



Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós-estruturalista

Epistemological perspectives and design: a post-structuralist approach

Rodrigo Najar, Unisinos.
najjar.rodriigo@gmail.com

Resumo

Neste artigo, argumenta-se que a pesquisa em design foi fortemente influenciada pelo trabalho de Herbert Simon e seus paradigmas científicos e epistemológicos: positivismo e ciências cognitivas e processos de *problem-solving*. A pesquisa em design que se desenvolveu a partir dos anos 1960 deu origem, na década de 1990, a metodologias como *Design Thinking* e Design Estratégico, mantendo o mesmo fio epistemológico adotado por Simon sem rompê-lo completamente em nenhum momento. Argumenta-se que estas novas metodologias de design inspiram outras escolhas epistemológicas no sentido de melhor enfrentar os desafios que se apresentam ao design contemporâneo, tão diversos daqueles tradicionalmente abordados pela área. O pós-estruturalismo é proposto como uma escolha epistemológica pertinente às novas formas de fazer design; capaz de originar novas formas de pesquisa, reflexão e, conseqüentemente, a criação de outras metodologias, processos e modos de operar.

Palavras-chave: Design, Ciências cognitivas, Positivismo, Pós-estruturalismo, Epistemologia.

Abstract

In this paper, it is argued that design research was strongly influenced by the work of Herbert Simon and his scientific and epistemological paradigms: positivism and cognitive science with a special interest in problem-solving processes. Design research which has been developed since the 60s gave rise, in the 90s, to methodologies such as Design Thinking and Strategic Design keeping the same epistemological path adopted by Simon without completely breaking it at any moment. It is argued that these new design methodologies inspire different epistemological choices in order to better face contemporary design challenges, so diverse from the ones traditionally approached by the area. Post-structuralism is proposed as an epistemological choice pertinent with the new contemporary ways of doing design; capable of originating new ways of research, reflection and, consequently, the creation of other methodologies, processes and ways to operate.

Keywords: Design, Cognitive science, Positivism, Post-structuralism, Epistemology

1. Introdução

O design torna-se uma atividade profissional como a conhecemos hoje, após a segunda guerra mundial, período marcado pela crença de que a ciência e a industrialização seriam responsáveis por produzir um mundo melhor. A ciência pautava-se pelo paradigma positivista que havia sido responsável por grandes descobertas tecnológicas no século anterior, fato que beneficiou uma economia que começava a se industrializar. Diante disso, indústrias e governos passaram a investir intensamente em ciência e pesquisa e consagraram o positivismo como fator essencial ao desenvolvimento (LANGRISH, 2016).

O positivismo busca o conhecimento positivo e confiável, que deve advir de uma prática científica pautada pelo empirismo, objetividade e neutralidade em relação ao pesquisador. Apenas fenômenos observáveis e mensuráveis são considerados válidos na construção do conhecimento. O positivismo negou a validade de qualquer especulação filosófica e racional que não estivesse apoiada por dados observáveis e mensuráveis da pesquisa científica empírica. Assim, estabeleceu um combativo contraponto aos movimentos de filosofia pura (CHALMERS, 1993). Para legitimar-se neste contexto, o design incorpora em seus processos os padrões da indústria, adequados ao aumento do consumo e à necessidade de produção em massa, além de adaptar-se a rígidos padrões positivistas de pesquisa e inferência. Os modelos de pesquisa de design passam a considerar como conhecimento confiável apenas aquilo que pode ser observado, mensurado e isolado de qualquer subjetividade. Ainda que o design não tenha aderido hegemonicamente a um mesmo modelo – e a própria ciência da época já produzisse críticas ao positivismo – este se firmou como paradigma predominante na área. (DESIGN COUNCIL, 2007; BÜRDEK, 2010).

