimento e prática, faz-se necessário assinalar que as suas manifestações são complexas e diversas, marcadas por um profundo pluralismo e simultaneidade entre as diversas correntes que se desenvolveram em seu interior.

3 DA TOPOLOGIA PROJETUAL DO VAZIO, O FURO E A AÇÃO PROJETUAL

A partir do exposto no capítulo anterior, do desenvolvimento do Design moderno e pós-moderno sob o paradigma do vazio, compreendendo relação de rejeição e tamponamento, será possível agora compreender como essa relação influenciou mudanças na rede de relações projetuais. Para isso, se recorrerá à uma análise mais aprofundada do conceito lacaniano *das Ding*, a fim de auxílio na construção e posterior localização do conceito de *furo projetual*.

3.1 *Das Ding* e o furo projetual

Em seu *Seminário 7 – Ética da Psicanálise*, Lacan retoma a noção do termo germânico *Das Ding*, em paradigma com o termo *Die Sache*, que em português podem ser traduzidos como *a coisa*. Apesar de apresentarem o mesmo significante em português, imprimem diferentes significados na língua alemã:

A Sache é justamente a coisa, produto da indústria ou da ação humana enquanto governada pela linguagem. Por mais implícitas que estejam inicialmente na gênese dessa ação, as coisas estão sempre na superfície, estão sempre ao alcance de serem explicitadas. (LACAN, 1959-1960, p. 62)

O que se distancia de *Das Ding* à medida que esta se constitui como o *verdadeiro segredo* (LACAN, 1959-1960; p. 62). *Das Ding* é aquilo que resiste à significação, *ex-sistindo* ao “universo estruturado pela palavra”, que é lugar habitado pela possibilidade do dizer *meine sache* (LACAN, 1959-1960, p.80). Apesar de não se inserir no ordenado simbólico, não deixa ter com aquela alguma relação: está como que excluída (MENDES, 2015, p.11):

Pois esse das Ding no centro está justamente no centro, no sentido de estar excluído. Quer dizer que, na realidade, ele deve ser estabelecido como exterior, esse das Ding, esse Outro pré-histórico impossível de esquecer, [...] alheia a mim, embora esteja no âmago desse eu. (Lacan, 1959-1960; p.89)

A Coisa que exterior ao sujeito e ao mesmo tempo íntimo a ele é com precisão da definição o que Freud qualifica como *objeto perdido*. Apesar de que não se trata de sua condição de perdido, mas, sobretudo, da sua natureza de reencontro que a

Coisa estabelece o sujeito com relação ao mundo, à realidade (MENDES, 2015, p. 12):

O Ding como Fremde, estranho e podendo mesmo ser hostil num dado momento, em todo caso como primeiro exterior, é em torno do que se orienta todo o encaminhamento do sujeito. É sem dúvida alguma encaminhamento de controle, de referência, em relação a quê? – ao mundo de seus desejos. Ele faz a prova de que alguma coisa, afinal, encontra-se justamente aí, que, até um certo ponto, pode servir. Servir a quê – a nada mais do que a referenciar, em relação a esse mundo de anseios e de espera orientado ao que servirá, quando for o caso, para atingir das Ding. (LACAN, 1959-1960. p.67)

A sua função de referência se dá pelo fato de que a rigor não se pode encontrar *das Ding*, uma vez que nunca foi, de fato, perdida. É da própria natureza do objeto esta condição: ele “jamais será reencontrado” (LACAN, 1959-1960; p.65). Portanto, se trata de recuperar as suas coordenadas, de revivê-lo na superfície das coisas e das palavras, de “reencontrá-lo, no máximo, como saudade” (LACAN, 1959-1960; p.68):

Esse objeto nunca foi perdido, embora se trate de reencontrá-lo. Esse objeto tampouco foi dito. Ele desliza entre as palavras e as coisas, na ilusão que acredita que as palavras correspondem às coisas, ilusão sem cessar desmentida pelo mal-entendido e, no entanto, sem cessar renascente. (REGNAULT, 2001; p. 17)

Das Ding é, pois, como um centro em torno do qual se organizam todo o “o mundo enquanto espaço possível de representação e campo do discurso” (MENDES, 2015, p.10), na busca por reeditar aquilo que, a rigor, nunca existiu. Na busca impossível do objeto inefável, orienta o encadeamento significante, sem, no entanto, se inserir no registro delas: **“Essa Coisa (...) será sempre representada por um vazio, precisamente pelo fato de ela não poder ser representada por outra coisa – ou, mais exatamente, de ela só poder ser representada por outra coisa. (LACAN, 1959-1960; p.155).**

Tal dupla condição aparentemente incompatível apontada por Lacan se refere ao fato de que, sendo a Coisa do campo do irrepresentável, ela só poderá ser precariamente preenchida, e sempre provisoriamente representada por simulacros desse objeto (RIVERA, 2001, P. 41). É por seu caráter persistentemente vazio e faltante que condena as sujeitas e sujeitos a busca sempre contínua, incessante, de preenchê-lo. Uma busca impossível, evidentemente, mas que ao se estabelecer cria o radicalmente novo. Criado do vazio, do nada, *ex nihilo*.

O Design tem a ver com essa busca impossível e conseqüentemente com essa estruturação de vazio. Uma vez que é a busca pelo *objeto perdido*, por *das Ding* que só pode ser encontrada como simulacro, ou seja, em sua condição de *die Sache*, “coisa, produto da indústria ou da ação humana”, de que se trata a dimensão de um projeto e conseqüentemente sua produção. Essa busca por *das Ding* é o que operacionaliza a ação dispositiva projetual por sua dimensão de desejo, no sentido freudiano do termo, de falta. É a falta desejante que descortina a possibilidade projetual como viabilizador dessa procura impossível e como uma máquina de produção incessante de preenchimento. Daí, o Design ser testemunha da sua própria impossibilidade, está como que associada, atravessada, por essa busca fadada ao fracasso.

Sendo, no entanto, o projeto um empreendimento que só pode ser coletivo, não se trata apenas de uma busca, mas de uma estruturação de vazio que intermedia procedimentos correlativos a cada indivíduo que esteja envolvido em determinada oportunidade projetual. *Das Ding* faz furo no projeto. O furo é ponto que delimita no interior do dispositivo projetual todas as condições de possibilidade e de criação. É delimitado na medida em que o projeto bordeja esses vazios, que os integraliza, que os centraliza como o ponto a partir do qual se é possível conceber preenchimentos.

Assim, o furo projetual se trata evidentemente daquilo que no projeto está como subjacente, como que excluído, mas no centro, organizando toda as redes de significantes, isto é, coordenando todas as operações projetuais que estabelecem o projeto. É à relação que se estabelece com o furo projetual que se estrutura todo o projeto, como criação a partir do vazio. Nesse sentido, projeto é um *dispositivo*, uma máquina, que administra essa busca coletiva, estruturando posições simbólicas e criando a possibilidade de encontro.

A metáfora *heideggeriana* se impõe aqui como alusiva a esta estruturação. Diz Heidegger (2008, p. 147) que quando o oleiro molda uma jarra, *con-duz* apenas o barro, mas é o furo “da jarra que determina todo tocar e apreender da produção”. Assim, o é aqui, o designer maneja apenas o projeto, mas é o furo que está no centro que determina este projetar. Assim, propõe-se, inicialmente, digressionar sobre a estrutura desta matéria-prima que o designer molda, para em seção posterior situá-la em relação ao furo.

3.2 Dispositivo projetual

Para nos orientar nesta seção, é necessário resgatar o **pressuposto 01**, ou seja, do dispositivo projetual, como o mecanismo fundamental que estabelece o Design no campo do mundo e da sua representação e regula, bem como conduz, a atuação prática e criativa do designer, a independer da sua área de atuação.

Considera-se, assim, que o dispositivo projetual consiste apropriadamente em conjuntos de conceitos, ferramentas, procedimentos e processos que intermediam e organizam em torno de si a rede de relações e interações entre os diversos atores heterogêneos envolvidos em uma determinada oportunidade projetual, bem como as possibilidades de aplicabilidade, estipuladas em torno de um sistema de representação e lógica comum à cultura projetual.

Designa-se *dispositivo* em virtude de que possui um corpo lógico, denso e coerente que estrutura e categoriza informações obtidas e construídas, bem como fornece suporte e direcionamentos para a prática projetual. Estabelecendo uma cadeia de ação/reflexão conduzida que implica, do ponto da ação projetual, movimentos de constante correção, de retorno a estágios anteriores, da construção de possibilidades, de avaliação de viabilidades técnicas e tecnológicas, de apropriação e adequação a suportes materiais/semióticos disponíveis, de decisão etc. Contendo em sua gênese um delineamento estruturado *diacronicamente*, caracterizado, geralmente, por um estágio:

1. Primário, de construção da problemática e de necessidades veiculadas, cabendo a admissão e coleta de dados primários para análise crítica que forneça elementos para que levem a decisões da tipificação projetual;
2. Secundário, comumente definido por sua natureza de síntese em que se geram ideias, propostas e análise de alternativas possíveis.
3. Terciário, marcado por sua natureza de demonstração, prototipação, análise de viabilidade técnica e tecnológica de aplicação. É caracterizado por sua natureza de *output*.

Notoriamente, esta reflexão não é um estudo sobre metodologias e as etapas metodológicas que orientam diariamente a prática projetual em Design. Há estudos e

teóricos com notório saber neste campo e que se propuseram a elencar e analisar as diversas metodologias existentes, tais como Bonsiepe (1993), Argan (1993), Munari (2008), Bonfim (1995), dentre outros. Apesar das especificidades tanto teórica quanto prática, diga-se de passagem, que retificam a diversidade de métodos em Design, o que se busca salientar é a natureza sequencial-lógica que todas apresentam, apesar de que não necessariamente linear. É a essa dimensão de constância que se exclui das especificidades e que parece se conservar pelo tempo e oportunidades projetuais, que constitui mais propriamente a espinha dorsal do dispositivo projetual.

Portanto, o dispositivo projetual não é tão somente um conjunto particular de representação determinada por uma cultura projetiva, apesar de que notoriamente o Design apresente um conjunto lexical ricamente construída desde sua fase de sistematização inicial e que se alarga com as bruscas mudanças quase cotidianas das questões colocadas e os novos recursos tecnológicos à prática projetual. Ela também apresenta, com a licença do leitor em apresentar analogias com os estudos das línguas, uma gramática que antecede à constituição de representação projetual. Tal gramaticalização antecede à representação no interior do projeto e apresenta uma proposição de *lócus* que intermedia as relações entre os atores heterogêneos em uma relação projetual. Criando assim a possibilidade da representação, da comunicação e da constituição de novos saberes e novas configurações. É nesse sentido que antecedendo à representação, o dispositivo projetual possibilita a sutura entre diferentes dimensões do mundo da representação.

Tal gramaticalização é realizada pelo estabelecido de três macro-locus que mantém entre si relações de complexidade e sobredeterminação, mutuamente constituídas sem o qual não é possível conceber operações dispositivas projetuais. Que amparadas sobre o corpo lógico e sequencial supracitado vão estabelecendo relações de tensionamentos e síntese.

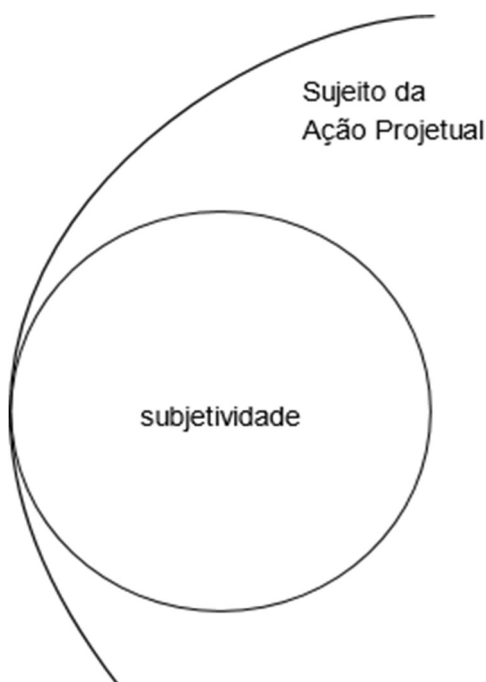
(i) O primeiro *lócus* diz respeito ao campo que em determinada oportunidade projetual assume a posição daquele que é responsável pela ação projetual propriamente dita. É o semblante do indivíduo a quem é atribuído social e profissionalmente o domínio de um saber ferramental, teórico e prático em Design. E que, em virtude disso, assume a responsabilidade da condução e da criação *a priori* no interior das relações projetuais. Esse *lócus* sempre se estabelece pela solicitação de um outro, usualmente sob a face de um cliente, conformando uma relação formal de designação de responsabilidades no interior de um projeto. É a partir dessa

solicitação que se cria as condições objetivas primárias para o estabelecimento do dispositivo projetual.

É notório que essa solicitação se estabelece, comumente, a partir de uma contatação profissional. O que conforma um contrato socio jurídico, no sentido amplo do termo, que ampara a atividade profissional do designer. O que desse disso importa à reflexão do dispositivo projetual é restritivamente menos a figuração jurídica e mais propriamente o que ela institui, a partir disso, como sujeito da ação projetual e as relações de troca formais inventariadas, no interior do projeto. Em outras palavras, a figuração jurídica não comporta toda as atribuições formais estabelecidas. O sujeito da ação projetual implica, portanto, a constituição mais do que uma figura jurídica, mas da própria subjetividade dos designers envolvidos no projeto.

Esse campo de subjetividade é essencial para a constituição do dispositivo projetual circunscrito ao campo do sujeito da ação projetual. Será impressa nela em diversos aspectos, tanto no que tange atribuições de intuição, capacidade de lidar com adversidades, formas de condução, aspectos de criação, atribuições que pertencem intrinsecamente àquele sujeito e sua formação sociocultural, pensamento criativo. Abaixo apresenta-se o diagrama esquemático desse lócus:

Figura 1– Diagrama Lócus Sujeito da Ação Projetual

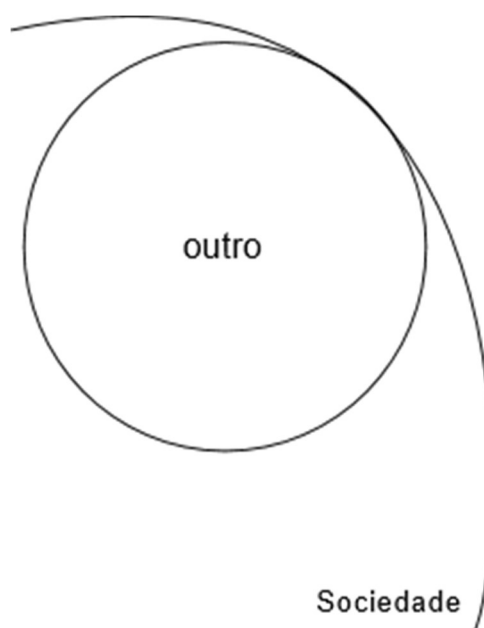


Fonte: Elaborado pelo autor.

(ii) Um segundo *locus* diz respeito propriamente àquilo que a ação projetual se direciona. É porque a ação de projetar é sempre transitiva, sempre dirigida ao mundo e à sociedade. A sociedade ao passo que solicita, direciona a ação projetual e a acolhe sob determinados atendimentos à mandatos sociais, culturais, políticos e simbólicos. Assim, o dispositivo sempre precisa, imerso como está no mundo, atender às suas carências e exigências.

Em termos de dispositivo, ele é ambientado a partir do semblante²³ de um Outro, como já supracitado. Esse Outro pode vir de uma síntese entre usuário/cliente e ser representado no interior do projeto em termos representacionais a partir da constituição de padrões de usuários, personas etc. A partir do desenho do Outro dentro do dispositivo projetual é que se verifica o delineamento de parte do conjunto de regras, valores, pré-requisitos e parâmetros que irão desenhar os limites formais do projeto. Representa-se sob a mesma estrutura do diagrama 01:

Figura 2– Diagrama Locus Sociedade



Fonte: Elaborado pelo autor.

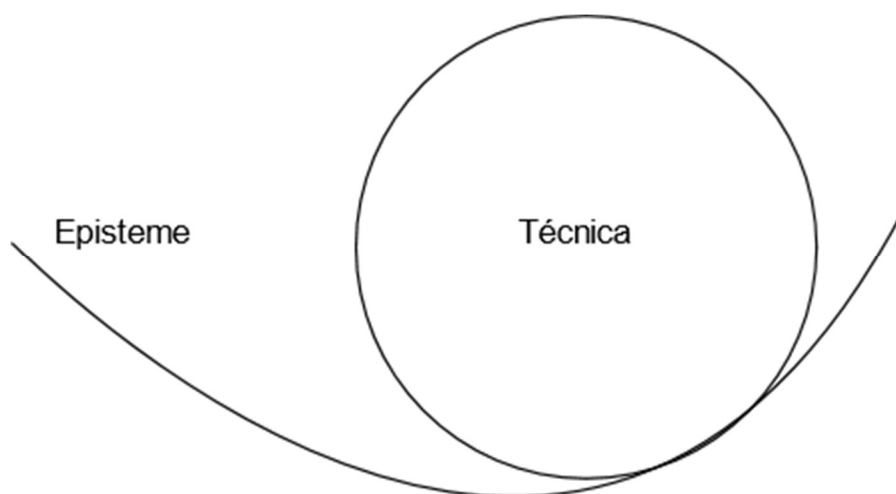
23 Por semblante, em termos dispositivos projetuais, deve se compreender aquilo que está como que representando uma dimensão maior. Por exemplo, o semblante do outro está circunscrito ao locus da sociedade. É porque dentro do dispositivo cliente/usuário é a face representativa mais próxima da sociedade.

(iii) Por fim, o terceiro *locus* é o que se refere ao estado geral de conhecimento. É *episteme*. Deve-se notar aqui que *episteme* deve ser concebida no sentido original grego, assim como postulado por Maldonado (2003), como um conceito que abarca não apenas ao ramo da filosofia responsável pela estudo de problemas filosóficos relacionados ao conhecimento humano (BECCARI, 2013, p.18), mas que se estende a todos os campos de produção de conhecimento. Desse modo, *episteme* é aquilo que se opõe à *doxa* (opinião), assim como definido por Platão (GARCIA-ROZA, 1997, p. 11), configurando-se como um conhecimento constituído a partir de métodos largamente reconhecidos e insuspeitos. É ali onde reside às ciências clássicas e todos os outros campos de saber institucionalizados por determinada sociedade.

A operacionalização prática da *episteme* constitui o semblante da técnica no âmbito do dispositivo projetual. É, pois, a condição da *episteme* enquanto saber aplicado ao mundo e à realidade que o transforma, material e simbolicamente. É o saber matematizado, teórico, esquematizado e equacionado à serviço da *produção* (BRAUNSTEIN, 2012, p.23).

