

Estudos discursivos em design: fundamentos teóricos

Discourse studies in design: theoretical foundations

Marcos N. Beccari¹

Resumo

Este artigo objetiva elencar e organizar fundamentos teórico-metodológicos para a investigação crítico-filosófica da esfera discursiva do design. Com base no pensamento foucaultiano, o que se intenta é esboçar (dada a natureza incipiente da abordagem ora proposta) a compreensão do design como atividade discursiva, no sentido de que ele reflete, veicula e faz circular uma série de regimes de compreensão do mundo. Tal dimensão discursiva é delineada a partir de revisão de literatura, culminando em dois eixos de investigação: (1) discursos *do* design e discursos *por meio do* design. No primeiro caso, o foco reside no estudo dos *regimes de verdade* do campo; no segundo, contempla-se o estudo dos *efeitos de verdade* materializados por artefatos oriundos do universo do design. Com isso, são traçadas coordenadas possíveis para pesquisas que se dediquem à investigação/análise crítica dos discursos que são postos em circulação pelo design e que, ao mesmo tempo, o circunscvem.

Palavras-chave: Discurso, Foucault, Filosofia do Design

Abstract

This article aims to list and organize theoretical-methodological foundations for the critical-philosophical investigation of the discursive sphere of design. Based on the thinking of Michel Foucault, a schema is drawn (considering the incipient nature of the proposed approach) from the understanding of design as a discursive activity, in the sense that it reflects, conveys and circulates a series of modes of understanding the world. This discursive dimension is delineated from a literature review, culminating in two research axes: (1) design discourses and (2) discourses through design. In the first case, the focus is on the study of the formation of the truth in the design field; in the second, the focus is on the study of the effects of truth materialized by artifacts from the design universe. With this, possible coordinates are drawn for researches that are dedicated to critical investigation/analysis of the discourses that are put into circulation by the design and that, at the same time, circumscribe the design.

Keywords: *Discourse, Foucault, Philosophy of Design.*

¹ Doutor em Filosofia da Educação pela USP, designer gráfico e Mestre em Design, ambos pela UFPR. Professor Adjunto atuante no curso de Design Gráfico e no Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR. Trabalha principalmente com os temas Filosofia e Crítica em Design, Estudos Discursivos e Estudos da Visibilidade. E-mail: contato@marcosbeccari.com.

Introdução

Nos últimos anos, a área de estudos discursivos assumiu notável multiplicidade, admitindo diferentes olhares teóricos, perspectivas metodológicas, fontes, escopos e objetos de pesquisa. No tocante a estes últimos, os discursos do design envolvem o desenvolvimento teórico-conceitual do campo, mas também suas práticas didáticas e de pesquisa, as instituições, as relações entre design e sociedade, dentre outros elementos que conduzem à compreensão do design como atividade discursiva. Pesquisadores com as mais diversas formações, e em espaços de pesquisa com os mais diferentes fins, têm se debruçado sobre essa dimensão interdisciplinar no design, dialogando com abordagens da filosofia, da história, dos estudos culturais etc. Nesse sentido, os estudos discursivos refletem a própria disciplina do design, isto é, um campo que se enriquece com uma diversidade de saberes que, uma vez delimitados em suas configurações epistemológicas, possibilitam certa dispersão discursiva que caracteriza o design².

Partindo da premissa de que “toda a materialidade está permeada de sentidos e valores, e todos os sentidos e valores estão associados a materialidades” (PORTUGAL, 2017, p. 36), a noção de design é aqui amplamente encarada como processo de designação e combinação de sentidos, valores, materialidades e realidades possíveis, portanto como *articulação simbólica* (BECCARI, 2016). Mais precisamente, ao intervir diretamente naquilo que vemos e no modo como vemos³ (e usamos, consumimos, interagimos etc.), o design efetua um agenciamento discursivo (SOUZA LEITE, 1997), seja pela construção de peças gráficas, produtos, sistemas e serviços, seja através do ensino e da produção acadêmico-científica, em forma textual. É pelo discurso, ademais, que o design enquanto campo do saber valida-se e diferencia-se dos demais, ainda que, como observa Orlandi (1987, p. 26), “todo discurso nasce de outros discursos”.