Nos anos 50, Simon (1996) propõe as bases de uma ciência do design baseada nos paradigmas dos processos cognitivos de problem-solving: *“When we study the process of design we discover that design is problem solving. If you have a basic theory of problem solving then you are well on your way to a theory of Design”* (SIMON, 1996, p. 344-345). Seu objetivo científico era compreender e mapear operações mentais que estariam por trás dos processos de *decision-making* e *problem-solving* e assim reproduzi-las por recursos computacionais, iniciando o que hoje chamamos de Inteligência Artificial. Simon tornou-se referência no design e inspirou a criação de processos influenciados por sua matriz epistemológica: o positivismo. A noção do design como *problem-solving* enraizou-se e grande parte das pesquisas da área dedicaram-se às discussões acerca dos problemas de design e dos processos cognitivos que levariam a sua resolução, originando a noção de um modo de pensar específico do design, *design thinking* (HUPPATZ, 2015).

O conceito de um *design thinking* é reforçado por McKim (1980) que investigou a importância do pensamento visual e da combinação alternada de dois tipos de pensamento na forma como designers pensam, um deles mais racional (convergente) e o outro, mais intuitivo (divergente). Os conceitos de pensamento convergente e pensamento divergente já haviam cunhados por Guilford (1986), psicólogo cognitivista norte-americano no período pós-guerra. Lawson (2011) realizou testes em designers e cientistas com a intenção de descrever um padrão cognitivo de como os designers trabalham. Era dada uma mesma tarefa a diferentes grupos e

observava-se seu comportamento ao tentarem resolver tal problema. Concluiu-se que cientistas analisavam o problema, formulavam hipóteses em busca de uma regra fundamental para sua resolução. Eram focados no problema. Já designers geravam muitas soluções possíveis, testavam-nas e eliminavam aquelas que não fossem eficientes. Eram focados na solução. Esta seria uma forma de pensamento intrínseca aos designers. (LAWSON, 2011).

Como é próprio do positivismo e dos enfoques cognitivistas, a introspecção, aspectos subjetivos, sociais e ambientais não foram tidos como relevantes à pesquisa. (EYSENCK, 2000). Desconsiderou-se a possibilidade de que aqueles designers pensavam e resolviam problemas daquela forma, não porque aquele fosse uma espécie de DNA da cognição do designer; mas antes, porque haviam sido formados por paradigmas que favoreciam tal pensamento. A generalização do *design thinking* naturalizou algo que é essencialmente construído, não apenas por contextos sociais e históricos, mas pelas escolhas epistemológicas que fundamentaram a pesquisa e educação na área. O que se revelava naqueles testes era o modo como designers, sob determinadas influências científicas, políticas, econômicas e culturais, reagiam a uma proposta de *problem-solving*. Estas pesquisas construíram um corpo de conhecimento para o design sob paradigmas positivistas e cognitivistas. Uma outra escolha epistemológica, que não o positivismo, entenderia o conhecimento de uma outra forma, teria outros métodos de pesquisa e elaboração teórica e, certamente, chegaria a resultados e conclusões diferentes.

Neste artigo, considera-se que cada epistemologia reflete uma visão de mundo. Segundo Chalmer (1993), epistemologia é o ramo da filosofia que estuda a investigação científica e seu produto, o conhecimento científico. Ocupa-se de tentar definir o que é conhecimento e quais seriam métodos válidos para obtê-lo e justifica-lo. Dedicar-se a refletir sobre o que é ciência e porque algumas atividades humanas são consideradas ciência ao passo que outras não. É por meio da epistemologia que são delineados critérios que permitiriam distinguir a verdade do erro, o conhecimento científico do senso comum (CHALMERS, 1993).

Cross (1982) defendeu que o design teria sua própria forma de produzir conhecimento e pesquisa (*“designerly way of solving problem”*), diferente tanto das ciências quanto das humanidades porque os problemas de design seriam, por natureza, pouco definidos. Rowe (1991), publica um livro chamado *Design Thinking* e discute em que tenta estabelecer um modelo geral de estrutura de pensamento em relação aos processos de abordagem, investigação e solução dos problemas de design. Para o autor, o modo como designers organizam seu pensamento, por si só, já produziria a solução (ROWE, 1991). Mais uma vez naturaliza-se a ideia de um tipo de problema e um modo de pensar intrínsecos ao design.