Logo aqui deve-se compreender a técnica também dentro da concepção de adequação. A técnica molda o mundo material e simbólico de acordo as possibilidades de uso pré-estabelecidas (PORTUGAL, 2013, p.82). Nesse aspecto, a técnica infere ao dispositivo projetual também limites formais para seu sucedimento. É nesse aspecto que a ação projetual só pode se dar dentro de um arcabouço de lealdade às condições de sua viabilização, de sua reprodutibilidade técnica em um dado momento histórico e social. A representação deste locus de dá da seguinte maneira:

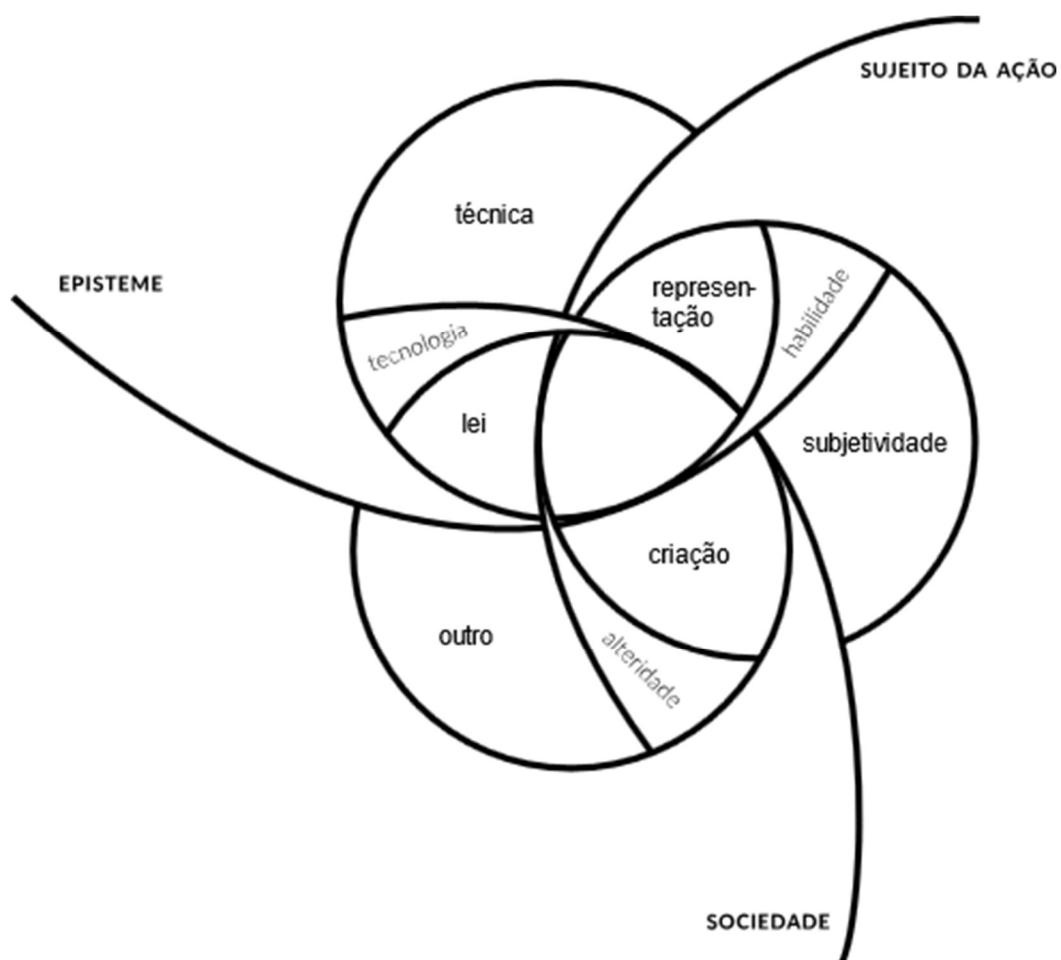
Figura 3 – Diagrama Locus Episteme



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dentro do exposto, não pode se conceber o dispositivo projetual sem a coexistência de cada um dos três *locus*. A ausência de qualquer um dos três corrompe a atividade projetual e a impossibilita. É na natureza de dispositivo em que elas se integram e sobrepõe umas de maneira dinâmica e complexa que se conforma a gramaticalização projetual e permite a insurgência de novas configurações simbólicas que dão sentido e escopo a ação projetual. O diagrama, portanto, do dispositivo projetual permite ter uma maior capacidade de integralidade do dispositivo projetual, assim como fornece novos elementos:

Figura 4 – Diagrama Dispositivo Projetual



Fonte: Elaborado pelo autor.

Antes de dar-se prosseguimento à discussão acerca de cada campo proposto no diagrama acima é necessário realizar algumas considerações estruturais que facilite a compreensão do diagrama do Dispositivo Projetual assim como proposto.

3.2.1 Considerações estruturais do dispositivo projetual

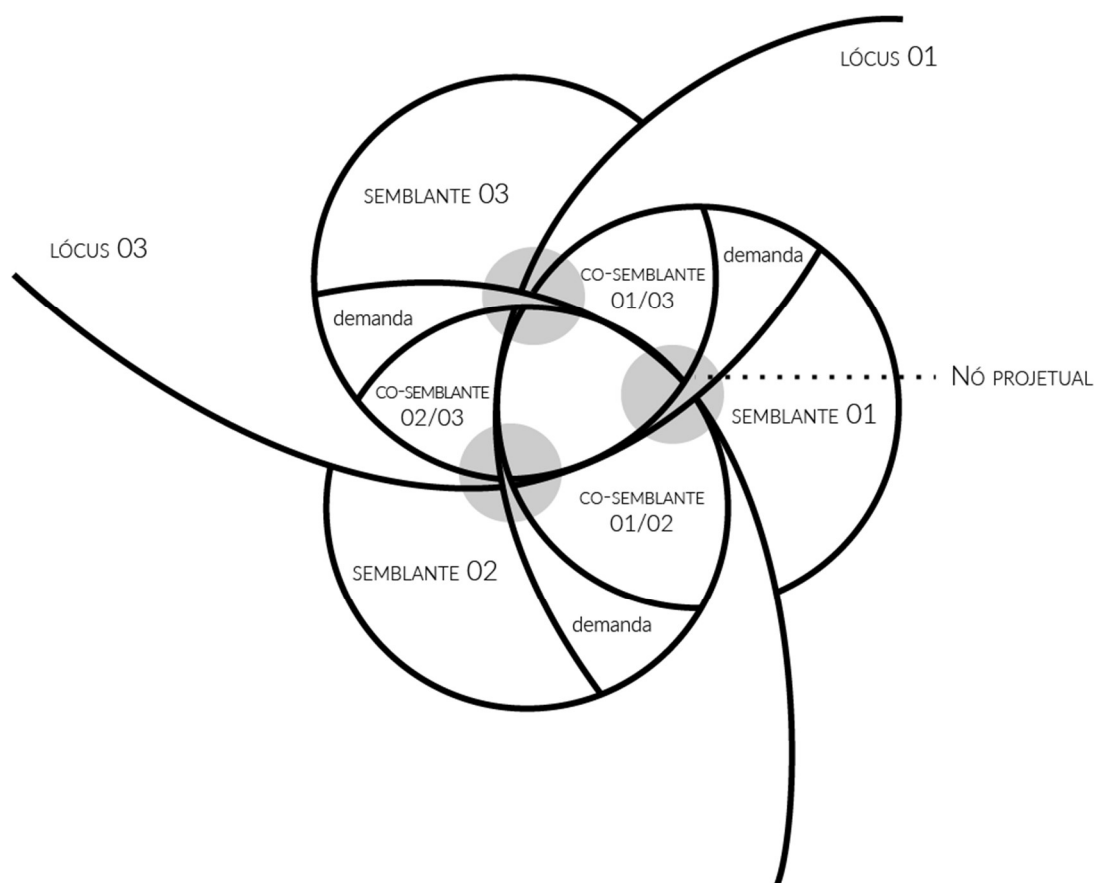
Inicialmente, é necessário dizer que tal estrutura diagramática é inspirada na topologia lacaniana, se assim pode ser chamado, especialmente em seu esquema diagramático acerca do conceito psicanalítico de *nó borromeano*. É sabido que Lacan, especialmente após a década de 60, introduziu em seu ensino a topologia para auxiliar

na digressão de conceitos psicanalíticos. Tal é o caso do nó *borromeano* em que Lacan teoriza, sob o auxílio da teoria do nó, um ramo relativamente recente da topologia, sobre suas categorias conceituais de Imaginário, Simbólico e Real (MELO, 2007, p.87).

A adoção da estrutura do nó *borromeano* não se dá por qualquer associação epistemológica à teoria do nó *borromeano* de Lacan, bem como não se dá igualmente por qualquer desejo de filiação epistemológica à teoria do nó, o que isenta este trabalho de seguir rigorosamente as formalizações topo-algébricas deste campo. Se dá especificamente por seu valor diagramático, ou seja, por sua condição lógico-gráfica que permite observar a complexidade em que se dá o dispositivo projetual

Dada tais considerações agora pode-se explorar mais detidamente a estrutura diagramática:

Figura 5 – Diagrama estrutural do Dispositivo Projetual



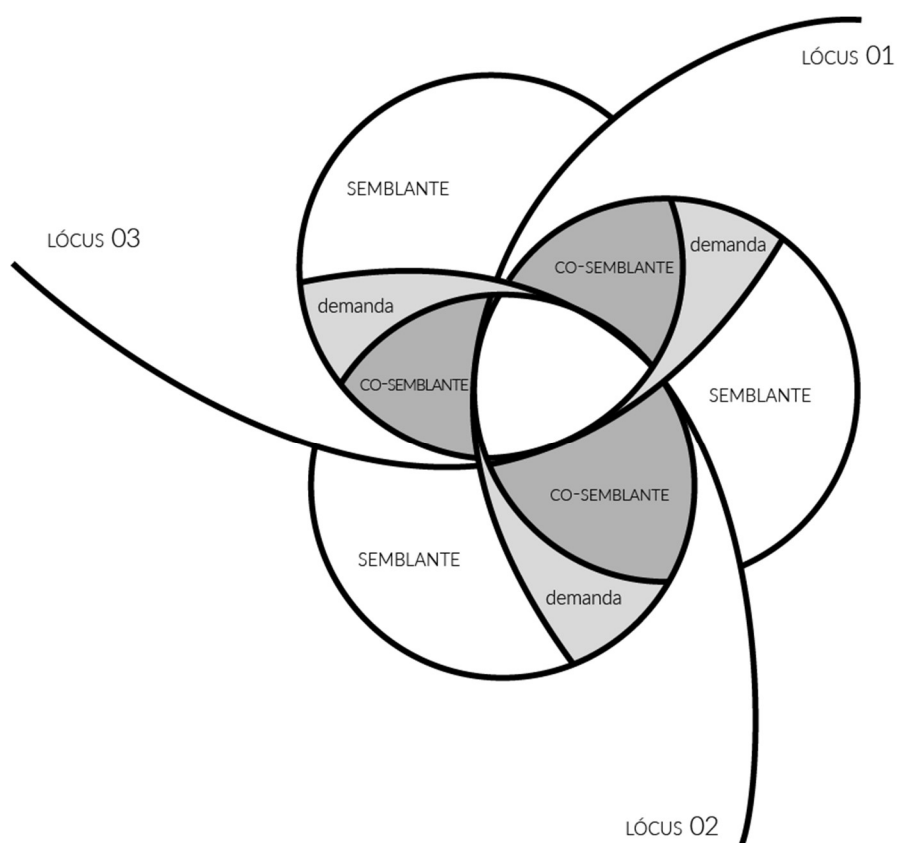
Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira observação é a que os três lócus conformam entre si o que, na teoria do nó, é conhecido como *enlace de brunn*. Isso quer dizer que o corte de qualquer um dos lócus liberaria todos os demais e desfaria a natureza dispositiva. É nessa

caracterização de co-dependência que se afirmou anteriormente que o dispositivo projetual só pode ser concebido dentro da conjugação dos três *lócus*. A supressão de um deles desmoronaria todo edifício projetual e desataria o nó. Que nó? O nó que amarra o mundo, a técnica e as subjetividades no interior do projeto. O dispositivo projetual faz nó.

Dito isso, pode-se observar que a integração entre os três *lócus* se dá de maneira complexa em dois níveis: primeiro entre os semblantes referentes a cada *lócus*, conformando o que se nominou por **co-semblante**; segundo, entre um *lócus* e o semblante da *lócus* adjacente, que corresponde à **demanda** como no diagrama que segue:

Figura 6 – Diagrama co-semblantes e demandas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os co-semblantes são, graficamente, regiões comuns entre os semblantes. Cada semblante, portanto, possuem regiões compartilhadas com os pares adjacentes. É aqui que a natureza dispositiva projetual permite melhor visualização de sua sutura interna. A natureza de gráfica de sobreposição não deve esconder a sua verdadeira

dimensão de sobredeterminação²⁴: é o encontro de dois semblantes que transformam tanto um e quanto outro, que sutura estruturalmente os lócus, conformando regiões comuns, mas ainda sim singulares em relação aos semblantes a que pertencem.

Por sua vez, cada co-semblante é acompanhado por uma região correspondente que a tangência e se introduz diretamente pela linha infinita de cada um do lócus. É a demanda. Essa região pode ser compreendida tanto por sua dimensão de transição entre um co-semblante e um semblante, mas também por dimensão de solicitação. É o que o lócus solicita de cada semblante um conjunto de disposições necessárias para operacionalizar e situar os co-semblantes na integração.

Uma última consideração da natureza estrutural do diagrama, antes de entrar na discussão propriamente dita dos elementos propostos, é a de que apesar da representação bidimensional não deve ser compreendido dentro de qualquer caráter de fixidez ou rigidez. Ao contrário, o dispositivo projetual é de natureza dinâmica, onde todos os elementos sobredeterminados, tangenciados e suturados estão sempre em movimento, requerendo ajustes e reajustes. É, pois, sempre conjuntural e apto a reformulações.

Após essa digressão sobre a estrutura faz-se mister excursionar por entre os elementos propriamente ditos do dispositivo projetual. Logo, aqui, metodologicamente, dada a natureza suturada e sobredeterminada do dispositivo, optou-se por discuti-los em pares, respectivamente composto por um semblante e a demanda imediatamente adjacente a ele. Conformando três conjuntos: **criação e alteridade**, compreendendo às dinâmicas e processos imediatamente associados ao processo criativo; **lei e tecnologia**, correspondendo aos processos restritivos projetuais e **representação e habilidade** que engloba os processos de criação de sentido.

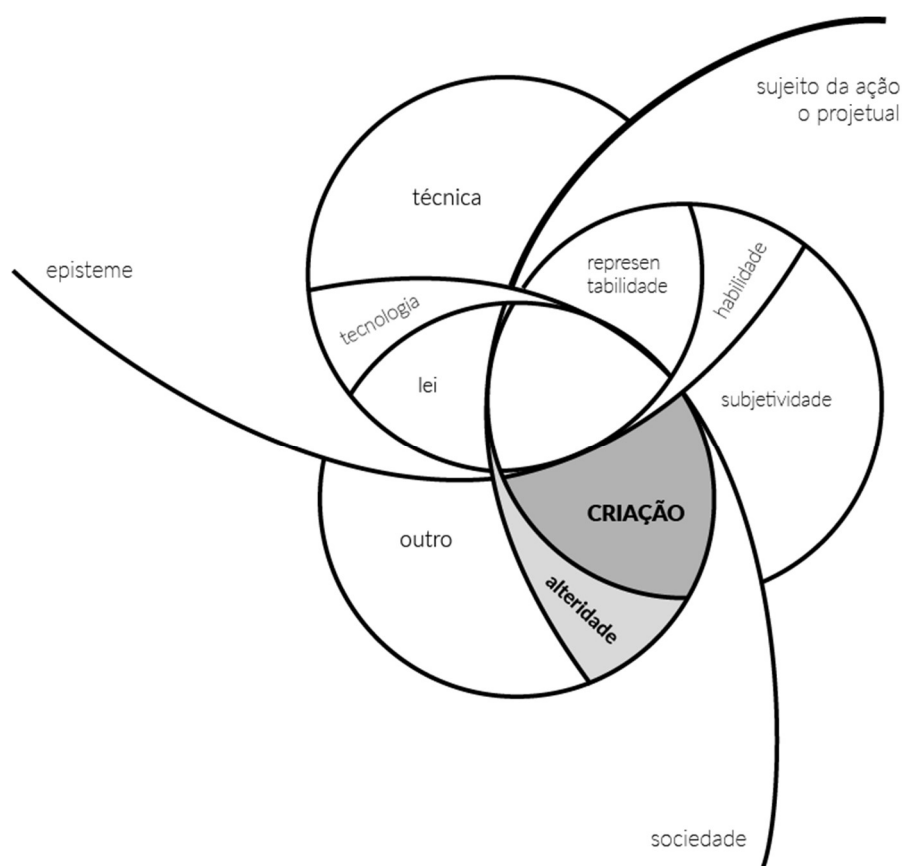
3.2.2 Criação e alteridade

Como se observa abaixo, o semblante da subjetividade conforma com o semblante do outro o co-semblante da *criação* e adjacente a ele, a demanda nominada

²⁴ Sobredeterminação no sentido conferido pela Psicanálise de dado constituído pela relação de atores heterogêneos.

alteridade. Este fato se dá porque a criação em Design é produto do diálogo que se estabelece entre aquele que conduz a ação projetual e com aquele ao que o projeto se direciona. A criação em Design é, pois, diálogo e só pode se fazer por meio da alteridade:

Figura 7 – Diagrama Criação e alteridade



Fonte: Elaborado pelo autor.

A temática de criação em Design faz parte de uma discussão com longo histórico no interior do campo. Bem como as interfaces deste com as disciplinas artísticas que marcariam movimentos de afastamento e reaproximação durante o século XX. É necessário, inicialmente, realizar algumas distinções importantes dada o volumoso debate que encerra a temática.

Quando se trata de criação em Design é comum que se vincule frequentemente à dimensão estética-formal dos produtos. Esta dimensão é apresentada por Löbach (2001) como a função estética dos produtos que congrega todo os aspectos estético-formais que um produto deve possuir para mobilizar sensorialidade de seus usuários.

Contudo não é o único aspecto que deve atender os produtos em Design, somando-se a ele aspectos práticos e simbólicos. De mesmo modo o processo criativo em Design não se encerra somente na capacidade criativa dos sujeitos envolvidos em determinada oportunidade projetual em sintetizar aspectos estéticos-formais de produtos. Mas também às outras dimensões que devem tomar atenção no interior de uma oportunidade projetual. Em outras palavras, o processo criativo em Design, além de aspectos estéticos-formais, visualizam um conjunto maior de elementos que contemplam os aspectos supracitados da dimensão funcional, estratégias, táticas e processos que não necessariamente são traduzidas semioticamente, mas que dependem, em via de regra, da ação do pensamento criativo (ZAVADIL; SILVA; TSCHIMMEL, 2016) dos sujeitos envolvidos na ação projetual.