Se é possível dizer que existe algo denominado “design”, ou mesmo se se trata de design ou de qualquer outra coisa, não é somente pela linguagem, mas pela presença de algo anterior à linguagem, algo que a circunscreve e a regula: o discurso.⁴ A diversidade de perspectivas e abordagens existentes para tratar da relação entre design e discurso passa, dentre outras coisas, pela ambiguidade que o segundo termo carrega, ora se restringindo a um constructo oral/escrito/visual ora considerado em sentido amplo, associado aos meios pelos quais as sociedades regulam e fazem circular seus significados, valores e modos de vida. No presente artigo a dimensão discursiva é encarada sob esse último aspecto, como processo que ao mesmo tempo ultrapassa e condiciona os processos de significação – ou, nos termos de Foucault:

[Trata-se de] interrogar a linguagem, não na direção a que ela remete, mas na dimensão que a produz; negligenciar o poder que ela tem de designar, de nomear, de mostrar, de fazer

² De acordo com Almeida Junior e Nojima (2010), o entendimento do design como campo de conhecimento permanece em aberto, considerando que as definições a ele atribuídas ainda se limitam, majoritariamente, ao exercício de uma arte aplicada. Os autores também propõem que, ao atribuir determinada forma a um produto, o designer elabora um discurso que, por meio de diversas formas de expressão (cor, textura, letras etc.), será recebido e disseminado por determinado público.

³ “Ver é desdobrar afecções relacionadas ao que é visto, construindo possibilidades perceptivas que nos atravessam e nos constroem. Ver é suturar e sobrejustapor sentidos” (MOSSI; OLIVEIRA, 2011, p. 167).

⁴ Ao menos sob o viés foucaultiano aqui adotado, as diversas formas de linguagem (verbal, textual, visual etc.), seus elementos estruturais e recursos retóricos são entendidos como dados discursivos.

aparecer, de ser o lugar do sentido ou da verdade e, em compensação, de se deter no momento – logo solidificado, logo envolvido no jogo do significante e do significado – que determina sua existência singular e limitada. Trata-se de suspender, no exame da linguagem, não apenas o ponto de vista do significado (o que já é comum agora), mas também o do significante, para fazer surgir o fato de que em ambos existe linguagem, de acordo com domínios de objetos e sujeitos possíveis, de acordo com outras formulações e reutilizações eventuais (FOUCAULT, 2014, p. 126).

Enquanto a língua delimita o sistema de construção de enunciados que, inversamente, compõem-se com as palavras pronunciadas, o discurso constitui o sistema geral da formação e da transformação dos enunciados. O estudo dos discursos, como se sabe, foi um ponto capital na obra de Foucault, que examinou o exercício do poder através dos corpos de saber (como a medicina e o direito), das instituições e das práticas que eles autorizam (como a internação clínica e a prisão carcerária). De maneira concisa e abrangente, a noção de discurso se refere a todas as condições necessárias para que algo tenha algum valor/significado. Pressupõe-se, assim, que valores e significados não preexistem aos discursos; são os discursos que produzem um objeto significativo, situando-o em relação a outros objetos, valores e significados.

O trabalho de trazer à luz os discursos foi chamado por Foucault de arqueologia (quando voltada ao saber) e genealogia (quando voltada ao poder). Por sua vez, o campo da Análise de Discurso (ORLANDI, 2010) procurou, desde o seu surgimento no quadro epistemológico francês, constituir e ocupar um lugar transversal entre os estudos da linguagem, as pesquisas históricas e as reflexões de cunho filosófico.⁵ Sob esse prisma, não há, de um lado, linguagem e, de outro lado, os fatos, tomados como entes verdadeiros em si próprios, mas apenas proposições de “verdade” em permanente disputa. E sob o viés foucaultiano em particular, “discurso” designa menos um dado fenômeno do que uma forma de concatenar fenômenos dispersos, tornando-os visíveis ao dotá-los de valor e significado. Embora não tenha se filiado à Análise de Discurso, cuja paternidade é creditada a Michel Pêcheux e Jean Dubois, Foucault foi de fundamental importância para os rumos posteriores tomados por essa disciplina.