Nos anos 1990, o design expande suas possibilidades de atuação em relação ao contexto industrial. O escopo dos desafios que se apresentam ao design estende-se de comidas a partes do corpo, de modelos de cidade a peças de roupa, de sistemas de saúde a modelos de negócio. O *Design Thinking* é transformado em uma metodologia que busca levar modo de pensar dos designers a ser praticado por gestores e administradores nestes novos cenários. Apropriado por grandes consultorias, o *Design Thinking* torna-se popular entre organizações e empresas como uma valiosa ferramenta na busca por inovação. Conquista credibilidade em importantes universidades e publicações como Harvard Business Review e Stanford Social Innovation

Review. Esta metodologia, que promete ser *centrada no ser humano* distancia-se do paradigma positivista que acompanhara a evolução do conceito de *design thinking* até então. Inclui algum espaço para reflexões mais filosóficas em sua prática, considera a validade das experiências subjetivas dos indivíduos, lança mão de métodos da antropologia e etnografia e adota critérios qualitativos e interpretativos no tratamento dos dados (BROWN, 2009) (KELLEY, 2007).

Concomitantemente ao *Design Thinking* norte-americano, Design Estratégico surge na Itália como a atividade de projeto aplicada no âmbito das estratégias e tomadas de decisão de organizações. (ZURLO, 2010). É descrito como um sistema aberto e complexo, que se articula com diferentes disciplinas, interpretações e fenômenos. Aspectos humanos, subjetivos, emocionais e psicológicos são considerados pelo Design Estratégico em relação às escolhas e tomadas de decisão. A realidade, por esta perspectiva, resulta da interpretação que se dá a aspectos subjetivos e objetivos, e sobretudo ao sentido que se atribui a eles. (ZURLO, 2010); (MANZINI, 2003).

Design Thinking e Design Estratégico – embora diferentes entre si – adotam paradigmas não positivistas no discurso que produzem sobre si próprios. Entretanto, nas metodologias, muitas vezes retornam ao paradigma positivista deflagrando uma importante inconsistência epistêmico-metodológica. Isto fica claro quando o *Design Thinking* retoma a ideia – já lançada por Simon (1996) – de que qualquer pessoa pode fazer design desde que siga os passos estabelecidos pela metodologia e use ferramentas específicas (BROWN, 2009) (KELLEY, 2007). No Design Estratégico, Manzini (2017), reforça a ideia no livro “Design: quando todos fazem design” e defende o uso de ferramentas ao afirmar que “(...) quaisquer que sejam as iniciativas promovidas por especialistas em design, elas contam com o suporte de seus próprios conjuntos de ferramentas (...)” (MANZINI, 2017, p.151).

A busca de ferramentas que equiparem não designers a designers tem clara origem nos dos estudos da criatividade dos anos 50, que abandonam a noção de que esta seja privilégio de poucos agraciados por talentos especiais e buscam formatar ferramentas capazes de replicá-la massivamente em indivíduos comuns (GLĂVEANU, 2010). Diante da constante ameaça soviética durante a Guerra Fria, a criatividade era tida pelos EUA como uma vantagem competitiva que não poderia estar sujeita a aspectos subjetivos. Tinha de ser sistematizada e padronizada em forma de ferramentas para que fosse acessível a qualquer pessoa. Daí a ideia de que o uso de ferramentas padronizadas – e não os recursos do indivíduo – que garantem a boa performance criativa (GLĂVEANU, 2010). Estas mesmas motivações estavam na base das pesquisas de Simon, que trabalhara em instituições ligadas às forças armadas contribuindo para a formulação de estratégias dos EUA durante a Guerra Fria. O design baseado nas pesquisas de Simon não foi apenas influenciado pela indústria, mas também pelos interesses políticos e militares norte-americanos (HUPPATZ, 2015).

O processo do Diamante Duplo, adotado pela maioria das metodologias de design ligadas a inovação segundo o Design Council (2007), também evidencia a inconsistência epistemológica destas metodologias do design contemporâneo. O Diamante Duplo se caracteriza por ser uma sequência de fases alternadas de pensamento divergente e convergente, retomando o conceito desenvolvido por McKim (1980) e reproduzindo as operações básicas da estrutura do intelecto humano desenvolvido por Guilford (1986) em testes psicométricos nos anos 50.