Dito isso, é necessário dizer que a amplitude que o pensamento criativo ocupa na ação projetual, mesmo quando se trata da síntese estética-formal, não inscrevem o Design no campo das disciplinas artísticas. Uma vez que mesmo quando se fale estritamente da criação estética em Design é necessário lembrar que “a criação artística não pertence exclusivamente ao campo da Arte” (BECCARI, 2012, p. 246):

Nesse sentido, a criatividade não está, de nenhum modo, atada a um campo determinado: pode desdobrar-se na arte plástica objetiva ou abstrata, na música, na ciência, na religião, nas relações humanas e, finalmente, na individuação conscientemente vivida.” (JAFFÉ, 1988; p. 82-83 apud BECCARI, 2012; p.247)

E, pode-se acrescentar, especialmente nas disciplinas projetuais, dada evidentemente as peculiaridades dos procedimentos criativos de cada uma. Esse parece ser o caso, além do Design, da Publicidade, da Arquitetura e de outras áreas projetuais, assim definidas por Simon (1964), tais como Economia e Medicina. Pode parecer supérfluo ou simplesmente uma falsa questão, como parece ser a solução pronta de alguns autores do campo para questões desta natureza, enfatizar o caráter adscrito da criatividade ao campo da Arte, mas é importante para poder situar a dimensão criativa dentro do contexto projetual e evitar inconsistências como apontadas por Simon:

Por várias razões, sentem-se em conflito sobretudo os arquitetos. Em primeiro lugar, atribuíram a si próprios o duplo papel de artistas e profissionais, dois papéis que muitas vezes trazem consigo exigências inconsistentes. Como artistas, desejam realizar objetivos estéticos que podem ser bastantes independentes dos desejos expressos ou supostos do cliente. Se um cliente se comportar como um patrono renascentista (idealizado), pode não haver dificuldades, porque não impõe ao artista suas

concepções de beleza. Mas se tiver uma ideia de construção mais inclinada para o lado utilitário, e não estiver disposto a sacrificar o que concebe como utilidade àquilo que o arquiteto concebe como beleza, a relação entre eles pode tomar aspectos de desconfiança e engano. No melhor dos casos, o arquiteto pode tornar-se não um simples executante dos propósitos do cliente, mas professor e advogado. (SIMON, 1964; p. 259)

O emprego do termo *artista* para designar o outro papel que assume arquitetos, mas não só eles, podendo ser aplicados também a designers, em uma oportunidade projetual não é por acaso. Weimar (2010), em importante reflexão sobre autoria e alteridade no interior da atividade projetual, resgata que o termo passou a ser corrente desde antes do século XVIII, popularizado especialmente por artesãos como esforço para se integrarem à elite cultural europeia, enfatizando-os como indivíduos imaginativos, criativos, não-convencionais, boêmios e pioneiros. Tal ideia progrediu e hoje promove confusões fronteiriças entre o Design e o campo da Arte. (WEIMAR, 2010; p. 145).

Com efeito, segundo Parrinder (2000 *apud* WEIMAR, 2010; p. 145), o conceito de artista em Design está associado à ideia tradicional de gênio criador individual e dissidente. O que reforçaria certos aspectos individualistas, míticos e auto engrandecedoras da prática criativa em Design e minaria, por consequência, como afirma Andrew Howard (2006 *apud* WEIMAR, 2010; p.146), a noção de Design enquanto prática social, ou seja, como um empreendimento coletivo social.

É nesse sentido, dando ênfase à dimensão socio coletiva e, portanto, dispositiva, que criação em Design sempre se dá pela conjugação com o outro. Não é possível criação no interior de uma dada relação projetual que não seja a partir do diálogo, de uma intensa relação de intersubjetividade estabelecida entre os sujeitos envolvidos em determinada oportunidade projetual. Por isso, o processo criativo em Design não é obra de genialidades criativamente solitárias, se dá a partir do estabelecimento de um conjunto de redes de relações, inseridos em determinado contexto sociocultural (ROMÃN; RECH; SILVEIRA, 2019). A criação em Design ultrapassa a assinatura do designer, se espraia para o outro e nunca está completamente acabada.

É a presença deste outro no âmbito do dispositivo projetual que sobredetermina o pensamento criativo dos designers e encerra a peculiaridade processuais criativas em Design, localizando e suturando o co-semblante da criação, diferenciando-o de

outros campos de componente criativo. Aqui se faz oportuno resgatar a colocação de Theodor Adorno que indagado em determinada oportunidade sobre qual a função da arte, não titubeou em afirmar que a função da arte é precisamente não ter função. Obviamente isto não pode ser aplicado ao Design (BONSIEPE, 2011). Mas, diferente de Bonsiepe (2011), não se deve compreender função no sentido atrelado pelo *form and function*, mas dentro da dinâmica dispositiva que encerra a ação projetual. Apenas dentro da lógica projetual que se insere e se intermedia com outras dimensões do projeto que o componente criativo em Design se funda. A criação em Design sempre está em função de um Outro. Sobretudo porque, para ratificar Flusser (*apud* WEIMAR, 2010; p.144), “não criamos para nós mesmos, criamos para o outro”.

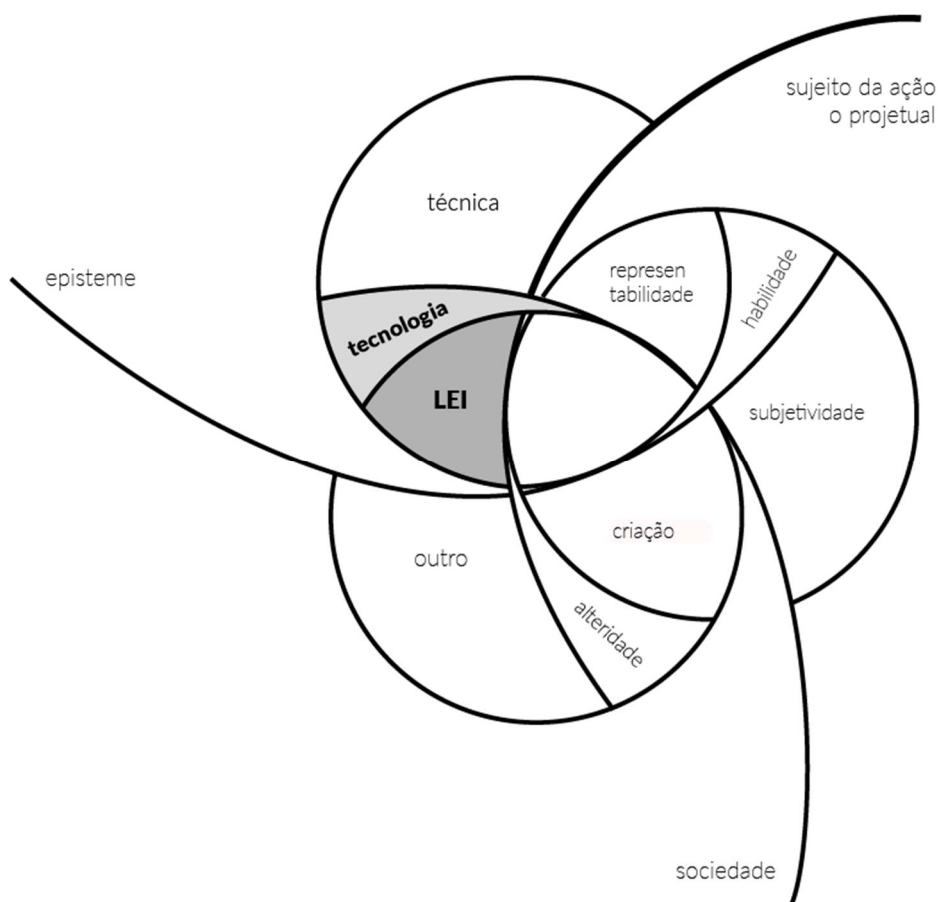
Não, por menos, a linha do infinito do lócus sujeito da ação projetual atravessa o semblante do Outro, conformando uma região de *tangenciamento* e imediação em relação com a co-semblante da criação, conformando a demanda da alteridade. O que demanda a criação em Design, característico por sua sobredeterminação com o Outro, relativo a esse outro inatingível por natureza, estranho a ele mesmo, impossível de acessar por completo em sua dimensão desejante e imaginativa, que se não a capacidade do sujeito da ação projetual de se colocar no lugar desse outro, ou melhor seria dizer, aproveitando-se a diversa utilização que o termo projetar se propõe: de se projetar ele mesmo sujeito da ação, do sujeito que fala na ação projetual, a si mesmo no lugar do outro, ou melhor, se projetar a si mesmo no semblante do Outro?

São as operações de alteridade que sustentam o processo criativo em Design e localizam o co-semblante da criação, suturada na intermediação entre a subjetividade do sujeito da ação projetual e do Outro. Como a criação sempre demanda operações de alteridade, ele é o dos três co-semblantes o mais instável, constituindo-se como a região mais “mole, lúgubre, movediça, impaciente e turbulenta” (WEIMAR, 2010; p.148). Se mudar o Outro (seja em sua condição de cliente ou usuário), toda criação deve mudar em sua função. Se mudar o sujeito da ação projetual, os rastros de subjetividade projetiva também cambiam (*ibid.*; p.148). O que resta será somente o dispositivo em seu aspecto estrutural-relacional.

3.2.3 Lei e tecnologia

O semblante do outro sobredetermina o semblante da técnica, a fim de constituir o co-semblante da lei e adjacente à ele a demanda da tecnologia, como pode ser observado no diagrama abaixo. Isto é, o outro configura junto a técnica os fatores que amarram a condução da ação dispositiva projetual, bem como sua viabilidade:

Figura 8 – Diagrama Lei e tecnologia



Fonte: Elaborado pelo autor.

Deve-se compreender o termo lei distinto do sentido jurídico correntemente atribuído. Por lei deve se compreender todo o conjunto de restrições formais, pré-requisitos, normas técnicas e recomendações, que devem ser observadas no curso de determinada oportunidade projetual. É a partir do delineamento deste co-semblante que todo o dispositivo projetual é inicialmente assentado e pode-se ser acionado. Constituindo-o dos co-semblantes o mais estáveis na estrutura dispositiva projetual. É ele que regula toda a ação projetual, dando-o forma e direcionando-o.

Observa-se que dispositivamente o co-semblante lei se conforma pela sobredeterminação do lócus sociedade e episteme. Ambos lócus conformam no interior do projeto duas dimensões restritivas²⁵. O lócus sociedade, através do semblante outro, conforma todas os pré-requisitos projetuais e recomendações formais-técnicas, mais imediatamente associadas às exigências e necessidades de clientes e usuários. O lócus episteme, por sua vez através do semblante da técnica, submete a ação projetual às condições técnicas possíveis e disponíveis que, sem o qual, não é possível operacionalizar os mecanismos de produção e reprodução que cada oportunidade projetual demanda.

Como já mencionado nesta reflexão, a oportunidade projetual é inaugurada pelo estabelecimento da contatação entre o demandante da ação projetual (cliente) e um profissional reconhecido da área²⁶, conformando um contrato sócio jurídico²⁷. Este é, pois um acordo entre partes, em que é inventariado todas as trocas formais, bem como as diversas e respectivas responsabilidades entre sujeitos associados à oportunidade projetual. Esta relação inaugura a possibilidade da ação dispositiva projetual e possui dupla natureza: ao passo que institui as condições de sua existência, pré-condiz as condições de seu sucedimento. Em termos projetuais, e no que concerne à ação projetual, é titularizado sob a forma de requisitos projetuais:

“Não há situação pior para a imagem do profissional do que apresentar um anteprojeto que não tenha atendido aos requisitos básicos estabelecidos pelo cliente. É uma situação imperdoável” (WEIMAR, 2010; p.153 apud FUENTES, 2006, p. 26-27).

Os requisitos projetuais, estabelecidos junto ao demandante da ação projetual constitui uma primeira camada de fatores restritivos à ação projetual. Podendo empreender o universo de fatores propositivos, como apontamentos de suportes e estruturas de aplicação; quanto limitantes, como limitações orçamentárias. Contudo, não são os únicos conformados a partir do semblante do outro. Uma vez que este semblante também abarca a dimensão mais ampla de usuários. É verdade que todo

²⁵ O termo *restritivo*, usado no decorrer desta reflexão, deverá ser compreendido dentro do arcabouço etimológico que lhe deu origem. Segundo o dicionário on-line A Origem da Palavra, o termo tem origem remota no termo latino *restringere*, onde *re-* é partícula de intensificação da raiz *stringere* que significa “amarrar fortemente”. É no sentido etimológico de amarração que deve ser compreendido. Ou seja, os fatores restritivos amarram e condicionam a ação projetual.

²⁶ Mesmo quando este profissional não possui formação acadêmica na área

²⁷ Mesmo quando não legalmente reconhecido pelo Estado.

cliente é usuário do projeto que solicita, contudo o inverso não se sucede. Pois, nem todo usuário de um projeto são clientes. Essa diferença é estabelecida por posturas adversas com relação ao dispositivo projetual. A figura do cliente conforma, em relação ao dispositivo projetual, uma relação *imediata* (no sentido de etimológico do termo, sem intermediário). Enquanto, os usuários, em via de regra, estabelecem-se por relação *mediata* (também no sentido etimológico do termo, “indireto, que precisa de algo mais para acontecer”), mesmo quando na condução da ação projetual, por exemplo, se realize pesquisas diretamente com usuários, porque nesta condição o usuário é posto na posição de demandado.

A título de ilustração, quando um cliente estabelece uma relação profissional com um designer, a fim demandar deste um projeto gestão de marca, estabelece-se então uma relação direta entre cliente e designer, onde é estabelecido os requisitos projetuais que deve atender aquela oportunidade projetual, assim como designado por Fuentes (2006, p. 26-27 *apud* WEIMAR, 2010; p.153). Os motivos que levam um cliente à busca deste serviço podem variar de acordo com cada situação, mas, em via de regra, pode-se conceber que tal cliente busque fortalecer a fidelidade do conjunto dos consumidores de seus produtos ou serviços, ou mesmo a ampliação desta. Que deve ser traduzida nos termos que deve conhecer bem: na recuperação, na manutenção ou no incremento da potência de lucratividade de seus produtos ou serviços. E é aqui que deve ser compreendido sua relação basilar com o dispositivo projetual. O que ele consome não é *a priori* a produção que o dispositivo projetual venha a consumir, mas a capacidade que os potenciais desdobramentos que esta produção possa acarretar de acordo com suas intenções ao requerer a ação projetual.

Assim, da relação *imediata* com o cliente estabelece-se a relação *mediata* com os usuários²⁸, no interior do dispositivo projetual. Os usuários são, portanto, aqueles que irão consumir diretamente a produção do dispositivo projetual. Para ilustrar com o exemplo anterior, os usuários serão aqueles que serão expostos às táticas e estratégias, produzidas a partir do dispositivo projetual, e que se espera que se manifestem de acordo com os objetivos projetuais estabelecidos. Portanto, ao se conduzir a ação projetual, é necessário reconhecer características específicas

²⁸ Este passa a ser dado factível para a dispositivo projetual pela demanda do cliente. Ou seja, os usuários são os clientes do cliente da ação projetual e só podem sê-lo porque, enfim, há um cliente estabelecendo esta mediação. Por isto, a relação é mediata.

(aptidões estético-conceituais, condicionamentos sócio culturais, desejos, atributos físico-ergonômicas etc.) do conjunto de usuários que se pretende abarcar, conformando assim outras categorias de informações que deverão atuar restritivamente, direcionando a ação projetual para a melhor configuração²⁹.

É verdade que a relação cliente-usuário-dispositivo pode, no mundo prático, se dá de maneira diversa. Podendo, por exemplo, o cliente e o usuário assumir a face de um mesmo indivíduo em relação ao dispositivo projetual. Ou o cliente ser uma categoria difusa e desencontrada, quando da ausência de um demandante. É necessário, desta maneira, salientar que as posições cliente/usuário não são, de modo algum, auto excludentes. Podendo não apenas o cliente estabelecer uma relação imediata, ou seja, ser utente indireto, mas também ser usuário direto da produção projetual. Pois usuário/cliente são posições de natureza simbólicas, como aliás tudo que concerne aos lócus do dispositivo projetual. Mesmo quando correspondem à uma mesma individualidade, não se excluem. A intenção desta reflexão não é aprofundar o complexo destas relações, que poderá ocorrer em outra oportunidade, mas em elucidar a natureza restritiva que esse semblante veicula para o co-semblante lei.

Dito isso, faz-se agora pertinente compreender os aspectos restritivos que a técnica veicula ao co-semblante da lei. Já fora mencionado anteriormente que a ação projetual necessita ser leal a capacidade de produção e reprodutibilidade técnica a que chega determinada oportunidade projetual. E, nesse sentido, deve ser compreendida pela perspectiva da adequação (PORTUGAL, 2013, p.82). Assim, se a produção apresentada não for adequada à dimensão técnica disponível e possível dentro das condições dadas é cabível falar que o empreendimento projetual não conseguiu se viabilizar.

O fato de o semblante da técnica conformar região de sobredeterminação com o outro não é apenas em razão de ambos semblantes apresentarem fatores restritivos projetuais fragmentados. É também em razão que a produção e reprodutibilidade técnica não pode ser pensada apenas em termos da técnica, mas é de suma

²⁹ Uma outra dimensão restritiva que é veiculada pelo lócus sociedade, apesar de que nem sempre explicitamente, é o simbolismo social e cultural. A razão de sua não explicitação deve ao fato que essa rede simbólica é transmitida através da linguagem, no sentido amplo do termo, nem sempre com a atenção consciente dos sujeitos. Apesar disso, implica em regras e interditos (LEMAIRE, 1979; p.100) que também tem implicações no interior do dispositivo projetual, enquanto uma prática social.