Considerando o design não como um discurso fechado em si, mas como um agenciamento discursivo que reflete, veicula e faz circular uma série de regimes de compreensão do mundo (BECCARI, 2018, 2017), o presente artigo visa elencar e organizar alguns fundamentos teóricos para os estudos discursivos em design. O intuito principal consiste em assinalar a atualidade e a eficácia do arsenal teórico foucaultiano para o estudo da esfera discursiva do design, que se enreda e se situa mediante os regimes discursivos vigentes.

Tal proposta mostra-se relevante pela produção pouco expressiva no campo do design acerca de questões discursivas. Em revisão sistemática recente que se atém a duas das revistas de maior relevância da área, Ramiro, Wolff e Ruthschilling (2016) relatam que, dos artigos publicados de 2007 a 2015 no periódico nacional *Estudos em Design*, apenas 3,7% abordam a relação entre

⁵ Na concepção de Maldidier (2003, p. 31), tal perspectiva “repousa sobre a intuição muito forte de que [os discursos] não podem visar às sistematicidades da língua como um contínuo de níveis”. É uma abordagem, portanto, que se opõe ao chamado núcleo rígido da Linguística e da Semiótica por encarar os discursos de maneira desatrelada a um conjunto de regras e propriedades formais.

design e discurso⁶; e no caso dos artigos publicados entre 1995 e 2015 no periódico internacional *Design Studies*, os que tratam de aspectos discursivos compõem somente 1,2% do total. E não há, dentre os textos filtrados, nenhum que mencione Foucault ou que aborde a análise do discurso; em vez disso, tais artigos são direcionados ora à retórica do design ora à defesa epistemológica da autonomia do design enquanto campo de conhecimento. Evidencia-se, desse modo, uma lacuna na pesquisa em design em relação aos estudos discursivos.

Em contrapartida, mantém-se constante o interesse acadêmico, externo ao contexto nacional e ao campo do design, pelos estudos discursivos⁷ e, em especial, pela investigação das relações entre filosofia, discurso e design (MARGOLIN, 1989, LATOUR, 2009; LUPTON; MILLER, 2011, KIM, 2018). Embora dispersas, tais produções aparentemente ganham força nas décadas de 1970-80, com a disseminação da vertente francesa pós-estruturalista no cenário acadêmico norte-americano (BECCARI, 2019) – nesse mesmo período, diga-se de passagem, o filósofo brasileiro Vilém Flusser (2010) desenvolvia na Europa seus estudos sobre design e comunicação. A dimensão discursiva, pois, ocupou um lugar de destaque tanto em teorias da arquitetura (como em *Learning from Las Vegas*, livro de Robert Venturi et. al.) quanto na crítica de arte (como no periódico *October*, inaugurado por Rosalind Krauss), influenciando diretamente o ensino de design na *Cranbrook Academy of Art*, sob a direção de Katherine McCoy (1990). Recentemente alguns textos dessa época foram agrupados na coletânea *Graphic Design Discourse*, organizada por Henry H. Kim (2018). E, no contexto brasileiro, vale mencionar o trabalho desenvolvido por Carlos Zibel Costa (2010), que introduziu os estudos discursivos na FAU-USP, bem como as pesquisas de Humberto Pires da Paixão (2017), que investiga o universo da moda a partir do viés foucaultiano.