Embora os discursos destes novos designs surgidos nos anos 90 adotem paradigmas mais humanistas, suas práticas retomam o positivismo e cognitivismo de Simon ao adotar processos lineares organizados em etapas e o uso de ferramentas padronizadas. Isto configura uma incongruência epistemológica, um conflito entre um design que busca pelo empirismo o conhecimento objetivo, neutro, observável e mensurável; e outro, que busca pela reflexão filosófica apreender a realidade por uma ótica subjetivista. Estas são forças que apontam para direções opostas que, misturadas sem consciência, provavelmente anularão uma a outra.

2. Estruturalismo, pós-estruturalismo e design

Adotar o pós-estruturalismo como escolha epistemológica é um contraponto à influência que o positivismo exerceu – e ainda exerce – sobre o design. O pós-estruturalismo jamais considera o conhecimento como uma representação objetiva e direta da realidade, mas como processos de significação. Algo é o que é porque alguém assim o vê. Elementos da realidade são uma linguagem em si, não apenas falam da realidade, mas falam também de si mesmos; não apenas retratam e descrevem a realidade; mas a produzem na medida em que dela falam. Não há, para o pós-estruturalismo, conhecimento, sujeito, realidade, linguagem ou texto objetivos, neutros ou isentos da interpretação do sujeito que os recebe (PETERS, 2000).

O pós-estruturalismo representa uma crítica ao estruturalismo, mas não um rompimento, visto que corrobora com este em muitos pontos (PETERS, 2000). O estruturalismo surge atrelado ao modelo linguístico de Saussure (2008), que apresenta o dualismo língua/fala (langue/parole). Língua é a estrutura profunda, inconsciente e imperceptível dos códigos, leis gerais e combinatórias possíveis que regem uma linguagem. Fala ou palavra são os fenômenos linguísticos conscientes, o efeito perceptível da estrutura da língua. (SAUSSURE, 2008)

A linguística estruturalista buscou atingir por meio das estruturas superficiais, as estruturas profundas da língua que se ocultam por trás da palavra. As estruturas superficiais são aquelas que podem ser detectadas pela observação, já as estruturas profundas não são acessíveis à consciência. É a partir da observação e interpretação da estrutura superficial que se pretende chegar à estrutura profunda, sempre oculta sob o que é manifesto. A análise e interpretação dos dados observados desconsiderará os aspectos qualitativos e particulares, concentrando-se nas operações que as produzem; nas relações existentes e possíveis entre elas. A pesquisa estrutural busca desvelar as estruturas profundas e expressá-las como modelos lógico-matemáticos explicativos e lograr uma abordagem cientificista das ciências humanas (LEPARGNEUR, 1972). Para Lévi-Strauss (2015) a linguística estrutural seria para as ciências sociais uma quebra de paradigmas tão importante quanto a física nuclear foi para as ciências exatas. O autor aplica o método da linguística estrutural nos estudos antropológicos de parentesco e afirma que “como os fonemas, os termos de parentesco são elementos de significação; como eles, só adquirem essa significação se integrados em sistemas; os “sistemas de parentesco” ” (LÉVI-STRAUSS, 2015, p.46). A partir daí o estruturalismo é adotado por muitas outras áreas das ciências humanas.

A noção de sujeito como centro do pensamento, da ação e da realidade então defendida pelo Humanismo e pelo Existencialismo, é contestada pelo estruturalismo que considera que o



sujeito não teria liberdade além das estruturas profundas que determinassem suas ações. Mais relevantes do que o homem como o centro de todo pensamento e ação, seriam as estruturas, tanto superficiais quanto profundas, que regessem as operações relacionais que ele seria capaz de estabelecer. Esta posição valeu ao estruturalismo a acusação de ser anti-humanista (COELHO, 1967).