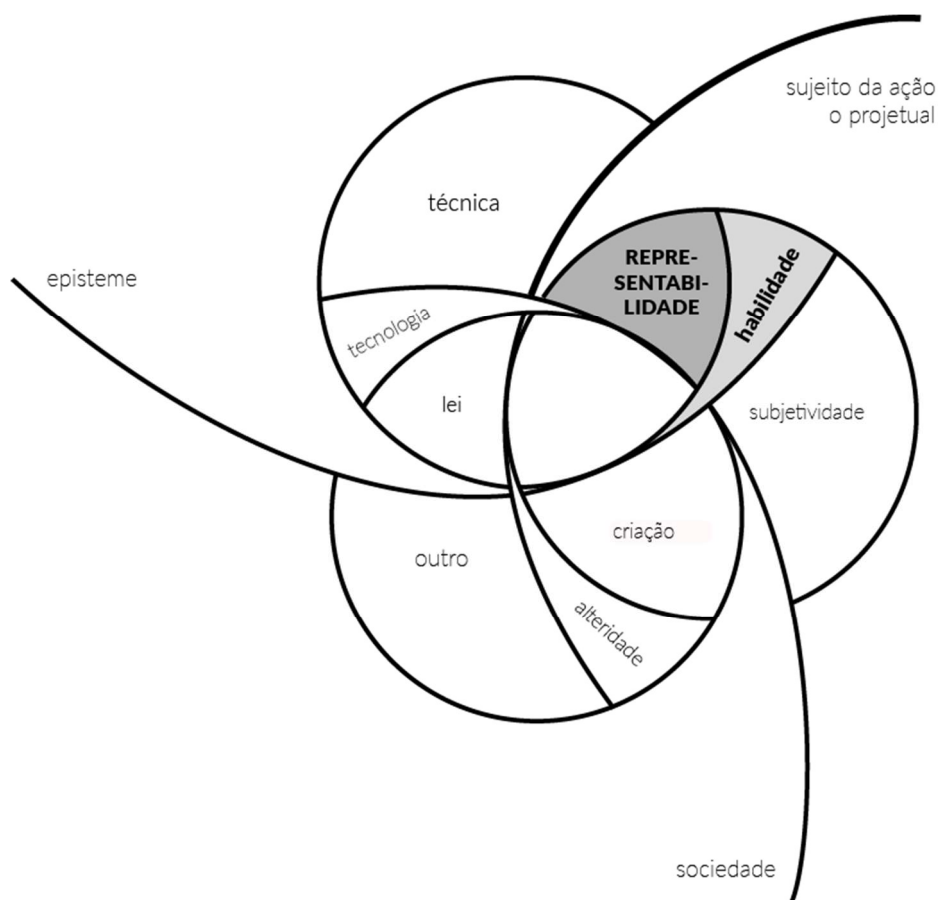
necessidade também serem pensadas nos termos do Outro. Tanto no que tange à capacidade de reprodução e aplicação, e quando necessário, manutenção desta produção (seja em suportes materiais ou digitais) pelos demandantes da ação projetual, geralmente concebidos em torno das limitações de recursos orçamentários e de pessoal; quanto no que se refere ao valor agregado no produto final que a técnica de reprodução deverá ser transmitida à usuários. Então, quando um designer é demandando necessita pensar os fatores restritivos da aplicação e reprodução técnica tem conexão direta com as características socioeconômicas e materiais de clientes e usuários.

Note que a linha do infinito do lócus sociedade cruza o dispositivo projetual e conforma adjacente ao co-semblante da lei sobredeterminado pela técnica a demanda nominada tecnologia. Este fato se dá porque a tecnologia, no interior do dispositivo, compreende-se a técnica em sua forma socializada, ou seja, é a técnica enquanto suporte que depreende que os indivíduos que o manejem tenham que necessitar do conhecimento científico que os originou. Compreende a todos os recursos disponíveis e possíveis de reprodutibilidade técnica: impressoras, cortadoras laser, computadores, softwares de desenho, modelagem e renderização etc. A tecnologia sutura o semblante da lei porque estabelece com ele relações formais de sucedimento, de possibilidade e, nesse sentido, também de corte e amarração. Por sua vez, cada co-semblante é acompanhado por uma região correspondente que a tangência e se introduz diretamente pela linha infinita de cada um do lócus. É a demanda. Essa região pode ser compreendida tanto por sua dimensão de transição entre um co-semblante e um semblante, mas também por dimensão de solicitação. É o que o lócus solicita de cada semblante um conjunto de disposições necessárias para operacionalizar e situar a os co-semblantes na integração.

3.2.4 Representabilidade e habilidade

A representação constitui o último dos co-semblantes. E, tal como os outros, é essencial no interior do dispositivo projetual. Sem que haja representação, não pode haver dispositivo projetual, porque não poderá haver os mecanismos de processamento de sentido.

Figura 9 – Diagrama Representabilidade e habilidade



Fonte: Elaborado pelo autor.

Desta maneira, logo aqui, se faz necessário, assim como nos anteriores, determinar qual o significado que o termo toma. Alexander (1986), em sua obra *Ensayo sobre la síntesis de la forma*, argumenta que todo problema de design é “um esforço por lograr um ajuste (*fitness*) entre duas entidades: a forma e o contexto.”³⁰ (ibid, 1986; p.21). Esta formulação é, pois, assentada epistemologicamente em Herbert Simon e como tal deve ser compreendida dentro de um conjunto particular de disposições positivistas. O que dela nos importa é o que Alexander (1986) chama de *contexto* que, afastando-se do sentido correntemente atribuído ao termo, para ele consiste a tudo que no mundo exterior “faça exigências à forma”. E argumenta que

³⁰ Em tradução livre. Do original: “un esfuerzo por lograr um ajuste (*fitness*) entre dos entidades: la forma en cuestión y su contexto”.

uma das grandes dificuldades de designers é instituir um *contexto* suficientemente adequada que contemple a organização complexa da realidade exterior no interior da atividade projetual. Se o contexto não for adequadamente limitado e suficiente, a forma deve igualmente apresentar descaminhos.

Portanto, o que Alexander chama de *contexto* não é um dado fornecido da realidade exterior, diferente disso, deve ser construída no interior do dispositivo projetual. Tal processo é um encadeamento lógico-projetual que compreende a coleta de dados brutos da realidade, sua organização sob a forma de informações para, por fim, serem transformado em conhecimento engajados para produção projetual. Esse encadeamento, esse fluxo de transformação é o que se chama de *representabilidade* no interior do dispositivo projetual.

Não é por acaso que este co-semblante esteja sobredeterminado pelo lócus da técnica. O processo de representabilidade em Design é operada pelo conjunto de técnicas, métodos e metodologias, integradoras de conhecimentos diversos, que implicam em taxonomias, hierarquizações e operações que irão criar as redes de sentido no interior do dispositivo projetual.

É sobredeterminado igualmente pelo semblante da subjetividade pelo fato de que as técnicas, métodos e metodologias não são autômatos. Dependem da condução dos sujeitos para se realizar e incorporar novas informações que irão condicionar toda construção de sentido. Ou sejam, dependem diretamente das experiências vivenciadas, da intuição particular, dos valores, enfim, dos traços subjetivos do sujeito da ação projetual para se realizar.

Assim, o processo de representabilidade percorre todo o empreendimento dispositivo, seja em fases primárias, onde pode se situar mais firmemente o que para Alexander é o contexto, ou seja, a constituição contextual através da captação de dados, bem como a hierarquização destas em informações para situar o problema. Tanto, na fase secundária, onde são adicionadas novas informações que possam auxiliar na síntese, inclusive, como é mais perceptível no processo de criativo, na impressão de valores subjetivos. como na fase terciária. Em todas elas recursos de representação podem ser utilizadas: cronogramas, fluxogramas, desenhos, modelagens tridimensionais etc.

A linha do infinito do lócus episteme cruza o semblante da subjetividade conformando a região de demanda nominada como habilidade. Porque, para sua operacionalização da representabilidade, ela requer do sujeito da ação projetual

intimidade com o seu corpo de conhecimento. É o saber fazer (*know how*) do designer. É o saber procedimental que solicita a ação projetual.

A NATUREZA SIMBÓLICA DO DISPOSITIVO

Até então apresentou-se as diversas dimensões dinâmicas que compreende o dispositivo projetual. Contudo, o processo que dá gênese a esse dispositivo não é de ordem natural, depende da efetuação de diversas operações de sutura, sobre-determinação e subtração, conduzida pelo sujeito da ação projetual. Essas operações são de natureza simbólica. Isto é, admitir a dimensão intrinsecamente simbólica do dispositivo projetual implica que sua gênese é um delineamento constante de operações simbólicas que abrem caminhos para outras operações de produção de sentido no interior do dispositivo.

Argan (1993) argumenta que a ação de projetar deixa traços. Esse traço é apropriadamente o resto que permanece da efetuação dessas operações simbólicas no interior do dispositivo projetual. É esse resto das operações que é apropriadamente o novo introduzido no mundo. E ele é, em via de regra, sempre da ordem intelectual (SIMON, 1964, p.193). Ao conjunto destes restos, destas sobras das operações simbólicas projetuais a que nessa reflexão se nominou por *produção*.

Ao se postular a dimensão simbólica da *produção* não se exclui dela a potencial materialidade que marca a cultura projetual em Design. Ou seja, não se exclui a *interfacialidade* que mediatiza as produções simbólicas do dispositivo projetual em Design com usuários, sejam elas quando a *interfacialidade* se dá através de um suporte materializado, sejam elas quando as interfaces são de caráter semiótico-virtual. Mas, compreende-se que a própria *interfacialidade* é uma produção de natureza simbólica. Com isso, pretende-se afastar desta reflexão, tendências epistemológicas que advogam para um árido pragmatismo materialista da *interfacialidade* da produção em Design.

Para isso, recorre-se a velha fórmula apresentada por Gaston Bachelard para quem “os instrumentos não são mais que razão materializada” (BRAUNSTEIN, 2012; p.16). Isso implica dizer que as substâncias inorgânicas que compõem os artefatos, tal como se acham na condição de proporção, de encaixe, de usabilidade, de sentido etc., foram assim concebidas pela ação de projetar, organizada através da linguagem. Ou seja, foram assim concebidos a partir de operações simbólicas. Braunstein (2012)

nesse mesmo esteio afirma que um relógio é, antes de tudo, feito de palavras. É a razão científica organizada pela linguagem que se materializa. Compreende-se, portanto, que os artefatos produzidos a partir da ação projetual no Design são, sobretudo, a materialização da ação projetual. É, para usar a terminologia freudiana, a parte *manifesta* da dimensão projetual que se encerra nela. É *sache*. A coisa, “produto da ação humana enquanto governada pela linguagem” (LACAN, p.62). É simulacro.

Assim, torna-se pertinente logo aqui as observações realizadas por Braunstein acerca da concepção deleuziana de dispositivo, no que se refere à sua natureza de realizar a partir de operações simbólicas e sua relação com a *interfacialidade* no dispositivo projetual:

Os dispositivos são, para Deleuze, *agencements collectifs d'enonciation*, procedimentos coletivos de enunciação, que funcionam diretamente nos procedimentos maquínicos (*agencements machiniques*) e não se pode estabelecer uma ruptura ou um corte radical entre os regimes de signos (epistémicos) e seus objetos (materiais). (...) Os enunciados se materializam em objetos visíveis que operam no seio dos dispositivos, mas esses objetos não são, em si, dispositivos. (BRAUNSTEIN, 2012; p.80)[8]

Em outras palavras, o que o dispositivo projetual agência é a produção de sentido. A *interfacialidade* desta produção é, pois, nesta reflexão, a intervenção simbólica do dispositivo projetual sobre a materialidade. É a sua própria materialização que não pode ser cindida dos procedimentos de sentido que o deram origem. Como também não se cinde quando um projeto é entregue ao cliente, mas se espalha porque a produção de sentido agenciada pelos artefatos continua posteriormente através da rede de usuários. Dito isso, pode se conceber logo que a *interfacialidade* não é o momento último deste processo, pelo contrário, ele é um atributo que veicula, que propalam os procedimentos simbólicos que tiveram síntese no dispositivo projetual e introduz novas camadas significantes.

3.2.5 O furo projetual localizado

Herbert Simon, em sua obra *A Ciência do Artificial* (1981), realizando um corte com as ciências naturais, apresenta que o saber produzido por esta é radicalmente diferente da produzida pelo Design:

A tarefa das disciplinas científicas tem consistido em ensinar como são e como funcionam os objetos naturais (...). Por outro lado, ao Design interessa como as coisas devem ser. (SIMON, 1981, p. 198)

Como exposto, durante o capítulo anterior, Simon (1981) propõe pensar a ciência do projeto como regida pelo verbo *dever* em direção ao escopo do conjunto de “mundos possíveis” em contraposição ao mundo que é, objeto *par excellence* de descrição das ciências naturais (SIMON, 1981; p.203). A lógica proposta por Simon (1981) é que cabe ao projetista elencar, inicialmente, um conjunto de mundos possíveis. E, por operações projetuais, se depure este conjunto até que se encontre nele um mundo particular, ou como em suas palavras, um mundo satisfatório que consiga assistir tanto quanto possíveis os fatores restritivos dados.

As proposições propostas por Simon (1981) como se sabe fincaram raízes epistemológicas profundas no campo do Design (NAJAR, 2019). Ter-se-á oportunidade de digressionar acerca das implicações que este fato estabeleceu à nível do dispositivo projetual em outra oportunidade. O que se pretende valorizar neste ponto da reflexão é a relação que a nível de dispositivo projetual proposto por Simon da lógica declarativa, que norteiam as ciências ditas naturais, pela adoção da lógica imperativa³¹, para fundar as bases das ciências ditas projetuais, como observadas no capítulo anterior.

O que rege o mundo como ele é a lógica declaratória. Ou, o mundo objeto das ciências clássicas. O que rege o mundo que vive no *por vir*, o mundo palco do desejo, os mundos possíveis é a lógica imperativa. Essa oposição não pode sobrepor a verdadeira natureza de ambas: são constructos eminentemente simbólicos e ambas estão resolutamente associadas. A dimensão do projeto se situa logo ali onde fraqueia a lógica declarativa.

³¹ O que não significa, de forma alguma, qualquer ruptura com o discurso científico.

Em outras palavras, entre o mundo estabelecido e um outro mundo possível existe uma hiância, uma região de ausência simbólica e, portanto, de realidade. É ali onde se estabelece pois todo o enigma pelo qual se delineará o pensamento projetual. Essa ausência está aquém da lógica declaratória, pois não está no domínio do é, não está no domínio de seu discurso. Mas, é a essência criadora para a lógica imperativa projetual. É ali onde reside o mundo como possibilidade, o mundo como conjunto do possível, o mundo como criação.

Sendo o dispositivo projetual iminentemente simbólico, o vazio pelo qual se assenta, o conjunto de mundos possíveis que delimita só pode ser delineado por um furo. É o furo, esse bordejamento de vazio, que estabelece ação projetual no campo da representação e permite que dele se estabeleça o conjunto de operações simbólicas projetuais. Como nos ressalta Regnault do vazio no campo da representação:

Do ponto de vista da cadeia de significantes, será o significante faltante que porá a cadeia em movimento, o zero da série de números. Do ponto de vista da topologia, será o furo etc. (REGNAULT, 2001; p.18)

A dimensão faltante do zero encerra a dialética do vazio laciano: ao passo que representa ausência, delimita um espaço simbólico que descortina a sucessão numeral. O que é a dimensão do zero que porá a cadeia projetual em movimento se não a própria a dimensão de um furo pelo qual se delinea a ação projetual dispositiva, ou seja, a partir da qual será assentada toda as operações simbólicas projetuais que irá produzir novos elementos de sentido? É nesse esteio que o furo, enquanto região de ausência e de potência criativa, que porá toda a ação projetual a seu serviço.

Alexander (1986) elaborou uma proposta metodológica, assentada epistemologicamente em Simon (1981), em que concebia empreender o processo projetual como uma relação de conjuntos de ajustes-desajuste, ou seja, simetria-assimetria entre forma-contexto, onde já elencava a dimensão simbólica do zero ou do furo:

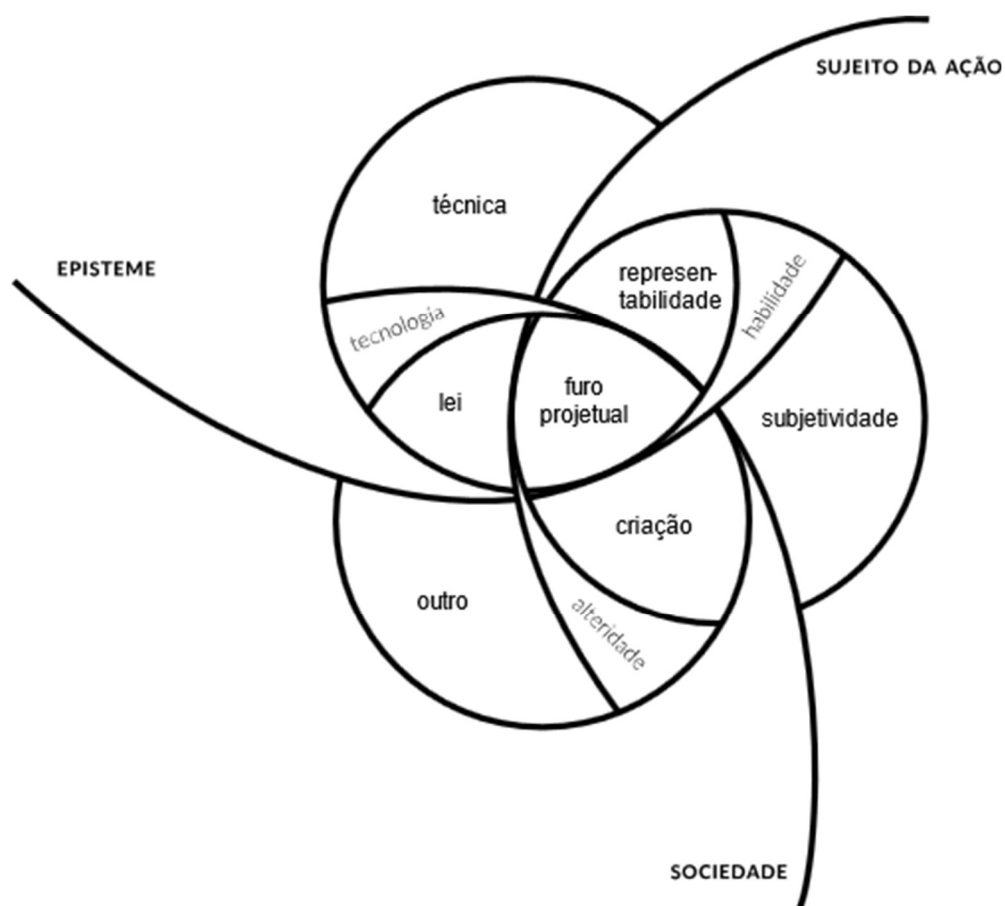
A tarefa de desenhar não consiste em criar uma forma que cumpra determinadas condições, mas sim a de criar uma ordem tal no conjunto que todas as variáveis assumam o valor de 0. (ALEXANDER, 1986; p.32)

E acrescenta que para ele ainda existe uma surpreendente dificuldade entre promover as operações projetuais de ajuste-desajuste e a concepção de zero. Pois,

para o Ocidente, zero só pode significar ausência de algo positivo (ALEXANDER, 1986; p.200). Contudo, tem em vista a concepção próxima a Oriental, assim como também parece ser as influências lacanianas (REGNAULT, 2001, p.16), de compreender o zero como elemento que encerrando uma vacuidade criativa, um campo de potência criativa.