Pelo exposto, ressalta-se que estamos ainda longe de esgotar as possibilidades de relacionar design e discurso. Assim, encarando o design como campo de atravessamentos discursivos que compõem parte das “regras que determinam, em uma cultura, a aparição e o desaparecimento dos enunciados, sua permanência e sua supressão, sua existência paradoxal de *acontecimentos*” (GREGOLIN, 2001, p. 12), o foco deste estudo recai sobre as possibilidades teóricas e metodológicas de analisar a rede discursiva pela qual o design torna as coisas, tanto quanto a si mesmo, algo visível e nomeável. Noutros termos, trata-se de evidenciar, seguindo a perspectiva filosófica que eu tenho adotado em minhas pesquisas, a maneira como o design contribui para compreendermos não tanto o mundo, mas os próprios modos pelos quais interpretamos o mundo e nele nos situamos. Eis a sua dimensão discursiva, aqui organizada em dois eixos (discursos *do* design e discursos *por meio do* design) cujos fundamentos teórico-metodológicos são esboçados após o delineamento metodológico.

⁶ Nota-se também que os autores dos textos nacionais não se repetem, o que indica que tais estudos são pontuais, isto é, sem continuidade e sem citações cruzadas entre si.

⁷ Sublinho, quanto a isso, a produção constante de dois grupos de pesquisa brasileiros: (1) o *Laboratório de Estudos Discursivos Foucaultianos*, fundando em 2009 e sediado no Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia; (2) o *Grupo de Trabalho Estudos Discursivos Foucaultianos*, fundado em 1984 e sediado na Unicamp. Cf. respectivamente: <<http://www.foucault.ileel.ufu.br/>>; <<http://anpoll.org.br/gt/estudos-discursivos-foucaultianos/>>. Acesso em 26 jan. 2019.

Abordagem metodológica

O presente estudo, em consonância com o pensamento foucaultiano e de outros pensadores por ele influenciados (ex. Jonathan Crary, Bruno Latour, Hal Foster), se situa no escopo (ao mesmo tempo em que o propõe) dos “estudos discursivos em design” enquanto investigação crítico-filosófica da esfera discursiva do design. Significa considerar o fato de se falar em design, tendo em vista quem é autorizado a dizê-lo e os lugares em que se fala, além da premissa de que tal rede discursiva não é um dado *a priori*, mas está por fazer, num constante movimento de retorno e atualização. Cumpre frisar que não se trata de um estudo que, a partir do design, pretende lançar um olhar para os discursos, mas que, ao contrário, parte do registro discursivo para olhar o design. Assim, em vez de investigar, por exemplo, os modos específicos pelos quais o design cria discursos – algo que remeteria a uma abordagem do tipo “design centrado no discurso” –, mais importa questionar como ele reflete discursos outros (reforçando-os ou problematizando-os), quais discursos o autorizam ou o invalidam e, enfim, como o design se configura *por entre* os regimes discursivos⁸ que engendram nossos modos de pensar, de agir e de viver em sociedade. Dito de outro modo, as *relações discursivas* importam mais do que propriamente os discursos enquanto construções enunciativas coesas, posto que

As relações discursivas, como se vê, não são internas ao discurso: não ligam entre si os conceitos ou as palavras; não estabelecem entre as frases ou as proposições uma arquitetura dedutiva ou retórica. Mas não são, entretanto, relações exteriores ao discurso, que o limitariam ou lhe imporiam certas formas, ou o forçariam, em certas circunstâncias, a enunciar certas coisas. Elas estão, de alguma maneira, no limite do discurso: oferecem-lhe objetos de que ele pode falar, ou antes (pois essa imagem da oferta supõe que os objetos sejam formados de um lado e o discurso, de outro), determinam o feixe de relações que o discurso deve efetuar para poder falar de tais ou tais objetos, para poder abordá-los, nomeá-los, analisá-los, classificá-los, explicá-los etc. Essas relações caracterizam não a língua que o discurso utiliza, não as circunstâncias em que ele se desenvolve, mas o próprio discurso enquanto prática (FOUCAULT, 2014, p. 56).