O pós-estruturalismo representa “um modo de pensamento, um estilo de filosofar e uma forma de escrita, embora o termo não deva ser utilizado para dar qualquer ideia de homogeneidade, singularidade ou unidade” (PETERS, 2000 p.28). Concorde com a noção de sujeito como um ser relacional, comandado por estruturas inconscientes; portanto sem a liberdade pretendida pelo Humanismo e pelo Existencialismo. O pós-estruturalismo reforça a importância de estrutura na constituição do sujeito, porém questiona a consistência das dicotomias que constituem essas estruturas, contesta a noção de que o sujeito estaria definido a partir de estruturas dotadas de unicidade, consistência e estabilidade, o que levaria à ideia de um sujeito universal. Busca compreendê-las por meio de transgressões e desconstruções, analisando-as como algo indeterminado, instável e incompleto (LACLAU, 1996).

O entendimento pós-estruturalista de realidade, sujeito, subjetividade, textualidade e interpretação conduzem o design para a noção de que “linguagem e cultura são sistemas linguísticos e simbólicos nos quais as inter-relações entre elementos que os constituem são vistas como mais importantes do que os elementos considerados isoladamente” (PETERS, 2000 p.). Assim, o artefato produzido por qualquer design seria sempre visto pelo ângulo do sistema de inter-relações do qual faz parte. Poder-se-ia dizer que um designer, ao projetar um artefato, estaria projetando uma série de relações e inter-relações simbólicas articuladas em um sistema. Isto porque, um artefato, pela ótica pós-estruturalista, nunca é somente um artefato. “Nunca se consome o objeto em si (no seu valor de uso) – os objetos (no sentido lato) manipulam-se sempre como signos que distinguem o indivíduo (...)” (BAUDRILLARD, 2007. p. 60).

3. Especulações sobre pós-estruturalismo e design

Beccari, Portugal e Padovani (2017) propõem organizar as bases para uma filosofia do design em seis eixos reflexivos e aproximam-se do pós-estruturalismo sobretudo no eixo design e linguagem, em que colocam o design como articulador de significados, e citam autores estruturalistas e pós-estruturalistas como R. Barthes; J. Baudrillard; M. Foucault; R. Jakobson; J. Lacan; F. Saussure, G. Deleuze. A abordagem pós-estruturalista oferece um caminho para a reflexão e para a construção de processos referentes a este novo design, imaterial e intangível, que a contemporaneidade apresenta. Segundo Deleuze e Guattari (2007), “filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em criar conceitos” (p.13). Num contexto em que algumas formas de design afastam-se da materialidade obrigatória do artefato projetado e “o design não mais “projeta algo”, mas sim “projeta para algo (ou para que algo aconteça)” (MANZINI, 2003 p.3), a criação de conceitos que fundamentem processos, sistemas e artefatos poderia ser o próprio resultado da prática projetual. Assim, a filosofia poderia ser a inspiração para um design em que um conceito seja o próprio artefato criado. É certo que um conceito filosófico está muito longe de um conceito em design, mas o ato de criação que os origina pode

ter semelhanças e afinidades a serem exploradas. Sofisticar o pensamento, a reflexão e a competência de criar conceitos de um designer é fundamental para sofisticar, no sentido de aprofundar, sua capacidade criativa. Por esta perspectiva, o que definirá o potencial de inovação do design será, cada vez mais, a qualidade do pensamento e do conhecimento que este for capaz de produzir a respeito de seus próprios processos e das questões envolvidas em cada projeto. É neste estado de devir, de articulação entre caos e ordem, não estratificado, não organizado (no sentido de estar fechado em um organismo) e pleno de potência que o design pode encontrar sua vocação para projetar conceitos e possibilitar que aquilo que ainda não é, venha a ser.