Obviamente, Alexander (1986) concebe sua estrutura-lógica projetual em termos de representação algébrica-matemática. Onde a dimensão do zero simbólico ordena toda as camadas de operações projetuais. Não é, no entanto, em termos da representação algébrica que se estruturou o dispositivo projetual, mas em termos topográficos, ou seja, em torno do furo. E, assim como o vazio laciano, está ali onde sempre esteve:

Figura 10 – Diagrama Furo projetual



Fonte: Elaborado pelo autor.

O vazio introduz o furo. O furo organiza toda a ação dispositiva projetual. É que o furo é a *presentificação* da vacuidade, do vazio potencial, precisamente por ser

aquilo que engendra em torno de si toda as operações simbólicas projetuais, por se constituir como o verdadeiro combustível criador. Está lá, como excluído, é um furo, mas no centro: ele é *ex-timo*³² ao dispositivo projetual. Ou seja, se trata daquilo que funda, que tem intimidade com o dispositivo projetual, mas, ao mesmo tempo, está exterior a ele.

Note que onde está o furo, também ali se encontra o nó. Sendo o dispositivo este empreendimento que faz nó no mundo, ou seja, amarra os três lócus sociedade, episteme e sujeito, o furo projetual só pode existir nesta condição nodal. Romper qualquer um dos lócus, desfaz-se o nó, rompe-se o furo. Não há mais dispositivo. O nó é a pré-condição da natureza dispositiva, deve-se dizer, o nó garante que o dispositivo seja um empreendimento coletivo social e apenas nessa condição é que pode haver o furo projetual. É ali onde graficamente se encontram que o nó e o furo demonstram sua solidariedade mútua.

3.3 No princípio, está o furo. Depois, em torno do furo

Lacan ainda no *Seminário 7 – a ética da psicanálise* propõe uma curta fórmula que permita tipificar três edifícios criativos humanos correlativos ao vazio: a religião, o discurso da ciência e a arte.

Segundo sua proposição, a religião consistiria “em todos os modos de evitar esse vazio” (LACAN, 1959-1960; p.158). Ou melhor, diria ele, em todos os modos de respeitar este vazio. É sedimentado na dinâmica religiosa a partir da constituição de seu saber característico, isto é, do saber místico que fornece aos sujeitos formas de evitar o vazio. O ato criativo na dinâmica religiosa, diferente do que ocorre no discurso da ciência e na arte, não é tão evidente, porque uma vez constituído já não há conferência do movimento criativo. (TOREZAN; AGUIAR, 2011). O instrumento que o operacionaliza é o deslocamento (*Verschiebung*). Isto é, a transferência de atribuição de um objeto para outro (ROUDINESCO; PLON, 1998; p.148).

³² *Ex-timo* é um termo neológico apresentado por Jacques Lacan no *Seminário 7 – A Ética da Psicanálise* (1959-1960) e, mais tarde, retomado no *Seminário 16 – de Outro ao outro* (1969). Tem relação com o termo alemão *Das unheimliche* tratado por Freud em um belo artigo de mesmo nome de 1919. Significa segundo Lacan um paradoxo: “aquilo que é mais interior, mais próximo, mais íntimo, [mas] está no exterior”, possuindo como função a de “conjugar o íntimo com a exterioridade radical” (SEGANFREDO; CHATELARD, 2014). É nesse sentido que o furo projetual é *ex-timo* ao dispositivo projetual, não estando nele, está em seu interior, é o que conjuga o empreendimento dispositivo com a exterioridade.

Já o discurso da Ciência constituiria todas as formas de rejeitar o vazio. Uma vez “que para a nossa tradição ele é originado no discurso da sabedoria” (LACAN, 1959-1960; p.158), portanto, do ideal do saber absoluto e pleno, do domínio total do real. E, assim, necessite excluir de suas operações todos os elementos atribuídos ao singular, impreciso e contingente, isto é, todos os traços subjetivos. Cujo empreendimento “todos sabemos, está fracassada” (LACAN, 1959-1960; p.158). Porém, é justamente neste incessante fracasso de rejeição do vazio que se situa a criação científica. É, porque, na busca de tudo saber, sempre fadada ao fracasso, que o processo científico se processa e sempre encontra energia renascente para continuar sua busca de eliminação do vazio (TOREZAN; AGUIAR, 2011). O instrumento que operacionaliza é a *forclusão* (*Verwerfung*³³). Ou seja, a rejeição de algum elemento para fora de um universo simbólico ao qual pertence. (ROUDINESCO; PLON, 1998; p.246).

Por fim, a arte se configura como um “certo modo de organização em torno desse vazio” (LACAN, 1959-1960; p.158). A arte cria, na medida que bordeja o vazio, não tendo com ele uma relação de rejeição ou deslocamento, mas de recalque. Cria a partir do vazio. Em outras palavras, ao criar a partir do vazio, correia as tensões que dele advém, produzindo. É sintetizada na famosa frase de Picasso: “Eu não crio, acho”. Que se configura pela elevação de uma obra à condição de Coisa.

Lacan estipula três formas correlativas de ação dos sujeitos e sujeitas relativos ao vazio que estruturam três grandes edifícios humanos do campo da criação que podem ser resumidas por procedimentos de rejeição, negação e recalque. É certo que, assim como postulou Lacan, é possível rastrear, ou seria melhor dizer, conceituar três operações dispositivas projetuais relativas, agora, não ao vazio, mas ao furo projetual.

É certo a reflexão a esta altura precisa retornar ao início outra vez. Diz-se, durante o capítulo anterior, quando se analisou a prática projetual em sua condição mesma de artifício, classificou-se como estruturado em dois momentos. O primeiro concernente à sua relação com o discurso da ciência e se refere à determinada rejeição. E, em um segundo momento, seu aparelhamento ao discurso que Lacan

³³ Termo germânico corresponde ao significado atribuído na língua portuguesa à rejeição.

denominou como o discurso capitalista. Tendo isto em vista, propõe-se como essas operações se internalizam na dinâmica dispositiva projetual.

O furo projetual, estando no centro, organiza todo dispositivo projetual. Isto é, interpela a ação projetual. Convoca o engendramento das operações simbólicas projetuais. Interroga o edifício projetual. As relações dispositivas podem ser organizadas então a partir de determinados procedimentos correlativos ao furo projetual que irão culminar em tipos particulares de configurações dispositivas.

3.3.1 Configuração dispositiva moderna

Como já mencionado, o dispositivo projetual, em sua condição de empreendimento coletivo social, sofre influências diretas das mudanças de *visão de mundo* de uma sociedade. De modo que as alterações nesta ocorridas no pós-Segunda Guerra Mundial acarretaram implicações diretas na cultura projetual. Tais mudanças no campo do

A configuração do dispositivo projetual do Design moderno fora sintetizada a partir da introdução dos imperativos do discurso das Ciências. Em termos de dispositivo, se caracterizou pela hegemonização do *lócus* da técnica em relação aos demais *lócus*, a partir de procedimentos correlativos ao furo projetual de *rejeição* por intermédio de operações de controle.

Como afirma Lacan, o discurso da Ciência se caracteriza pela adscrição de tudo aquilo que ela não pode dominar, ou seja, pela rejeição de tudo aquilo que não esteja alcance de sua representação (LACAN, 1991; p. 158). Por este motivo, Heidegger conta sobre a caracterização constringente do discurso científico: um vaso não pode estar vazio, pois neste caso, ele está preenchido de ar (HEIDEGGER, 1962; p. 147/148). Este aspecto constringente que conta Heidegger é a expressão fortemente enraizada nas Ciências do *horror vacui*³⁴ aristotélico que marcou o desenvolvimento do saber ocidental. A constituição do Design Moderno, fruto desta relação entre o Design e o discurso científico, consolidou na cultura projetual esta mesma acepção.

E, assim, como no discurso científico, o *horror vacui* se deu pela rejeição e tentativa de controle de todos os aspectos projetuais que estão fora do alcance da representabilidade, isto é, do domínio do saber. No que se deu pela defesa intransigente do racionalismo da prática projetual contra aquilo que se concebia como irracionalidade, isto é, tudo que dependesse diretamente dos aspectos subjetivos dos indivíduos associados a qualquer oportunidade projetual.

Em termos dispositivos, a cruzada contra a irracionalidade se deu especialmente pelo combate ao que se generalizou denominar de *intuição*, ou seja,

³⁴ Em tradução livre, do latim, horror ao vazio.

todo conhecimento que seja constituída de maneira *imediata*³⁵ pelo lócus sujeito da ação projetual, sem intermédio do saber científico, congregando aspectos de sua experiência subjetiva. De modo que Simon advoga que:

(...) não há qualquer razão para que o processo de projeto se esconda atrás da capa do 'palpite' e da 'experiência'. Qualquer juízo ou experiência utilizado na criação dos programas³⁶ foi necessariamente incorporado neles e, logo, tornado observável³⁷ (SIMON, 1981; p.233)

O termo *observável* não é por acaso. É imperativo do discurso científico. É o esforço para enquadrar todo o fluxo da ação projetual ao intermédio da técnica. Ou seja, qualquer procedimento projetual deve ser tabulado, enumerado, processado, até que enfim não dependa da “experiência” ou “palpite” dos sujeitos da ação projetual que possa oferecer riscos acerca da idoneidade delas.

Alexander (1986) no mesmo esteio propõe um modelo de *matematização* dos processos projetuais, configurado a partir da linguagem binária 0-1 inventada por Leibniz (BRAUNSTEIN, 2012; p.158), a fim de atenuar as inconsistências da intuição na cultura de projeto. Salaria que existia até então certa resistência de projetistas em conceber a introdução da matemática e que se dava especialmente pelo medo da perda da inocência, isto é, pela temeridade que os métodos racionalizados em impor questionamentos a sua capacidade cognitiva (ALEXANDER, 1986; p. 14):

O designer de hoje confia cada vez mais em sua posição como “artista”, em muletas, no idioma pessoal e na intuição... porque tudo isto lhe alivia em parte a carga de decisão e faz mais tratável seus problemas cognoscitivos. (...) oculta sua incompetência em um emaranhado de individualidade artística. À medida que sua capacidade de inventar formas de clara concepção e bem ajustadas se esgota mais e mais, a insistência no intuitivo e na individualidade se faz mais violenta. (ALEXANDER, 1986; p.17)³⁸

³⁵ No mesmo sentido de etimológico do termo supracitado, sem intermediário

³⁶ Para Simon (1981; p.235) programa seria um corpo geral unificado e “tangível” de métodos de projeto

³⁷ Cursiva do autor desta reflexão.

³⁸ Tradução livre. Do original: “El diseñador de hoy confía cada vez más en su posición como “artista”, en muletilas, en el idioma personal y la intuición... porque todo esto le alivia en parte la carga de la decisión y hace más tratables sus problemas cognoscitivos. (...) oculta su incompetencia en una maraña de individualidad artística. A medida que su capacidad para inventar formas de clara concepción y bien ajustadas se agota más y más, la insistencia en lo intuitivo y la individualidad se hace más violenta. (ALEXANDER, 1986; p. 16-17)

Não por acaso Alexander associa a palavra “artista” à resistência da aceitação dos métodos racionalizados. É que o campo da Arte é o campo do indomável, isto é, o campo da hegemonia da subjetividade que resiste à matematização e automação perpetrado pelo discurso da Ciência. Ocorre, contudo, que enquanto houver furo projetual, a dimensão triádica do dispositivo não poderá ser rompida. Quer-se dizer que por mais que haja a predominância do lócus da técnica, não se pode eliminar de todo o lócus da subjetividade. Alexander (1986) chega a reconhecer que não se pode de todo eliminar o que ele chama de “irracional”:

(...) Nos agrade ou não, por muito racionais que tratemos de ser, há um fator de juízo na eleição e no uso de um sistema lógico que não podemos evitar. As pinturas lógicas, igualmente a todas as demais, são realizadas mediante simplificação e seleção. A nós corresponde ver quais são as simplificações que queremos fazer, que aspectos selecionaremos como significativos, qual será a pintura que adotaremos. E esta decisão é logicamente arbitrária. Por muito racional e sensato que sejamos a pintura internamente, a eleição de uma pintura deve ser, em última instância, irracional. Pois incluso se podemos dar razões para escolher um plano lógico em vez de outro, estas razões só implicam que há outro plano de decisão (não explícito, muito possivelmente). Talvez ainda exista outro após o segundo. Mas, em alguma parte se tomam decisões que não são racionais em nenhum sentido. que estão somente sujeitas a preferência pessoal de que adota a decisão. No máximo, os métodos lógicos reorganizam o modo de introduzir a preferência pessoal em um problema. (...) Os atuais métodos intuitivos introduzem, por desgracia, a preferência pessoal em uma forma tal que resulta impossível resolver acertadamente os problemas. Nosso objetivo deve ser remodelar a preferência, de modo que já não possa obstaculizar destrutivamente o processo de desenho e que já não iniba a claridade da forma (ALEXANDER, 1986; p. 198)³⁹

Ao assumir que não é possível racionalizar todo o dispositivo projetual, isto é, de que não seja possível o lócus da técnica operar solitariamente o conjunto dispositivo, que sempre haverá algo de vazio resistente à representabilidade científica,

³⁹ Em tradução livre. Do original: “(...) nos guste o no, por muy racionales que tratemos de ser, hay un factor de juicio en la elección y el uso de un sistema lógico que no podemos evitar. Las pinturas lógicas, al igual que todas las demás, son realizadas mediante simplificación y selección. A nosotros nos corresponde ver cuáles son las simplificaciones que queremos hacer, qué aspectos seleccionaremos como significativos, cuál será la pintura que adoptemos. Y esta decisión es lógicamente arbitraria. Por muy razonable y sensata que sea la pintura internamente, la elección de una pintura debe ser, en última instancia, irracional. Pues incluso si podemos dar razones para elegir un plan lógico en vez de otro, estas razones sólo implican que hay otro plan de decisión (no explícito, muy posiblemente). Tal vez hay todavía otro tras el segundo. Pero, en alguna parte se toman decisiones que no son racionales en ningún sentido, que sólo están sujetas a la preferencia personal de quien adopta la decision. A lo sumo, los métodos lógicos, reorganizan el modo de introducir la preferencia personal en un problema. (...) Los actuales métodos intuitivos introducen, por desgracia, la preferencia personal en una forma tal que resulta imposible resolver acertadamente los problemas. Nuestro objetivo debe ser remodelar la preferencia, de modo que ya no pueda obstaculizar destructivamente el proceso de diseño y que ya no inhiba la claridade de la forma”.

se faz necessário pelo menos introduzir métodos que remodele, ou melhor, controle à preferência pessoal. O resultado disso é, pois, sabido: o avanço da mecanização sobre a prática projetual, com conseqüente redução do sujeito da ação projetual a mero operador da técnica.

Não podendo *dessubjetivar* completamente o dispositivo projetual, o processo de cientificização buscou aumentar e controlar a área ocupada pelo semblante da técnica no interior do semblante da subjetividade, para isso insuflando a área que ela sobredetermina nesta: da representabilidade, ou seja, do conjunto que compreende às técnicas, métodos e metodologias; e, igualmente, da demanda, pois tudo que ele solicita é apenas a capacidade de operação técnica. Sendo o dispositivo uma estrutura integrada, dinâmica e suturada, isso acarreta modificações nas áreas que o semblante subjetividade sobredetermina junto ao semblante do outro, ou seja, há igualmente uma redução da área ocupada co-semblante da criação e, por conseqüência, da demanda alteridade.

A redução do campo da criação é já explícita por Alexander (1986) em citação exposta acima quando diz que a eleição de uma pintura lógica para operacionalizar o processo de simplificação e seleção é arbitrária, o recanto último que deve estar sob o domínio da irracionalidade. Em outras palavras, a escolha dos processos metodológicos que operacionalizem a representação no interior do projeto deve se constituir como o único atributo dependente da subjetividade do sujeito da ação projetual. E, mesmo assim, advoga que os métodos devem “remodelar” que pode ser lido também por controlar as preferências pessoais de modo que elas não atrapalhem o processo de projeção de formas.

Reduzido o co-semblante da criação, a demanda alteridade adjacente àquele também toma proporções diminutas. Isto acarreta para o dispositivo projetual conseqüências como apontadas por John Christopher Jones (1985; p.158-159 *apud* LACERDA, 2012; p; 59), cofundador, e posteriormente dissidente, junto a Alexander do movimento *Design Methods*, de produções projetuais insensíveis às necessidades humanas. Quando Lacan afirma que “o discurso da ciência não deixa nenhum lugar para o homem” (LACAN, 1998; p.859) quer dizer, em outras palavras que o sujeito da Ciência não corresponde ao homem real, é apenas uma representação esvaída de substância, de desejo, de sociabilidade e da sua própria dimensão de indizível que comporta sua subjetividade. Não é por acaso que o processo de cientificação do Design compreendeu também a adesão a tendências psicologizantes de clientes e

usuários (referentes ao lócus do outro), especialmente cognitiva-comportamental, assentadas por bases epistemológicas simonianas. O outro é reduzido a um dado que pode ser concebido, quantificado, manejado, fornecido via testes. O que o sujeito da ação projetual necessita é habilidade técnica para manejar o que restou do outro, ou seja, uma frágil representação. Não é por acaso que as produções projetuais decorrentes desta configuração dispositiva tenham sido recebidas com algum estranhamento pelos indivíduos a que se destinavam: não foi para eles que fora projetado.

Que haja algo de indizível, algo que foge à sua capacidade de representação, algo que seu saber não domine, algo que seja da dimensão de um furo, não é possível ao discurso da ciência conceber. Tenta, portanto, rejeitar e excluir. O enquadramento da cultura de projeto pelo discurso científico fez o Design Moderno herdeiro deste mesmo *modus operandis*. Ocorre, contudo, assim como a crise da razão levou a profundos questionamentos e revisões dos postulados da Ciência, os procedimentos de rejeição ao furo no campo do Design também encontraram sólidas críticas e resistências, levando a uma nova configuração dispositiva que deve ser refletida na próxima seção.

Cabe, antes, uma última observação. Sabe-se, como explicitado no capítulo anterior, apesar da não-consensualidade desta proposição entre os historiadores do campo, que o Design Moderno foi gerado a partir de três ciclo de acontecimentos, sendo o primeiro a Revolução Industrial que implicou na expansão urbana, ampliação da capacidade de consumo e na nova divisão social do trabalho.