Ao estudar a história da doença mental, por exemplo, Foucault demonstrou como a interação dos discursos jurídico e médico tornaram a “loucura” um fenômeno visível, embora desde o início disperso, abstrato, contraditório. E isso não apenas porque as definições de loucura variam ao longo do tempo – “não se trata das mesmas doenças, não se trata dos mesmos loucos” (2014, p. 36) –, mas também porque sempre houve diferentes agentes e instituições que disputam a autoridade sobre ela – “o objeto que é colocado como seu correlato pelos enunciados médicos [...] não é idêntico ao objeto que se delineia através das sentenças jurídicas ou das medidas policiais” (ibidem). No caso do design, as relações discursivas podem ser ilustradas com algumas perguntas⁹: em que medida a disciplina do design, apesar de presumir certa coesão discursiva, está em pleno acordo com o saber dos designers, dos professores, dos usuários etc.? Ou será que a constante disparidade entre tantos modos de ver é justamente o que torna o design

⁸ Compreendo, na esteira de Foucault (2014), que um “regime discursivo” não supõe unidade ou coerência interna, mas constitui uma constelação dispersa de lógicas descontínuas que circunscrevem as possibilidades de assimilar, descrever e interferir no que se passa.

⁹ Tais questões foram inspiradas no ensaio “Disciplinas do Design: Escrevendo com Foucault”, de Ellen Lupton e Abbott Miller (2011, p. 66-70).

(como a loucura) um fenômeno visível? E seria possível tomá-lo por ilusão, construção sem legitimidade, algo a ser ignorado? Ou será que qualquer asserção não requer também uma elaboração discursiva a partir da qual o registro dos fatos possa fazer sentido?

[Discurso] não é nem sintagma, nem regra de construção, nem forma canônica de sucessão e de permutação, mas sim o que faz com que existam tais conjuntos de signos e permite que essas regras e essas formas se atualizem (FOUCAULT, 2014, p. 99).

Em outras palavras, uma abordagem discursiva pressupõe que os sentidos não são dados empíricos a serem revestidos por uma linguagem transparente. O que há são apenas possibilidades de sentido que emergem de uma teia de relações complexas, envolvendo formas de pensamento, contendas históricas e exercícios de poder. A questão discursiva consiste basicamente em indagar por que uma coisa tende a se associar a determinados sentidos, e não a outros. Disso se depreendem algumas premissas, tais como a recusa de verdades universais, a desnaturalização dos valores e o abandono da noção de conhecimento enquanto expressão que reflete o mundo. Para Foucault (2007), com efeito, os objetos a serem aprendidos e representados nunca são dados prévios ao conhecimento, mas são, como o próprio conhecimento, desde o início “fabricados”. O saber jurídico, por exemplo, ao realizar as práticas penais (como o inquérito), produz verdades acerca do indivíduo julgado. Desse ponto de vista, é no interior da própria rede discursiva, e nunca fora dela, que – por meio de categorias supostamente neutras ou naturais como raça, sexo e valor estético – o mundo social é organizado, conhecido e reconhecido como tal.

Em meados da década de 1970, alguns filósofos franceses como Foucault, Barthes e Derrida (posteriormente rotulados como “pós-estruturalistas”) buscaram mostrar como os elementos da linguagem não são suficientes para dar conta dos significados e valores socialmente convencionados. O que estava em pauta eram as condições de possibilidade da formação discursiva, as quais abrangem fatores das mais distintas ordens: políticos, econômicos, epistemológicos etc. O objetivo não era decifrar o que significa determinado discurso, mas indagar por que certa conjuntura ideológica (ou *epistème*) possibilitou o surgimento de um discurso, ou ainda por que e como certo conceito abstrato passou a assumir contornos concretos. Nesse sentido, a interpretação de algo como a doença mental, a sexualidade, a justiça etc. supõe que o objeto em questão participa de um conjunto arbitrário e disperso de regras, o discurso, que determina o que convém ou não de ser dito, o que é ou não significativo, quem fala e quem se silencia – e isso não apenas sob a forma enunciativa (como imperativos morais), mas também através de um produto, de uma exposição artística, de uma técnica etc. Essa foi a ideia geral que motivou, por exemplo, o historiador John Berger (1999) a investigar, em seu difundido *Modos de ver*, a maneira como as mulheres foram retratadas no decorrer da história da arte: a maioria dos enquadramentos, poses e expressões femininas sempre fora construída e ao mesmo tempo destinada ao olhar masculino heterossexual.