É comum que se aborde, não apenas no design, mas também em outras áreas do conhecimento, teoria e prática como duas coisas naturalmente separadas e que, por algum motivo, atrapalhariam uma à outra. Se por um lado o design de bases cognitivas e positivistas rejeita a reflexão filosófica em favor da pesquisa pragmática; por outro, o design humanista parece se apartar da prática projetual. Por certo, os paradigmas epistemológicos adotados norteiam a forma como se estabelece a relação entre teoria e prática. Beccari, Portugal e Padovani (2017) propõem uma “Filosofia do Design multiplicadora” e a contrapõem à “Filosofia do Design unificadora”; estabelecem um quadro comparativo entre as duas (p.16) e ressaltam que a primeira concebe a filosofia como a expressão de olhares múltiplos; enquanto a segunda, como um recurso aplicável ao design” (BECCARI; PORTUGAL; PADOVANI, 2017 p.16). Para Bonsiepe (2011), “justifica-se manter distância da teoria quando ela provoca a suspeita de ambições dominadoras mediante a visão iluminada, desqualificando toda a prática como sendo limitante” (p.182). Entretanto ressalta a importância de ambas e considera saudável ao design a articulação entre prática e teoria (BONSIEPE, 2011). Contudo, a divisão já está feita e só por isso há a necessidade de pensar em reuni-las em algum momento. Propõe-se neste a não naturalização da separação entre teoria e prática sendo que bases epistemológicas e teóricas inevitavelmente estarão nas práticas e vice-versa, assim como o todo estará nas partes. Considerando teoria/prática ao invés de teoria e prática; projeção/reflexão ao invés de projeção e reflexão.

Para Deleuze e Guattari (2000), nenhuma ordenação cartesiana do pensamento tem fundamento senão na arbitrariedade de um sistema de controle do conhecimento. A noção de rizoma é apresentada pelos autores como um contraponto às formas cartesianas e dominantes de pensamento e produção de conhecimento. Rizoma é um sistema aberto, a-centrado que, ao contrário de submeter-se à ideia de uma origem estrutural predeterminada, tem na experimentação livre e exploratória sua principal característica. O pensamento/rizoma não se desenvolve a partir de um conhecimento primeiro, de um ponto de partida totalmente conhecido e tampouco possui um destino pré-determinado (DELEUZE, G.; GUATTARI, F 2000). Feito de rupturas, quebras, atalhos e desvios, conceito de rizoma aponta para novas possibilidades no sentido de inspirar a criação de processos e métodos mais condizentes com a complexidade do design contemporâneo; que fujam da divisão teoria/prática, da linearidade e da lógica do *problem-solving*.

Um processo de design inspirado pelo rizoma não seria previsível em sua forma, trajetória e tampouco em seu resultado e permitiria toda a ordem de conexões entre suas partes ou operações, subvertendo a suposta lógica que o organiza. Qualquer uma das operações deste

processo de design poderia conectar-se a qualquer outra, em qualquer momento ou posição. Sem uma organização pré-estabelecida, poderia ter rupturas, quebras, brotar em novas direções e posições e não apenas naquelas que pudessem ser definidas anteriormente. Estaria sempre aberto e apto a se moldar a desafios imprevistos que se apresentassem ao longo de um projeto. Se por um lado esta parece ser uma proposta arriscada e desorganizadora, por outro, é fundamental que um design que desafie seus próprios paradigmas teóricos e epistemológicos; desafie, na mesma intensidade, paradigmas que formatam suas metodologias e processos.

Para Costa (2010), o pós-estruturalismo teve grande influência sobre as teorias de design e ao trazer a noção de textualidade – uma articulação entre obra, autor e leitor – que suplanta a centralidade do autor em relação à obra e ao leitor. Estes deslocamentos teriam implicações diretas no design, sobretudo na noção de usuário que abandonaria a posição de receptáculo passivo do design/obra e tornar-se-ia sujeito interativo, coautor (COSTA, 2010). Nos estudos do usuário, acreditamos que a perspectiva pós-estruturalista pode viabilizar a identificação do conteúdo inconsciente, das estruturas profundas e de “necessidades” que o indivíduo ainda não pode articular num discurso consciente e intencional. É a busca pelo que está ausente ao manifesto, mas que o determina e referencia (LEPARGNEUR, 1972). Compreender a textualidade inconsciente e oculta do sujeito e projetar no sentido de atender a necessidades e desejos existentes, porém ainda subjacentes, é uma via para a inovação na medida em que uma solução possa ser projetada concomitantemente – ou antecipadamente – à percepção destas necessidades e desejos pelo próprio usuário. Não se trata de prever o futuro, mas de interpretar aquilo que está evidente em busca de desvendar o que está oculto.