Esta última implicação possui um peso excepcional para a formação do Design, tal como se conhece atualmente, uma vez que infere uma divisão entre o trabalho manual e intelectual⁴⁰, ou seja, entre a criação intelectual e a operacionalização técnica, como já explicitado anteriormente. Este processo só é possível, no entanto, pelo avanço da tecnociência. O que é de interessante é que esses acontecimentos são possíveis, como se sabe, a partir dos avanços da técnica a partir da aplicação dos

⁴⁰ Obviamente, o trabalho intelectual na ampla organização societária não corresponde apenas à prática projetiva. Contudo, o Design, neste contexto, corresponde a um trabalho intelectual. Vale transcrever uma breve citação de Fontoura (1997, p.137): “Para os funcionalistas, o design como um trabalho de concepção, um trabalho intelectual sob o pondo de vista da divisão social do trabalho” Como se trata de uma descrição, é mantida a integridade textual, mas onde se vê “pondo”, leia-se ponto.

avanços científicos. Ou seja, da introdução das máquinas no processo de produção. Alexander (1986) chama este fato da primeira perda de inocência do campo do Design:

Já houve um caso de perda da inocência na história recente do design: a da invenção de ferramentas mecânicas para substituir as mãos dos artesãos. (ALEXANDER, 1986; p.16)⁴¹

A perda de inocência, todos o sabem, introduziu no mundo o que em termos *marximilianos* se tratou de nominar por *alienação do trabalho*. Antes, na manufatura e no artesanato, os artesãos incorporaram as ferramentas como meio do seu trabalho. O saber científico, associado ao discurso capitalista, introduziu as máquinas que inverteram essa relação: os homens passaram a ser eles mesmos incorporados como apêndices vivos das máquinas, transformando-os em *autômatos* (BRAUNSTEIN, 2012; p.49 *apud* MARX, 1995; p. 515-516). Não é também desse processo que se trata o avanço do discurso da ciência *contra* a cultura projetual, ou seja, do avanço do Capital contra o trabalho intelectual com auxílio novamente do saber científico?

Não é por acaso que Alexander (1986) tenha chamado este processo de a segunda perda de inocência:

Temos chegado agora a uma segunda crise. Esta vez, a perda de inocência é mais intelectual que mecânica. Mas também neste caso há gente que trata de pretender que o fenômeno não se produziu. Uma enorme resistência a ideia de processos sistemáticos de desenho se levanta (...). (ALEXANDER, 1986; p. 16)⁴²

O que Alexander (1986) chama de processos sistemáticos não é nada mais que o desenho de mecanismos projetuais (ou seriam, máquinas de projetar?) quase independentes no qual o sujeito da ação projetual se inscreve apenas como mero autômato a seu serviço. Onde os métodos de projeto (co-semblante da representabilidade) não são apenas ferramentas nas mãos de projetistas (lôcus

⁴¹ Tradução livre. Literalmente: “Ya ha habido un caso de pérdida de la inocencia en la historia reciente del diseño: el de la invención de herramientas mecânicas para reemplazar las manos de los artesanos”

⁴² Tradução livre do original: “Hemos llegado ahora a una segunda crisis. Esta vez, la pérdida de inocencia es más intelectual que mecânica. Pero también en este caso hay gente que trata de pretender que el fenómeno no se ha producido. Una enorme resistencia a la idea de procesos sistemáticos de diseño se levanta (...)”.

subjetividade), estes são a própria apêndice viva daqueles. A configuração dispositiva projetual idealizado pelo Design Moderno é resultante deste processo.

A relação que as ciências possuem com o capitalismo não é um dado novo. Lacan afirmava que o capitalismo moderno só entrou em cena a partir da cópula entre as ciências e o discurso da dominação. Onde a Ciência se presta ao caráter de braço e alavanca do discurso capitalista (BRAUNSTEIN, 2012; p.114). De modo que os avanços tecno-científicos permitiram o descortinar de um novo período no capitalismo desde a década de 80, denominado por alguns como pós-capitalismo, pós-industrial, “que funciona por si mesma e não obedece a designios pessoais, grupais ou sociais, de pessoas ou estados, ou que obedece a uma entidade imperceptível e omnipresente que chamamos de ‘os mercados’” (BRAUNSTEIN, 2012; p.40).. De modo que essas alterações influíram em mudanças na dinâmica projetual que acarretaram uma nova configuração dispositiva que ir-se-á analisar agora.

3.3.2 Configuração dispositiva pós-moderna

Se na configuração dispositiva moderna, a operação correlativa ao furo projetual era de rejeição, marcada pela hegemonização do lócus da técnica sobre a dinâmica dispositiva projetual. A configuração dispositiva pós-moderna se configura por uma forte reação à técnica, buscando a hegemonização do lócus da subjetividade em detrimento dos demais, possíveis a partir de operacionalizações de tamponamento em relação ao furo projetual.

É necessário observar, a fim de compreender como se deu essa nova configuração dispositiva, que mudanças importantes no cenário mundial o permitiram. Antes, contudo, faz-se necessário uma observação. A proposição de pensar a prática projetual a partir de um dispositivo conceitualmente delimitado que acopla um conjunto de interrelações projetuais, simbólicas e socio culturais, se configura mais com ferramenta para auxiliar a compreensão no delineamento da prática projetual, do que uma fórmula determinante da prática mesma. Com isso, quer-se dizer que apesar de que possa situar o predomínio de determinadas configurações em períodos históricos do desenvolvimento do Design, isso de forma alguma significa que toda a prática projetual daquele período histórico fora sujeita àquele modelo. Especialmente porque a história não é linear, mas multiforme. (ZIZEK, 2012; p.98) Apresentado

concomitantemente diversas possibilidades que podem se encontrar ou não, se amalgamarem ou não.

Dito isso, busca-se situar o desenvolvimento da configuração dispositiva pós-moderna antes do período histórico que se comumente determina por pós-moderno. Mais especificamente no período que se sucedeu à quebra da Bolsa de Valores dos Estados Unidos [de uma parte]⁴³ da América – EUA, em 1929. As medidas aplicadas pelo país para atenuar os efeitos da ruína que se sucedeu à quebra viriam a se converter, mais tarde, na matriz de um novo período capitalista em todo o mundo e abriu a possibilidade de um novo estágio do discurso capitalista.

Dentre as medidas adotadas pelo país estavam a elevação da capacidade de consumo das massas, com a inclusão do modelo fordista⁴⁴ no sistema produtivo, e especialmente a inclusão de estratégias de marketing, dentre as quais estava o Design como ferramenta de incentivo ao consumo que ficou conhecido como *Styling* (FONTOURA, 1997; p.138):

Com o Styling, o design norte-americano representou os princípios do mercado capitalista de forma mais direta que na Europa. Com o estímulo dos progressos no clima da primeira sociedade de consumo de massa e sem o “peso” das utopias artísticas ou sociais, as questões do design moderno foram enfrentadas de forma menos dogmáticas nos EUA. (SCHNEIDER, 2010; p. 101 apud ANDRIOLI; GALAFASSI, 2015)

Styling se caracterizava fundamentalmente pela valorização dos aspectos formais (FONTOURA, 1997; p.137) que aqui deve compreender por atributos estéticos-formais, e se configurava por ser uma “autêntica cirurgia estética realizada nos objetos, a serviço do departamento de vendas” (FONTOURA, 1997; p.137).

Diferente do que ocorreu com o Design Moderno, as ciências não incidiram diretamente sobre a cultura projetual em desenvolvimento nos EUA. Mas, indiretamente. Isto é, a possibilidade de o Design como ferramenta para fomentar o consumo apenas foi possível pelo avanço tecnológico nos EUA, representado pela possibilidade de introdução no fluxo produtivo de novas configurações de materiais e processos, além da redução da custos nos processos produtivos.

⁴³ Com a liberdade de incluir significantes a fim de melhor precisar o significado.

⁴⁴ Que dentre outros aspectos, advogava pela elevação da remuneração dos trabalhadores, a fim de que possa se converter em motriz para o aquecimento da economia (ANDRIOLI; GALAFASSI, 2015).

O *Styling*⁴⁵ é, pois, historicamente, um fenômeno anterior ao Design Moderno, tendo seu ápice entre a década de 1940 a 1950, com alterações posteriores que levaram a conformação de uma nova configuração nominada por *American Way Of Life* (ANDRIOLI; GALAFASSI, 2015). O que nos importa deste fenômeno, neste momento, é que já apresentava as bases daquilo que iria se constituir como Design Pós-moderno, caracterizado pelo predomínio na ênfase de elementos estéticos-formais e no apelo ao consumo, bem como a relação direta estabelecida entre o discurso capitalista e a cultura projetual em Design; que não correu no Design Moderno, se não pelo intermédio do discurso científico.

Após a Segunda Guerra Mundial, a Europa Ocidental passou por um processo de reconstrução de sua economia, tendo como os EUA seu fiador maior. As tensões ocasionadas pela nova divisão política mundial, fez da Europa Ocidental centro da preocupação do bloco capitalista que promoveu um rápido crescimento econômico, sob o lema da reconstrução europeia. Para tanto, as disposições econômicas americanas foram aplicadas no continente europeu, tendo aglomerado, dada as especificidades sócio culturais, uma política de consumo como matriz pilar de sua recuperação econômica. De modo que “mobilidade e consumo tornaram-se as regras de ouro e influenciaram também o design” (FONTOURA, 1997; p.138 *apud* HOLTSMANN, 1995; p.21).

Mas, é sobretudo, a partir da crise da razão que atinge o discurso das ciências, e por consequência o Design Moderno, e pelas alterações no modo de produção capitalista que o Design pós-moderno, enquanto fenômeno autônomo e de reconhecimento toma proporções na Europa. Este fenômeno acarretou o descortinar de um novo estágio no mundo capitalista e os procedimentos correlativos a dominação. O consumo deixou tão somente de ser um elemento importante no que diz respeito à manutenção do fluxo de Capital no interior da sociedade capitalista, para ser ela mesma um instrumento balizador e mantenedor das relações capitalistas

A globalização das dinâmicas do consumo no mundo capitalista ocidental introduziu na Europa as condições para a aplicação de pressupostos do *Styling* no

⁴⁵ É corrente que alguns autores denominam o *Styling* como o Design Moderno Norte-americano. Para que não haja confusões com o Design Moderno ou funcionalista, predominantemente europeu, irá se continuar denominando-o como *Styling*.

campo da cultura projetual, sintetizando o Design Moderno. Contudo, diferente daquele, a centralidade à síntese de aspectos estéticos-formais se deu sob um arcabouço de oposição aos aspectos funcionais advogados pelo Design Moderno e pela defesa de “regressão” às Artes, onde “o trabalho imaginativo individual tinha primazia” (SCHNEIDER, 2010; p. 167). Em termos de dispositivo projetuais esta orientação se revela pela insuflação do lócus da subjetividade em detrimento dos demais, especialmente pela insuflação do co-semblante que sobredetermina o semblante do outro, o co-semblante da criação.

Como discutido na seção Criação e alteridade, a criação em Design não compreende apenas à síntese de aspectos estético-formais e, mesmo quando há o predomínio da criação estética, como neste caso, este fato não inscreve o Design no campo das Artes. Especialmente, porque, em acordo com o observado por Mizanzuk (2013; p. 46) é um erro grosseiro reduzir o campo das Artes apenas à atividade de síntese estética. De modo que, o Design pós-moderno apresentava uma dinâmica dispositiva projetual que o encerra dentro dos limites formais da cultura projetual. Este, fato, por outro lado, de modo algum, impede interlocuções com o campo das Artes. Bem como, igualmente, não impede que o produto da ação projetual seja elevado à condição de objeto de Arte.⁴⁶⁴⁷

A insuflação do co-semblante da criação pelo semblante da subjetividade acarreta sensível redução do semblante do outro nesta configuração dispositiva projetual. Não por outro motivo que Schneider (2010; p. 168) observa que havia uma espécie de culto ao autor, possível pela valorização pelo consumo de valores individualistas. Onde a noção de autoria em Design era um valor complementar ao individualismo social. O fortalecimento da concepção de autoria enfraquece a

⁴⁶ Cabe uma nota ainda sobre o debate acerca da Arte e o Design Pós-moderno. Bürdek (*apud* SCHNEIDER, 2010; p. 167) afirma que “Depois que o design, em sua suposta radicalidade na década de 1980, afastou-se dos imperativos funcionais, foi apenas uma questão de tempo para que ele se desenvolvesse definitivamente como uma aparente arte pura. O paralelismo é claro: no final da década de 1980, a arte, em grande parte, circunscreveu-se à teoria da simulação (1985) de Jean Baudrillard, uma vez que se apresentou como arte do espetáculo e da encenação.” Com efeito, não se trata de qualquer arte, mas da arte instrumentalizada pelo discurso do marketing, destinada a ser enlatada como bem de consumo.

⁴⁷ O que equivale a dizer, parafraseando Deleuze, que não é a arte que faz o objeto de Design, mas o objeto de Design que se faz arte. Ou seja, não se trata de que o dispositivo projetual produza obras de arte, no sentido estrito, mas de que a elevação a status de objeto de arte de um objeto de design é uma operacionalidade de facultações socio culturais estabelecida *a posteriori* à ação dispositiva projetual.

demanda da alteridade (que representa região que se apresenta como de transição entre a criação e o outro) no interior do dispositivo projetual. Este, fato, atenta para a caracterização do dispositivo projetual de empreendimento coletivo social, como salientado por Andrew Howard⁴⁸ (2006 apud WEIMAR, 2010; p.146). O que representa essa redução do outro no dispositivo projetual. Não por menos, também conta Schneider (2010; p. 168) que frequentemente as produções projetuais desta configuração dispositiva eram limitadas:

Frequentemente, o resultado eram peças únicas ou pequenas séries, verdadeiras obras de arte, que apenas raramente podiam ser reproduzidas e eram expostas em galerias de arte, em galerias criadas especialmente para o design e logo também em museus. Eram produtos destinados a um debate na presença dos meios de comunicação. Sem a mídia a popularização do “Novo Design” não teria sido possível! (SCHNEIDER, 2010; p. 167).

Apesar do sucesso das produções projetuais a sua aquisição era possível apenas por limitado público, especialmente àqueles com forte poder aquisitivo. Restando à maioria das pessoas apenas o “design trivial”, ou seja, produções projetuais que permaneceram vinculados aos princípios do Design Moderno (SCHNEIDER, 2010; p. 164). Este, fato, manifesta uma importante diferença entre o Design pós-moderno, *Styling* e o Design Moderno em função da relação com o apelo ao consumo supracitado.

O fato de o forte apelo ao consumo ser uma das características do *Styling* e, igualmente, do Design pós-moderno, não significa dizer que não houvesse preocupação acerca do consumo no Design Moderno. Ao contrário, um dos princípios norteadores do Design Moderno, de acordo com Dieter Rams⁴⁹ (1988 apud FONTOURA, 1997; p.139) era a democratização do consumo, pelo barateamento dos produtos, possíveis a partir da produção em série. A diferença aqui é como os imperativos do consumo se introduzem no dispositivo projetual. Enquanto no Design Moderno, as preocupações acerca do consumo recaem sobretudo no controle a partir da representabilidade, ou seja, a partir da preocupação da reprodução em série, no Design pós-moderno o apelo ao consumo recai sobretudo pela hegemonização dos

⁴⁸ Note-se que está se falando do dispositivo e não da natureza social da produção.

⁴⁹ Dieter Rams é designer alemão e conhecido defensor dos princípios funcionalistas do Design Moderno. Reconhecido também por sua vinculação à empresa alemã Braun. (FONTOURA, 1997; p.139)

aspectos estético-formais. Isso configura o outro dentro do dispositivo no primeiro caso, como já mencionado, como reduzido a um dado, o dado científico. E, no outro, também há essa redução, mas agora não ao dado da ciência, mas à numeração dos coeficientes de vendas.

Também é notável a redução das áreas da que ela sobredetermina no lócus da técnica, o co-semblante da representabilidade, representado sobretudo pelo rechaço dos métodos de projeto do Design Moderno, privilegiando sistemas individuais de criação de sentido. Evidentemente, este fato não implica em dizer que não houvesse a utilização de técnicas, método e metodologias no dispositivo projetual pós-moderno, mas sobretudo que houve uma substituição de métodos dedutivos, mais próximos à metodologia científica, por métodos indutivos⁵⁰ mais aptos à adequação aos traços particulares da subjetividade do sujeito da ação projetual e à alterações que visem atender a grupos mais específicos de consumidores. Em termos epistemológicos, é representado pela influência do que se convencionou chamar de anarquismo epistemológico, de Paul Feyerabend, como nos afirma Bürdek sobre essa relação (*apud* FONTOURA, 1997; p.140): “Os esboços provocadores de uma teoria anárquica do conhecimento de Paul Feyerabend (1977) não caíram no esquecimento no mundo do design”⁵¹. A redução do co-semblante da representabilidade se trata pois de que tais métodos não compartilhem em sua integridade de postulados lógicos e

⁵⁰ A antinomia entre o método empírico-indutivo e o método hipotético-dedutivo concentrou profundos debates epistemológicos na teoria do conhecimento durante o século passado. Assim como exposto por Alberti & Elia (2008), o método hipotético-dedutivo é tido como método inaugural das Ciências Modernas, seguindo os parâmetros metodológicos estabelecidos por Galileu Galilei e interpretados pela arquitetura discursiva de Descartes. Estabelecendo, dentre outras exigências, obediência estrita ao princípio de contingência e da universalidade. Por sua vez, o método empírico-indutivo tem origem na filosofia positivista de John Locke. Ocorre que, segundo Gaston Bachelard, essas duas tendências se encontram em franca oposição, uma vez que o método empírico-indutivo não parte de postulados lógicos universais, mas de premissas que por sua natureza empírica, acabam por se converter em fenomenológicos ou ontológicos. Assim, como também, não atendem às exigências da contingência. Esse debate de maneira mais detida é realizado no campo do Design por Bamford (2002 *apud* BECCARI, 2012; p. 108) para quem há um claro predomínio de metodologias dedutivas, referentes à estruturação análise/síntese. E propõe a adoção de um raciocínio indutivo sob o paradigma conjectura/análise. É evidente que a adoção do Design pós-moderno por métodos indutivos em oposição aos métodos de caráter dedutivo, postulados pelo Design Moderno, está inscrita neste debate mais geral.

⁵¹ Tradução livre, do original: “Los esbozos provocadores de una teoría anárquica del conocimiento de Paul Feyerabend (1977) no cayeron entonces en saco roto en el mundo del diseño”.

convencionais instituídos pelos métodos de projeto e, portanto, não sigam os imperativos do discurso científico.

Com efeito, a retórica das produções do dispositivo projetual pós-moderno foram marcados pelo excesso, pelo efêmero, fugidio, luxuoso, inalcançável. Esta caracterização auxilia a situar as operações correlativas ao furo projetual. Seria quase sedutor associar esta configuração dispositiva às operações da arte, como propostos por Lacan, que cria em torno do vazio. Contudo, não seria de todo fiel às implicações dispositivas pós-modernas. Na verdade, parece ter mais proximidade com o outro edifício cultural humano, também presente nas categorizações de Lacan: a religião.