No campo do design gráfico, essa base conceitual influenciou algumas das experimentações norte-americanas mais difundidas na década de 1980 (em revistas como *Visible Language* e *Emigre*), que se propunham a interrogar e subverter os sistemas de valores instituídos cultural e

historicamente.¹⁰ Tem se tornado recorrente, a partir de então, ainda que por um percurso teórico disperso, a ideia de que designers não se servem de um olhar neutro em seu trabalho; eles precisam lidar com diferentes sentidos, valores e efeitos daquilo que elaboram, em vez de se pautarem em supostas regras objetivas e universais de um campo autônomo. Interessa reter que, nessa perspectiva, o design não constitui um discurso integrado, mas se ocupa de cruzamentos entre práticas discursivas, articulando-as para dar a ver (e também propor) algum modo de apreensão do mundo. A especificidade desse modo de apreensão não se dá em termos de resultados (visuais, funcionais, ergonômicos, informacionais etc.), mas sim como *modus operandi* ou estratégias discursivas: trata-se de mapear, organizar, destacar, justapor, combinar, conduzir etc. conexões já existentes. Nos termos de Daniel B. Portugal:

Como observa Latour, todo design é um re-design. Ele trabalha sobre as conexões já existentes, utilizando-as como base para outras conexões, e atentando para os efeitos que estas últimas terão sobre as primeiras. Para que isso possa ser feito, é indispensável a capacidade de visualizar as diversas conexões que con-formam uma coisa qualquer. [...] Um mapa que organize e destaque as associações relevantes para certas elaborações é, então, elemento-chave para o design. A cartografia de associações (e com elas, inevitavelmente, de narrativas e valores), portanto, possui relevância ímpar para o design, e se afigura, ela mesma, como uma forma ativa de elaboração (PORTUGAL, 2017, p. 36).

Alinhada à prerrogativa pós-estruturalista – segundo a qual não há verdades, mas diferentes “efeitos de verdade” a depender dos discursos em disputa –, tal perspectiva abre a possibilidade de encararmos o design como um espaço de (re)leitura das forças discursivas que pleiteiam imagens de mundo. Por sua vez, Foucault nos leva a pensar que a verdade, a loucura, a sexualidade, enfim, o que quer que tomemos como objeto, como o design, não é um espelho da realidade, mas um signo discursivo que a enreda, a impregna e, ao mesmo tempo, nos permite conhecê-la. Eis a abordagem que nos permite traçar a dimensão discursiva do design.

Eixos discursivos do design

A partir dessa breve conjectura metodológica, e dada a dispersão conceitual que caracteriza esse tipo de abordagem no design (que remete a diferentes tradições filosóficas, sociológicas etc.), é possível estabelecer, sob o prisma foucaultiano, dois eixos de investigação: discursos *do* design e discursos *por meio do* design. No primeiro caso, o foco reside no estudo dos *regimes de verdade* do campo; no segundo, contempla-se o estudo dos *efeitos de verdade* materializados por artefatos oriundos do universo do design. Com isso, pretende-se traçar coordenadas possíveis para pesquisas que se dediquem à investigação/análise crítica dos discursos que são postos em circulação pelo design e que, ao mesmo tempo, o circunscrevem.

¹⁰ No desenvolvimento teórico dessa vertente, pode-se mencionar nomes como Johanna Drucker (1994) no campo do design gráfico, Hal Foster (2014) no campo das artes visuais e Jonathan Crary (2012) no campo da história. No registro da experimentação, por sua vez, o trabalho artístico de Barbara Kruger e o trabalho gráfico de Maud Lavin tornaram-se emblemáticos. De modo geral, esse tipo de abordagem considera que “O design pode envolver criticamente as mecânicas de representação, expondo e revisando seus vieses ideológicos” (LUPTON, MILLER, 2011, p. 23).