A interpretação é um elemento a ser considerado numa aproximação entre design e pós-estruturalismo. Um design inspirado no pós-estruturalismo terá de enfrentar a dimensão simbólica dos artefatos – e de seus quanto métodos, processos e práticas – como algo a ser interpretado. Autores do design empreenderam esforços no sentido de abordar questões referentes a processos de significação nos artefatos. Cardoso (2016) ressalta a importância de que o design possa compreender os processos pelos quais os significados são definidos em um artefato e pergunta: “de que maneira as características formais dos objetos determinam, ou não, o sentido informacional que transmitem? Por que os dois ou mais objetos determinam ou não, o sentido informacional que transmitem?” (CARDOSO, p. 126). Esta é uma pergunta que encontrará respostas distintas a depender da abordagem epistemológica adotada e neste ponto, o autor deixa uma lacuna a ser preenchida e enseja uma outra pergunta: com qual visão de mundo – ou paradigma epistemológico – o autor pretende enfrentar essas questões?

Pela abordagem proposta neste artigo, há de se fazer o esforço de acessar a esses conteúdos subjacentes aos artefatos e ao próprio design, não apenas no sentido de compreender os processos de significação daquilo que já foi projetado; mas também daquilo que será projetado. Tanto os artefatos produzidos pelo design, quanto seus métodos, processos e práticas, ao serem estudados por esta perspectiva, podem revelar a “língua” abstrata e inconsciente que determina suas formas, sua “fala”, e proporcionam uma enorme gama de possibilidades de reflexão, pesquisa e prática. A análise do artefato que pode ser observado empiricamente possibilitaria a compreensão da estrutura profunda – a “língua” do design. Acessar a estas estruturas profundas revelaria discursos, ideologias, intenções que operassem por meio do artefato sem estarem

claramente manifestos nele. Poder-se-ia conhecer significados que o designer teve a intenção de produzir e não produziu; assim como aquilo que, não tendo a intenção consciente de significar, projetou como significação. A interpretação pós-estruturalista é uma forma do designer ir em busca daquilo faz “sem saber que faz”, do discurso que cria “sem perceber que cria” e criar possibilidade de desconstruir conceitos já estabelecidos, gerar quebras, descontinuidades e inovação. Desta forma, o designer se afastaria da ingenuidade comum àqueles que não percebem além do conhecimento objetivo e mensurável, do fenômeno perceptível pela sensibilidade consciente e acreditam estar no total controle dos significados e subjetivações criados por aquilo que produzem.

Conclusão

Neste artigo, argumenta-se que uma importante parcela do design buscou se firmar como ciência apoiada num paradigma epistemológico positivista e em modelos cognitivistas que definiram metodologias, métodos e formas de operar na pesquisa e nas práticas projetuais. Este design que buscava a objetividade e a neutralidade da ciência positivista originou processos e métodos que assim apreendem a realidade e, por consequência, configuraram uma prática projetual coerente com o paradigma adotado.

Motivadas por novas demandas que se apresentaram ao design a partir dos anos 90, surgem novas metodologias – a exemplo de *Design Thinking* e Design Estratégico – com um discurso que se afasta do positivismo, sinalizando outras escolhas epistemológicas. Entretanto, em seus métodos, práticas e ferramentas, estas metodologias ainda demonstram fortes bases positivistas e cognitivistas, configurando uma incoerência entre epistemologia e outros níveis do conhecimento, como metodologia, métodos e práticas. Esta incongruência epistemológica limita e fragiliza o potencial destas novas formas de design.

Reflete-se, neste artigo, acerca do pós-estruturalismo como epistemologia escolhida em design. Especula-se como esta poderia evoluir no campo do design, articulada à prática projetual, mantendo uma coerência epistêmico-metodológica. Se o paradigma teórico é subjetivista e acredita que a realidade não está dada a priori, deve-se ter métodos de pesquisa e prática projetual que corroborem e potencializem esta visão. A mistura entre paradigmas epistemológicos incongruentes implica no risco – ou certeza – de que anularão um ao outro visto que são forças em direções opostas. Buscar coerência epistemológica não significa alguma espécie de purismo, mas antes, a necessidade de que haja consciência da importância deste nível em toda cadeia de operações que constituem o campo do design.