Diga-se, não de qualquer religião, mas da religião do consumo. Aquele do culto ao individualismo, da salvação pelo consumo, onde a posição da ação projetual toma proporções de criador místico, quase divino. O Design pós-moderno expressa a posição que o Barroco teve para a Igreja Católica no final da Renascença. Uma ferramenta para arrebataram fiéis, perdidos pela racionalidade que descortinou a Renascença. Não é por acaso a oposição a racionalidade moderna, trata-se pois de uma repetição: o design pós-moderno foi chamariz para novos fiéis desta nova religião que se descortinava, a religião do consumo.

O excesso da produção dispositiva pós-moderna marca a mesma expressão que o excesso no Barroco: “o excesso no barroco (uma voluta a mais, uma dobra a mais) desafia todo utilitarismo e se inscreve no ideal de beleza” (JAUREGUI, 2012). Por sua vez, o excesso marca a operação correlativa ao furo: preenchimento, tamponamento. O furo projetual solicita, impele, questiona. Não podendo lidar com o furo, tampa-o pelo excesso da produção, neste caso estética. Pela pouca capacidade dispositiva que a insuflação do semblante da criação de dar respostas adequadas ao conjunto dispositivo. Não é esse o caso da do espremedor *Juice Salif*, de Philippe Stark? Um espremedor de laranjas que não habita as cozinhas, mas as salas das casas daqueles que possuem condições de adquiri-la⁵². É corrente se saber que se

⁵² SCHNEIDER (2010; p. 169) afirma, e não é por acaso, que o catálogo da Alessi do ano 2000 observa que “o ‘Juicy Salif’ não é destinado ao uso, mas fica melhor na estante de livros!”

trata de uma peça de design com baixa capacidade funcional, que parece compensar no excesso de atributos estéticos, pelo ideal da beleza⁵³.

Seja a rejeição a partir de mecanismos de controle, seja a rejeição através de mecanismos de tamponamento, o dispositivo projetual moderno e pós-moderno configuraram mecanismos de relacionamento com o furo projetual que condicionam a ação projetual e determina diferentes configurações dispositivas. A forma desse relacionamento se dá pelo atravessamento do mundo e marcam a influência ideológica, contextuais, econômicas e socio culturais, apresentando-o como uma ferramenta conceitual-analítica capaz de fornecer subsídios que integrem dinamicamente as relações complexas envolvidas na prática projetual.

A apresentação destas duas configurações dispositivas também não deve, de modo algum, favorecer o ideário de que todas as produções projetuais se balizem apenas por estes dois modelos ou que naturalmente se auto excluem. O que de mais firme existe nesta proposição dispositiva é a dinâmica integrativa que ela apresenta, sendo que a prática projetual pode congrega um arcabouço de relações e procedimentos correlativos ao furo projetual múltiplos e híbridos e particularmente dependentes do universo contextual onde estejam inseridas. O esforço se deu apenas por apontar linhas gerais que possam confluir para um desenvolvimento posterior.

⁵³ Como é possível também conferir em resenha sobre o Juice Salif da revista Casa Cláudia, maior revista de decoração do país: “A pergunta que não quer calar é: o espremedor funciona? Ao pesquisar um pouco mais, pude perceber que ele não é dos mais fáceis de utilizar e, em muitos casos, serve mais como um objeto de decoração. Isso porque, além de extrair pouco suco da fruta, tem um formato que não permite encaixar qualquer tipo de copo embaixo.” Pode ser conferido no link: <https://casaclaudia.abril.com.br/blog/design-de-origem/muito-alem-de-um-espremedor/>

4.0 CONCLUSÃO

4.1 considerações epistemológicas

Um dos desafios desta reflexão foi a de trabalhar conceitos advindos da área da Psicanálise lacaniana. Inicialmente fora realizado uma vasta pesquisa bibliográfica que pudesse mapear as colaborações e interações entre o campo do Design e da Psicanálise. A pesquisa compreendeu em buscas em banco de dados acadêmicos nacionais e internacionais, tanto que se referiram à Psicanálise, como ao Design. Como esta investigação não é o objeto desta reflexão, limitar-se-á a expor os resultados mui brevemente.

No campo do Design, a única pesquisa encontrada fora da pesquisadora Daniele Spada Tavares, cuja dissertação “Criatividade e psicanálise no processo criativo do estudante de design” (2013) explorou as contribuições que o conceito freudiano, posteriormente enriquecida pela literatura lacaniana, de sublimação para compreender o processo criativo em Design, bem como contributo para novas formulações metodológicas. Consta também um artigo originado desta mesma pesquisa apresentado no 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, cujo título é “Sublimação e Psicanálise: Contribuições Para Construção De Uma Nova Metodologia Em Design” (2014).

Além dessa pesquisa nenhuma outra foi encontrada referente ao campo do Design, de modo que se recorreu à produção em áreas correlatas. No campo da arquitetura fora possível encontrar uma quantidade maior de pesquisas relacionadas com menções ao corpo teórico psicanalítico, apesar de que não passassem de cerca de uma dezena. Há registros da ocorrência do “I Congresso Internacional de Psicanálise e Interseções – Arquitetura: ‘Luz e Metáfora: Um Olhar Sobre o Espaço e Significados’”, ocorrida no ano de 2002, na cidade de Porto Alegre. Cujo único trabalho apresentado encontrado fora “O intangível em psicanálise e arquitetura”, do arquiteto e urbanista Jorge Mario Jáuregui, recorrente colaborador da Escola Letra Freudiana da cidade de Rio de Janeiro. Os trabalhos foram certamente fonte de inspiração, mas resguardavam com as intenções deste autor alguma distância, uma

vez que a Arquitetura, apesar da proximidade projetual, se constitui como outro universo teórico.

Por outro lado, é notável a expressiva quantidade de pesquisas que incluem interações entre Arte e Psicanálise. Este fato certamente se dá por ser uma relação histórica, estabelecida desde os primórdios da Psicanálise, pelo próprio Freud e ter se constituído como fonte sempre inesgotável de referências para as reflexões do corpo teórico psicanalítico. De modo que muitas pesquisas referentes a essa relação constituíram o corpo de pesquisa e referência constante para esta reflexão, tomado as devidas precauções para não promover confusões conceituais, evidentemente, entre a prática artística e projetual.

Preocupação que se estendeu com efeito sobre o próprio corpo teórico psicanalítico. Uma vez que, apesar do Design ser um campo de conhecimento e prática mais antigo que a Psicanálise, é fato que esta possui um corpo teórico mais robusto e consolidado, fato que associado a parca produção entre as duas áreas, poderia comprometer a localização epistemológico desta reflexão. Em outras palavras, tomou-se todo o cuidado que esta reflexão conservasse sua identidade de uma pesquisa de Design em colaboração com a literatura psicanalítica e não se sucedesse o inverso, ou seja, fosse uma pesquisa de Psicanálise sobre Design.

Neste sentido, também se evitou a tentativa do estabelecimento de uma relação utilitarista do Design para com a Psicanálise. Isto é, evitou-se que a pesquisa objetivasse compreender como a Psicanálise poderia se tornar uma ferramenta metodológica, como ocorre não incomumente do encontro do Design com a Antropologia, onde o método de etnografia se converteu, no plano mercadológico, em ferramenta de Design para melhor precisar o perfil de seus consumidores. Tentou-se, em vista a isso, identificar na Psicanálise procedimentos de raciocínio e pontos de apoio que pudessem enrobustecer a capacidade de reflexão crítica sobre a nossa própria história e prática.

A distância epistemológica que se encerra entre a Psicanálise e o Design também implica em dificuldades no manejo de conceitos de uma área e outra. De modo que, e espera que se tenha conseguido com alguma razoabilidade, houve constante vigilância igualmente para não se recortar conceitos psicanalíticos e simplesmente transpô-las para o Design. Operações epistemológicas dessa natureza são evidentemente possíveis e presentes metodologicamente em outras pesquisas. Mas, em especial caso da Psicanálise lacaniana, cujas ferramentas teóricas e

conceituais foram, não infreqüentemente, desenvolvidas longamente durante muitos anos, perpassando diversas das obras, operações desta natureza implicariam em um processo de pesquisa mais longa e com recursos literários e de suporte maiores.

A escolha do corpo literário psicanalítico também influi como um contra paradigma em relação a influência epistemológica fortemente enraizada do cognitivo-comportamentalismo no campo do Design, onde “a introspecção, aspectos subjetivos, sociais e ambientais” não são relevantes (NAJAR, 2019 apud EYSENCK, 2000). Isso se dá porque o cognitivismo-comportamentalismo promove uma disjunção fundamental na esfera social entre o particular e o universal. A dicotomia produzida por esta orientação à nível da concepção de sujeito parece causar um ponto de inflexão junto a Psicanálise, em especial, com a de orientação lacaniana, cujo esforço fincou um “punto de conexión entre lo social y lo individual” indissociável na concepção de sujeito, não permitindo tendências reducionistas de uma individualidade desconectada. De modo que “cuanto más profundo miramos en el individuo, más nos acercamos a lo social” (PARKER apud PAVÓN-CUÉLLAR, 2011). Portanto, o eu está para além de um campo contrário do outro, diferente disso, o outro também é aquilo que se encontra interiorizado no sujeito, constituindo sua mais profunda unidade subjetiva. Esta concepção é explicitada no dispositivo pela sobredeterminação entre o lócus do sujeito da ação projetual (semblante da subjetividade) e do lócus da sociedade (semblante do outro) que marca o campo sobredeterminado da criação, marcando o campo onde o singular e o universal se encontram e engajam o dispositivo projetual como empreendimento coletivo social.

Por fim, apesar de comporem áreas tão distintas de saber, acredita-se que um campo de intersecções entre Design e Psicanálise pode constituir uma interessante rede de trocas e reflexões entre elas. Ao menos ao campo do Design, as contribuições poderiam ser múltiplas desde a compreensão da formulação de seu corpo ético ante as determinações do Gozo contemporâneo à questões ligadas a expressividade do desejo pela síntese projetual, dentre outras questões. É nos votos do desejo, por assim dizer, que essa colaboração epistemológica emerja que esta pequena pesquisa se inscreve.

No campo do Design, optou-se como guia mestre a obra de Herbert Simon, A ciência do Artificial, em virtude da posição privilegiada que toma na tradição epistemológica do Design. Além da tensão que introduz com as ciências clássicas, que não por menos, no decurso desta pesquisa, observou-se que apesar disso, não

fragilizou à influência dos ditames do discurso da ciência, se não fortaleceu o Design no filão do positivismo. E, não menos importante, as contribuições de Christopher Alexander em sua obra *A síntese da forma*, em virtude da capacidade de representar o esforço genuíno em promover a introdução de recursos metodológicos que tinham a intenção de promover a melhores conduções projetuais. Bem como por sua crítica posterior às suas próprias contribuições e aos descaminhos das intensivas tentativas de racionalização em Design.

4.2 A abertura das questões

Esta pesquisa é muito brevemente um registro de um processo de reflexão-investigação que é de natureza contínua. O significado de um Trabalho de Conclusão de Curso é menos de conclusão e mais de abertura, de *projecere*⁵⁴, de um ponto de múltiplas possibilidades que se abrem para a vida, seja ela no campo acadêmico do Design, seja ela em outras. É por esta caracterização em sua natureza que seu dever é de fazer furo.

Durante o primeiro momento desta pesquisa, esforçou-se para estabelecer uma narrativa histórico-lógica que pudesse guiar o desenvolvimento de uma reflexão crítica sobre a prática projetual em Design. Uma passagem que compreende na historiografia tradicional a um período de mais de 200 anos que certamente não pode caber no que indica o número. Foi um período de fortes mudanças no cenário cultural humano, marcado pelo desenvolvimento sem precedentes da civilização humana. Tratou-se, assim, mais de uma localização da cultura projetual e um esboço de seu desenvolvimento no cenário cultural que a reconstituição minuciosa de sua história mesma.

Para guiar essa construção narrativa, recorreu-se ao conceito de vazio lacaniano, especialmente naquilo que este conceito se assemelha ao da cultura Oriental, em destaque para os sistemas de sabedoria chinesa, tais como Taoísmo e Budismo. Ou seja, como um vazio que se afasta do sentido niilista de nada, atribuído

⁵⁴ *projecere* do qual deriva o termo *projectum*, do latim, projeto. *Projecere* se trata evidentemente do verbo que significa “lançar para diante”.

pela cultura Ocidental, e se aproxima daquilo que se constitui como uma verdadeira fonte de “potencialidades criativas”. Sendo, portanto, não um espaço que deve ser preenchido, mas que dele se constrói. A adoção desta ferramenta conceitual se deu também em virtude de precisar enquanto os pressupostos do discurso da ciência e o discurso capitalista foram responsáveis pela formação do Design Moderno e pós-moderno.

Evidentemente, ao se delinear sobre o Design Moderno e pós-moderno implica em um recorte preciso na história da cultura projetual. Este fato se deu, inicialmente, por reconhecer que as mudanças na estrutura produtiva capitalista europeia tiveram influência direta na formação do campo do Design, como se conhece hoje. Por outro lado, e por consequência disso, devido a posição de centralidade que o Design Moderno e Pós-moderno possui na formação do Design *sudamericano*. Evidentemente que não se constituem como o único elemento nesta formação, cabendo a observação a um certo número de outros fatores. Crê-se, contudo, que a compreensão da formação do dispositivo projetual nessas duas manifestações, pode contribuir para a compreensão para o enrobustecer de uma tessitura crítica e reflexiva sobre a prática do Design no Sul do mundo. Mas, evidentemente, para uma compreensão mais abrangente da cultura projetual do Design deverá se incluir outras experiências em Design, tais como a experiência soviética e Oriental, uma análise mais detida do Styling e do Art Nouveau etc.

Uma abordagem narrativa histórico-lógica com efeito diz respeito também a procedimentos de diacronia, ou seja, a uma perspectiva temporal, encerrado dentro da macrodinâmica socio cultural a que chega determinada prática projetual. Isso auxilia na atenuação de “un esencialismo, vertido en forma de presentismo, típico de ciertas posturas llamadas postmodernas que pretenden la eliminación del tiempo y de la historia” (GONZÁLEZ SOLAS, 2009, p.4). e incentiva a promoção da compreensão da cultura projetual para além da perspectiva instrumentalizada, ampliando a percepção do sujeito da ação projetual para além de operador técnico, mas como ele mesmo um cidadão que “tuviera que participar —desde el diseño— en los problemas de su sociedad” (GONZÁLEZ SOLAS, 2009, p.5).

Por outro lado, se fez importante realizar uma digressão mais pormenorizada da prática projetual, a fim de que se pudesse traçar linhas gerais de como as implicações sócio culturais influíam em sua configuração prático-conceitual. Isto é, realizou-se uma análise sincrônica como suporte e complementariedade do raciocínio

diacrônico realizado anteriormente. A operacionalização desta alteração se deu pois pela proposição conceitual dispositiva que pudesse encerrar a potencialidade de inserir à análise da ação projetual dentro da perspectiva diacrônica. E, assim, se no capítulo 03 a ferramenta conceitual que costurou a constituição da análise diacrônica fora o conceito de vazio, nessa nova perspectiva se fez uma alteração conceitual para o furo projetual. Compreendendo aquilo que no dispositivo faz menção a esse vazio, mas não se confunde com ele, onde o furo é o que o introduz pelo bordejamento dentro da dinâmica projetual.

Por outro lado, esta série de procedimentos permitiu que se afastasse uma perspectiva de análise centrada no artefato, assim como seus atributos estéticos-funcionais, como parece ser a tendência no campo do Design, como a causa das diversas configurações projetuais. É desse fato que se refere González Solas (2009) quando diz que a história do Design tem sido frequente e topicamente apresentado “como secuencia de estilos abstraídos y cuasiautónomos que se oponen sucesivamente (Art Nouveau, Bauhaus, corporativo, styling, suizo, postmoderno...)” (GONZÁLEZ SOLAS, 2009, p.15) que não por menos atendem a perspectiva do enquadramento da prática ante à reflexão, apelando para uma aridez pragmaticamente materialista (PORTUGAL, 2012, p.30). Propor o recurso conceitual dispositivo como aquilo que antecede à criação de sentido e pois de representação é um esforço para reconduzir a produção projetual à categoria de efeito de um conjunto de relações heterogêneas e não como geradora ela mesma, possíveis a partir de um rebuscado e complexo conjunto de operações simbólicas que compreende à prática projetiva.

Inúmeras questões se quedaron para posterior desenvolvimento, mas pode-se já elencar algumas nesta oportunidade. Aquilo que se convencionou chamar de produção dispositiva projetual, com efeito, não se refere apenas aos artefatos produzidos pela ação projetual, mas a todo o resto que se engendre a partir das operações simbólicas projetuais, da qual uma parte considerável se acopla à manifestação da *artefactualidade*. Contudo, mesmo quando cessado o dispositivo projetual, isto é, mesmo quando um projeto é finalizado e entregue, não é possível afirmar que a ação projetual tenha terminado. Sobretudo porque o artefato, em sua condição de portador e representante daquele empreendimento dispositivo, será inserido na dinâmica socio cultural o qual irá gerar “uma ressonância que radia para

além deste contexto estrito, seja reforçando expectativas, normas e formas de diálogo, seja iniciando novas formas” (HOWARD, 2006 apud WEIMAR, 2010; p.146).

Neste sentido também se deixou para outra oportunidade refletir no dispositivo projetual não apenas como um conjunto atravessado por subjetividades, mas ele mesmo promotor e mobilizador de subjetividades. Que parece ser o efeito “último, su fuerza, su razón de ser” (BRAUNSTEIN, 2012, p.79) de qualquer empreendimento dispositivo inserido na estrutura socio cultural humana.

Decerto, a impossibilidade de realizar pesquisas mais profundas das práticas projetuais, bem como de uma pesquisa de campo, acompanhando a ação projetual *in loco*, bem como a realização de um conjunto de referências semânticas mais detidas, contribuíram para que esta reflexão tenha faltas. As aberturas apresentadas e as que também não o foram, os furos, se assim compraz dizer, que possa conter serão o ponto de alavanca para posterior aperfeiçoamento.

REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Sonia; ELIA, Luciano. Psicanálise e Ciência: o encontro dos discursos. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 8, n. 3, p. 779-802, set. 2008. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151861482008000300010&lng=pt&nrm=iso>.
- ALEXANDER, Christopher. **Ensayo sobre la síntesis de la forma**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1986.
- ANDRIOLI, Irineu; GALAFASSI, Ana. A contribuição do STYLING, o design americano do século XX, para o mundo contemporâneo. In: **I SIMPÓSIO CIENTÍFICO FSG DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO**, Bento Gonçalves. 2015.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: introdução à filosofia**. São Paulo: Moderna, 1993.
- ARGAN, G. C. A História na Metodologia do Projeto. **Revista Caramelo**, São Paulo, nº 6, p; 156-170, 1993.
- BARROS, Toni César Pinto Ferreira. **Lógica deôntica: os Paradoxos Deônticos e as Práticas em Castañeda**. 2014. 85 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Filosofia, Faculdade de Filosofia, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/3205/5/Barros%20Toni%20C%20A9zar%20P.%20F..pdf>>.
- BAUER, Wolfgang. **Historia de la filosofia china: confucionismo, taoísmo, budismo**. Barcelona, Herder. 2008. Tradução: Daniel Romero.
- BAYAZIT, N. Investigating design: a review of forty years of Design Research. **Design Issues**, v.20, n.1, inverno/2004.
- BECCARI, Marcos Namba. **Articulação simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à filosofia do design / Marcos Namba Beccari**. – Curitiba, 2012. 380 f.
- Bonsiepe, Gui. **Design, cultura e sociedade / Gui Bonsiepe**. – São Paulo: Blucher, 2011.
- BRAUNSTEIN, Néstor A. **El inconsciente, la técnica y el discurso capitalista / Néstor A. Braunstein**. – Siglo XXI, México. 2011. 194 p.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos / Bernhard E. Bürdek**; tradução Freddy Van Camp. – São Paulo: Edgard Blücher. 2006.
- CAMARGO, Rodrigo Ferraz de. **Perec/ Lacan - soletrações do enigma: uma tentativa de articulação entre literatura e psicanálise**. 2008. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/D.8.2009.tde-04112009-150623.

CANELAS NETO, José Martins. **Reflexões sobre a interpretação psicanalítica e sua relação com a teoria e a clínica psicanalíticas**. J. psicanal., São Paulo, v. 40, n. 73, p. 145-156, Dec. 2007. Available from <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352007000200013&lng=en&nrm=iso>. access on 15 June 2019.

CAPRA, F. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. Trad. Newton Roberval Eicheberg. São Paulo: Cultrix, 1999.

_____. **O Tao da Física: uma análise dos paralelos entre a Física Moderna e o Misticismo Oriental**. São Paulo: Cultrix, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012

CROSS, N. (ed.) A history of design methodology. In: VRIES, M. J. de et. al. (eds). **Design methodology and relationships with science**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1993.

_____. **Designerly Ways of Knowing**. Springer-Verlag, London, 2006.

_____. Editorial: Forty years of design research. In: **Design Studies**, 28, jan.2007, p. 1-4.

DORMER, Peter. **Os significados do design moderno: a caminho do século XXI**. Porto: Bloco Gráfico, Lda., 1995. 192 p. Tradutor: Pedro Afonso Dias.

ESTEVIÃO, Ivan Ramos. **A realidade, entre Freud e Lacan**. 2009. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/T.47.2009.tde-09122009-085019.

FLUSSER, V. **Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas**. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Rológio D'Água, 2010.

FONTOURA, Antônio Martiniano. **As manifestações pós-modernistas no desenho industrial e suas repercussões no ensino do projeto de produto**. 1997. 196 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia Universitária, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 1997.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo, 1936 – **Freud e o inconsciente** / Luiz Alfredo Garcia-Roza. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

GOMES, Assis Daniel. **Faça-se luz: a eletrificação urbana no Cariri Cearense (1949-1972)**. 2016. 315f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em História, Fortaleza (CE), 2016.

GUIMARÃES, Mariana de Souza. **O design dos objetos artesanais produzidos no cotidiano de mulheres idosas**. 2010. 108f. Dissertação

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 15. ed. Tradução de Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 2006. 349 p.

HEIDEGGER, Martin. A coisa. In: HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. 5. ed. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008. p. 143-164. Tradução: Emmanuel Carneiro Leão.

JONES, John Christopher. **Designing designing**. Hong Kong: Architecture Design And Technology Press, 1991 [1977]. 327 p.

LACAN, Jacques. A ciência e a verdade. In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. p. 855-878. Tradução: Vera Ribeiro.

_____ (1959-60). **O seminário**, livro 7: A ética da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1991

LACERDA, André Pedroso de. **Pioneiros dos métodos de projeto**: redes na gênese da metodologia do design. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, 2012.

LAO TSE. **Tao Te Ching**: or the tao and its characteristics. Tradução: James Legge. New Zealand: Floating Press, 2008.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014

LAUREANO, Pedro Sobrino. **Uma breve introdução ao pensamento de Slavoj Žižek**. São João del Rei, v. 4, n. 7, p. 161-185, dez. 2015. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-51972015000200010&lng=pt&nrm=iso>.

LÖBACH, B. Design industrial. Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MALDONADO, Carlos Eduardo. Marco teórico del trabajo en Ciencias de la Complejidad y siete tesis sobre la Complejidad. **Revista Colombiana de Filosofía de La Ciencia**, Bogotá, v. 4, n. 9, p.139-154, 2003. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/414/41400904.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

MARGOLIN, Victor. **The politics of the artificial**: essays on design and design Studies / Victor Margolin – Chicago, 2002.

MELO, Maria Isabel Afonso. **Lacan e a Topologia**: Um retrato da matemática sob o olhar da psicanálise lacaniana. [Rio de Janeiro] 2007

MENDES, Eliana Rodrigues Pereira. PS - Pulsão e Sublimação: a trajetória do conceito, possibilidades e limites. **Reverso**. Belo Horizonte, v. 33, n. 62, p. 55-67, set. 2011.

MENDES, Thiago Rosa. **Um Ensaio Preliminar em Torno do Vazio: Ou o que a arte e a psicanálise têm a transmitir sobre a precariedade?** 2015. 27 f. Monografia - Curso de Psicologia, Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

MIZANZUK, Ivan Alexander. **A CRISE DO MITO NO DESIGN.** 2007. 109 f. Monografia (Especialização) - Curso de Desenho Industrial - Programação Visual, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2007.

MIZANZUK, Ivan. A útil inutilidade apendicítica. In: PORTUGAL, Daniel Bittencourt; BECCARI, Marcos; MIZANZUK, Ivan. **Existe design?:** Indagações filosóficas em três vozes. Teresópolis: 2ab Editora Ltda, 2013. p. 43-50.

MONAT, André Soares; CAMPOS, Jorge Lucio de; LIMA, Ricardo Cunha. **Metaconhecimento** - Um esboço para o design e seu conhecimento próprio. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 03, p. 01-12, 2008.

MUSSE, Ricardo. David Harvey: Para Além De Uma Geografia Do Capital. **Sociologia & Antropologia**, [s.l.], v. 4, n. 1, p.55-69, jun. 2014. Fap UNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2238-38752014v4i13>.

NAJAR, Rodrigo. Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós-estruturalista. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 1, p.149-160, 2019. Semestral.

OLIVEIRA, André Luiz Holanda de. **A noção de existência autêntica em Kierkegaard.** 2003. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

OLIVEIRA, Juliano Carlos Cecílio Batista; PINTO, Gelson de Almeida. **O movimento dos métodos de projeto.** 2009. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.105/77>>.

PEÇANHA, Carolina B.; DE FÁVERI, Júlia. **O vazio como possibilidade do Imaginário.** In: XVI Ciclo De Estudos Sobre O Imaginário, 2011, Recife.

POIAN, Carmen Da. **As formas do vazio:** desafios do sujeito contemporâneo. São Paulo: Via Lettera Editora e Livraria, 2001

PORTUGAL, Daniel Bittencourt. Sobre Sócrates e alces. In: PORTUGAL, Daniel Bittencourt; BECCARI, Marcos; MIZANZUK, Ivan. **Existe design?** Indagações filosóficas em três vozes. Teresópolis: 2ab Editora Ltda, 2013. p. 25-32.

PRIBERAM. **Dicionário de Língua Portuguesa.** Disponível em: <www.priberam.pt/DLPO/>.

QUITAVALLE, Arturo Carlo. Design: o falso problema das origens. In: **Design em aberto:** uma antologia. Centro Português de Design: Lisboa, 1993.

REGADIO, Fabrizio. **The encyclopedia of taoism.** New York: Routledge, 2008. 728 p.

REGNAULT, François. **Em torno do vazio**: a arte à luz da psicanálise. Rio de Janeiro, Contra Capa Livraria, 2001. 167 p.

ROMÃN, Schirlei Martins Ortega San; RECH, Sandra Regina; SILVEIRA, Icleia. Criação em redes: o designer e seu processo em evidência. **Projetica**, [s.l.], v. 10, n. 1, p.41-58, 24 jun. 2019. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/2236-2207.2019v10n1p41>.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1998. 874 p.

SAFOUAN, Moustapha. **Lacaniana I**: os seminários de Jacques Lacan: 1953-1963 / Moustapha Safouan; tradução: Procópio de Abreu. – Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2006. 224 p.

SARTRE, Jean Paul. **A Imaginação**: Tradução de Paulo Neves. – Porto Alegre. RS: L&PM . 2009.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blücher, 2010.

SEGANFREDO, Gabriela de Freitas Chediak; CHATELARD, Daniela Scheinkman. Das Ding: o mais primitivo dos êxtimos. **Cadernos de Psicanálise**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 30, p.61-70, jan. 2014. Semestral.

SIMON, Herbert A. **As ciências do artificial**. Trad. Luís Moniz Pereira. Coimbra: Arménio Amado, 1981. 351 p.

SOUSA, José Franklin de. **DIREITO PRIVADO VOLUME VI**. Joinville: Clube de Autores, 2010. 698 p.

TAVARES, Danielle Spada; Criatividade e psicanálise no processo criativo do estudante de design. **Trivium**, Rio de Janeiro , v. 6, n. 1, p. 114, June 2014a . Available from <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-48912014000100013&lng=en&nrm=iso>. access on 19 June 2019.

_____; Sublimação em psicanálise: contribuições para construção de uma nova metodologia em design", p. 298-308 . In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design** [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014b. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-ped-00618

TOREZAN, Zeila Facci; AGUIAR, Fernando. O ato criativo e o sujeito na sublimação. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 16, n. 4, p.593-601, out. 2011.

VASCONCELOS, Luis Arthur Leite de. **Uma Investigação em Metodologias de Design**. 2009. 94 f. Monografia (Especialização) - Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. **DESIGN ENTRE ASPAS:: INDÍCIOS DE AUTORIA NAS MARCAS DA COMUNICAÇÃO GRÁFICA**. 2010. 332 f. Tese (Doutorado) - Curso de Meios de Comunicação Social, Faculdade dos Meios de

Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

ZAVADIL, P.; DA SILVA, R. P.; TSCHIMMEL, K. (2016). Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design. **Design E Tecnologia**, 6(12), 1-20. <https://doi.org/10.23972/det2016iss12pp1-20>

ZAVADIL, Priscila; SILVA, Régio Pierre da; TSCHIMMEL, Katja. Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design. **Design e Tecnologia**, [s.l.], v. 6, n. 12, p.1-20, 30 dez. 2016. PGDesign / Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.23972/det2016iss12pp1-20>. Disponível em: <10.23972/det2016iss12pp1-20>. Acesso em: 14 nov. 2019.

ZIZEK, Slavoj. **Vivendo no fim dos tempos**. Tradução Maria Beatriz de Medina São Paulo, Boitempo Editorial, 2012.

ANEXO

O FURO PROJETUAL

E é por isso que o oleiro, assim como vocês para quem eu falo, cria o vaso em torno desse vazio com sua mão, O cria assim com o criador mítico, ex nihilo, a partir do furo. (LACAN, 1959/1960)

Existe um vazio ao qual todas as coisas se organizam. Existe um vazio de realidade que interpela a nos movimentar, a agir, a pensar. No que consiste exatamente este vazio de realidade? A primeira pergunta deveria ser, em verdade, o que é realidade?

Realidade se caracteriza pela exclusão. Ela é uma dentre muitas alternativas de realidade que poderiam ter sido. E as outras realidades que poderiam ter sido podem ser infinitas possibilidades. Então, por que esta realidade se firmou e as outras não? Porque as outras foram excluídas. É como em uma palavra. Para compô-la incluímos determinadas letras e excluímos outras. Deste modo, as letras excluídas também compõem a palavra pela ausência, quase uma ausência presente. Assim também é a realidade.

Portanto, a realidade é constituída pelo que estar sendo e pelo que não se é e poderia estar sendo. Outro exemplo dessa ausência presente: quando vamos ao cinema e perguntamos para alguém que está ao lado de uma poltrona vazia: tem alguém aqui? E obtemos como resposta: sim, já está ocupada. A poltrona está vazia, de fato, como observou-se inicialmente. Mas ela está ocupada por alguém que ainda não está presente. Uma ausência presente.

Mas, estas outras configurações de realidades que não estão sendo, estas ausências presentes não foram eliminadas. Elas estão impedidas, interditas. Continuam existindo, recalçadas, tecidas por uma miríade de anseios e desejos, assombrando a realidade constituída, procurando uma saída, um furo pela qual possam passar, possam se libertar dos entraves impostas a elas, possam se fazer real.

Moita Redonda não é exatamente isso?

Uma comunidade artesã do barro rica em tradição, transbordando de boniteza e possibilidades, que fica 'lá no meio de *num-sei-onde*, *invislumbrável* aos olhos do poder e imersa em seu próprio tempo. Mas, poderia ser diferente. Em algum lugar, na abertura das possibilidades, reside uma outra Moita Redonda, tão rica quanto sua irmã constituída, das quais as possibilidades se apoderaram da *real-idade*, um centro de excelência em produção e conhecimento artesão, que transborda de perspectivas para seus filhos e filhas.

Essa outra Moita Redonda ainda não se constituiu, mas está à espreita, como que um espectro rondando, tentando encontrar um furo pelo qual possa *atreveçar*, assombrando, ameaçando a autoridade firmada pela alternativa que se fez *existente*. Está como numa ausência presente, nos anseios pessoais, nas *esperanças*, nos desejos e porque não no gesto, no olhar que vê e que se dirige, na mão que molda e no suor que pinga.

É em torno desse vazio de realidade que se estrutura e se valida todo discurso projetual. É sobre as outras alternativas *late-entes*, que residem no *vir-a-ser*, que o projeto estrutura (mas não é seu objeto). E, portanto, no encontrar esse furo. Um dado de realidade, uma nova constituição da tessitura das relações que possa se constituir como uma alavanca, um trampolim, que possa trazer á tona a verdadeira *real-idade* que não se constituiu, que possa arrambar o furo e permitir a passagem destas outras possibilidades possíveis.

O vazio faz furo no projeto, este *ex nihilo*, como centro projetual que atrai todo o pensamento talvez seja o mais paradoxal para o design. Que é organizado em torno do *material-idade*. Mas aqui não há paradoxo. Há contingências.

O FRAGMENTADOR, O TAMPADOR E O ARROMBADOR.

Caso, porém, este estivesse no vazio da jarra, então, o oleiro, que molda, no torno, parede e fundo, não fabrica, propriamente, a jarra; ele molda, apenas, a argila. Pois é para o vazio, no vazio e do vazio que ele conforma, na argila, a conformação de receptáculo. O oleiro toca, primeiro, e toca, sempre, no intocável do vazio e, ao pro-duzir o recipiente, o con-duz à configuração de receptáculo. É o vazio da jarra que determina todo tocar e apreender da produção. O ser coisa do receptáculo não reside, de forma alguma, na matéria, de que consta, mas no vazio, que recebe. (HEIDEGGER, 2008, p. 147)

O furo projetual atrai para si todo pensamento projetual. E dele emana todas as tensões, todas as interpelações, todos os questionamentos que exigem elaboração. É uma relação magnética de atração.

Um sujeito-designer, o sujeito da ação projetual, podendo ser um ou mais indivíduos, pode ter três posições diante do furo.

Ele pode evitar este furo e recalcar as tensões *ad-vindas* dele, denegando sua *sub-sistência*. A denegação, no entanto, não faz com que as tensões que emanam do furo sumam. O furo *des-embaraça*, solicita. Como não pode aceitá-lo, necessita de falsear suas tensões, buscando desviá-las, ou *fora-incluí-las*, como gostaria Lacan. Um dos mecanismos mais eficazes para fora-incluir as tensões, é fragmentar o Todo. A partir da *oper-ação* de divisão, concentra a ação projetual em um ponto, ignorando o restante. “Não me cabe, não tenho nada a ver com isso”, branda. De modo que as responsabilidades são sempre adiadas. Não *re-conhece* a dimensão complexa e sistêmica do Todo. E se a Todo é a verdade. Esta só se encontra em seu discurso naquilo que não foi dito. **Ele é um designer-fragmentador.**

Outra *possibilidade* é tentar tampar o furo. Tentar sufocá-lo, preenchê-lo, a fim de que possa findar qualquer possibilidade de tensão que dele emana, que possa questionar aquela edificação projetual. Diferente do designer-fragmentador, ele não busca ignorar o furo. Ele sabe de sua existência, não gostando das tensões que sempre estão testando suas aptidões, ele busca eliminá-lo, tampando-o. É o design fazedor-de-todas-as-coisas. Diante do furo, *ex nihilo*, se comporta como um *Deusigner* místico. Sempre cheio de soluções práticas, rápidas e imediatas para as tensões. Geralmente, são *surdomundo*. Não conversam, fazem, em um frenético frenesi de produzir, produzir... e produzir mais. No ato de produzir-e-produzir-mais, ele acredita que pode tampar o furo com o excesso de realidade que produz. Ao fim, se apercebe que não se trata do muito fazer. Que pese a todo esforço do fazer, as tensões continuam lá. Que nada mudou. Que o mundo continua submerso no mar de angústias de ausências do presente. Ele é o sujeito do *pleroo* (do grego, eu preencho). **Ele é um designer-tampador.**

Mas há um outro e terceiro modo de organizar o furo projetual. Que não perpassa nem por denegação, nem por tamponamento. Este sujeito-designer sabe que a denegação e o tamponamento são falseamentos projetuais, porque o vazio constitui a própria realidade no que ela é mais essencial, na sua unidade intrínseca, na sua potencialidade criativa. Então, o furo passa de *in-desejado* a *quer-ido*. A ação projetual passa de *re-ativa*, no sentido nietzschiano, ação de negação, conservação,

de travamento; à *cri-ativa*, de *afirm-ação* e assume papel central no pensamento projetual. Em última análise, esse outro sujeito-designer alarga o quanto mais pode este furo, arromba-o para ser literalmente preciso. Porque sabe que é a partir do furo, *ex nihilo*, que se cria, e se modela, diferente do que é apresentado na mitologia cristã, não o barro, mas o vazio. **Ele é um designer-arrombador.**

O discurso projetual do design é orientado pelo **conflito**.