Antes de delinear mais detidamente cada eixo, é preciso definir seus termos. Se “discurso” abarca todas as condições necessárias para que algo seja pensável, “regimes de verdade” são constelações discursivas por meio das quais o design pode definir-se como um campo do saber relativamente autônomo, isto é, com suas próprias lógicas, métodos, categorias, valores, técnicas, relações de poder etc. Por sua vez, compreende-se por “efeitos de verdade” todos os valores, práticas e formas de pensamento que adquirem visibilidade e materialidade por meio dos artefatos do design – produtos, peças gráficas, serviços, interfaces etc. Por conseguinte, enquanto o eixo dos discursos *do* design se detém no movimento “de fora para dentro”, isto é, da adesão por parte do design a regimes de verdade que o materializam enquanto saber, o eixo dos discursos *por meio do* design mira no movimento “de dentro para fora”, isto é, na difusão de efeitos de verdade articulados por meio do design, cujos artefatos fazem circular enunciados, prescrições, sensibilidades, imagens de mundo e modos de vida.

Em ambos os casos, todavia, trata-se de analisar a maneira pela qual diferentes coisas estão relacionadas umas às outras, atentando ao fato de “que as regras que caracterizam um discurso como individualidade se apresentam sempre como um sistema de relações” (MACHADO, 2009, p. 148) – sejam tais relações entre objetos, tipos de enunciação, conceitos ou estratégias. Significa considerar que nenhum discurso é autossuficiente (por mais que se enuncie como tal), mas insere-se numa rede de dependência e dispersão para com outros discursos.

(1) Discursos *do* design

Partindo do pressuposto de que a realidade é constituída por nossas interpretações (NIETZSCHE, 1996) que, por sua vez, nunca estão isentas de construções ideológicas, estéticas e epistemológicas (RICOEUR, 2008), o eixo dos discursos *do* design envolve as investigações acerca dos regimes de verdade que sustentam concepções, valorações e práticas do design – sempre no plural, uma vez que cada concepção/prática/valoração só faz sentido em relação a uma outra. Sob esse prisma, ademais, as práticas e os discursos são indissociáveis entre si: os discursos existem como prática, e as práticas se organizam como discurso.

Tomemos como exemplo uma típica querela discursiva do design: de um lado, em seu conhecido texto *Back to Show and Tell*, a designer Paula Scher (1994, p. 224) acusa o ensino acadêmico do design de promover uma “linguagem de exclusão” que seria em larga medida avessa à lógica dos designers; de outro, Ellen Lupton e Abbott Miller (2011, p. 65) argumentam que essa lógica dos designers “limita a discussão ao imediato sucesso formal e prático de um projeto, fazendo com que o contexto social mais amplo do design pareça irrelevante e secundário”. Ambos os enunciados, embora antagônicos, dependem de uma relação dialógica para serem interpretados, e isso sem necessariamente referirem-se um ao outro, mas no sentido de que uma postura antiteórica não deixa de ser ela mesma teórica.

Não é somente de enunciados, porém, que é feito um regime de verdade. Trata-se do conjunto de relações que “são estabelecidas entre instituições, processos econômicos e sociais, formas de comportamento, sistemas de normas, técnicas, tipos de classificação, modos de caracterização” (FOUCAULT, 2014, p. 55). Tais relações não determinam um objeto ou um

tema, mas o tornam concebível, pensável, discernível (como a noção de “lógica dos designers”, no caso do debate mencionado há pouco).