O pós-estruturalismo revela-se uma escolha epistemológica pertinente ao design que deseja diferenciar-se das raízes positivistas do design industrial ao passo que abre espaço para uma visão subjetivista do mundo. Os métodos pós-estruturalistas possibilitam que processos sejam definidos, criados e desconstruídos ao mesmo tempo em que ocorrem. É certo que um design inspirado pelo pós-estruturalismo não oferece a aparente segurança positivista. Aplicados aos processos de design teriam menos certezas, segurança e previsibilidade. A pesquisa pós-

estruturalista será sempre exploratória, de cunho filosófico, arriscada, desafiadora e insubordinada. Exatamente como imaginamos – e argumentamos – que o design poderia ser.

Referências

- BAUDRILLARD, J. **O Sistema dos Objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, v. 25, n. 1, p. 12-32, 2017.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. Editora Blucher, 2011.
- BROWN, Tim. **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation**. New York: Harper Collins Publishers, 2009.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo, Blucher: 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. Ubu Editora LTDA-ME, 2016.
- CHALMERS, Alan Francis; FIKER, Raul. **O que é ciência afinal?**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- COELHO, Eduardo Prado. Introdução a um pensamento cruel: estruturas, estruturalidade e estruturalismos. **DERRIDA; FOUCAULT et al. Estruturalismo: antologia de textos teóricos**. Trad. Eduardo Prado Coelho et al. Lisboa: Portugália, S/D, 1967.
- COSTA, Carlos Roberto Zibel. **Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura**. Annablume, 2010.
- COUNCIL, Design. **Eleven lessons: Managing design in eleven global companies-desk research report**. Design Council, 2007.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. **Design studies**, v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Editora 34, 2007.
- _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Editora 34, 2000.
- EYSENCK, Michael W. **Psychology: A student's handbook**. New York: Psychology Press, 2000.
- GLĂVEANU, Vlad Petre. Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. **New ideas in psychology**, v. 28, n. 1, p. 79-93, 2010.
- GUILFORD, Joy Paul; CORTADA DE KOHAN NURIA TR. **La naturaleza de la inteligencia humana**. Paidós, 1986.
- HUPPATZ, Daniel J.; Revisiting Herbert Simon's "science of design". **Design Issues**, v. 31, n. 2, p. 29-40, 2015.
- KELLEY, Tom. **As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- LACLAU, Ernesto. **Emancipación y diferencia**. Compañía Editora Espasa Calpe:, 1996.
- LANGRISH, John Z. The design methods movement: From optimism to darwinism. **Proceedings of the DRS2016: Design+ Research+ Society Future Focused Thinking**, Brighton, UK, p. 27-30, 2016.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de textos, 2011.



LEPARGNEUR, H. **Introdução aos estruturalismos**. São Paulo, Herder/ EDUSP, 1972.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Editora Cosac Naify, 2015.

MANZINI, Ezio. Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design para inovação social. **Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos**, 2017.

_____. Strategic Design for Sustainability: instruments for radically oriented innovation. **JÉGOU, F; MANZINI, E. Sustainably everyday: scenarios of urban life. Milano: Edizioni Ambiente**, 2003.

MCKIM, Robert. **Experiences in visual thinking** Monterey. **CO: Brooks/Cole**, 1980.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença: uma introdução**. Autêntica, 2000.

RIBEIRO, João. **O que é positivismo**. Brasiliense, 2017

ROWE, Peter G. **Design thinking**. MIT press, 1991.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. Editora Cultrix, 2008.

SIMON, Herbert A. **The sciences of the artificial**. MIT press, 1996.

ZURLO, Francesco. Design strategico. **XXI Secolo**, v. 4, p. 1-12, 2010.parágrafo.

Rodrigo Najjar

Graduado em Comunicação Social pela UFRGS, mestre em Design pela Unisinos. Doutorando em Design pela Unisinos (Bolsista PROSUC/CAPES). É pesquisador do grupo de pesquisa DESIGN ESTRATÉGICO: INOVAÇÃO CULTURAL E SOCIAL (Unisinos). (najjar.rodrigo@gmail.com)