A maneira como isso se dá é análoga à própria prática do design, caso entendida como um processo criativo que tanto revela quanto esconde a si mesmo: por meio das referências adotadas, das tomadas de decisão, dos modos de validação etc., cada projeto recorta e reordena determinado assunto, distinguindo o que é pertinente do que não é, identificando naturezas, definindo raciocínios e tecendo relações. A diferença é que um regime de verdade não responde a uma intenção ou demanda, tampouco requer regularidades e coerências. Trata-se de um processo mais vasto que torna possível a multiplicidade heterogênea das coerências, as quais “não são simplesmente justapostas por uma série de contingências históricas” (ibidem, p. 65), mas que tendem a se dissociar, a se recompor em novas configurações, a assumir outros sentidos de modo disperso. É a dispersão discursiva, portanto, o que instaura um regime de verdade, em seus deslocamentos e redistribuições:

Esses esquemas permitem descrever não as leis de construção interna dos conceitos, não sua gênese progressiva e individual no espírito de um homem, mas sua dispersão [...] que define, entre os conceitos, formas de dedução, de derivação, de coerência, e também de incompatibilidade, de entrecruzamento, de substituição, de exclusão, de alteração recíproca, de deslocamento etc. Tal análise refere-se, pois, [...] ao campo em que os conceitos podem coexistir e às regras às quais esse campo está submetido (FOUCAULT, 2014, p. 71).

No contexto inicial de sua obra, Foucault designa seu objeto de análise como *epistème*, uma espécie de “grade conceitual” delimitadora das possibilidades de produção de saberes num determinado período, e no interior da qual toda cultura ordenaria sua cosmovisão, construindo simultaneamente suas noções de verdade e de realidade. A *epistème* determina os limites da experiência do período, suas tendências particulares, a extensão de seu conhecimento e, enfim, seus regimes de verdade. Pois uma determinada *epistème* produz certos saberes e formas de conhecimento, sendo o regime de verdade uma configuração de saberes por meio de conceitos, práticas, contendas e valores – eis o foco nos discursos *do* design.

Como exemplo de análise operada a partir deste eixo, embora direcionado aos discursos da arte, o crítico Hal Foster ocupou-se dos regimes de verdade que permeiam a produção artística do período pós-guerra (vanguardas e neovanguardas), mostrando que seus discursos de ruptura *versus* restauração das normas divergem apenas retoricamente, pois no fundo se relacionam na recodificação de uma tradição normativa que lhes transfere visibilidade.

É essa analogia que quero trazer para os estudos modernos do final do século: a vanguarda histórica e a neovanguarda são constituídas de maneira semelhante, como um processo contínuo de protensão e retenção, uma complexa alternância de futuros antecipados e passados reconstruídos – em suma, num efeito *a posteriori* que descarta qualquer esquema simples de antes e depois, causa e efeito, origem e repetição (FOSTER, 2014, p. 46).

Assim, de forma similar ao modo como Foucault (1999, p. 21) se contrapôs ao discurso da repressão sexual, propondo contrariamente que “em torno e a propósito do sexo há uma verdadeira explosão discursiva”, Foster buscou depurar as estratégias pelas quais muitos artistas

contemporâneos se dedicaram a explicitar, problematizar e redefinir a própria discursividade artística. A chamada “virada textual”, por exemplo, procurou explorar visualmente a arbitrariedade dos signos, mas, “com a anuência de um pós-estruturalismo mal compreendido, tendia a tratar todas as práticas (artística, social e outras) como significantes independentes a serem manipulados, convenções a-históricas a serem consumidas” (FOSTER, 2014, p. 95).

De maneira análoga, os designers do Push Pin Studio – vanguarda nova-iorquina das décadas de 1960-70 (CHWAST, 2004) – exploravam signos espontâneos e despretensiosos (como *clip art*, sinalização vernacular etc.) para confrontar os preceitos modernos do design, tratando a “baixa cultura” como matéria-prima original de um estilo inovador. Esse regime de verdade é equivalente, no campo da arquitetura, ao que se delineia em *Learning from Las Vegas* (VENTURI et. al., 2003), obra que elege a cidade de Las Vegas como um espécime etnográfico, uma autêntica amostra da vida popular que tende a ser menosprezada pela sabedoria modernista. Seus autores, no entanto, ao se dirigirem aos herdeiros tardios do modernismo (e não aos criadores anônimos das construções à beira das estradas), não fizeram mais do que demarcar um novo elitismo discursivo – tanto é que o mítico “pato de Long Island” passou a ser preservado como monumento histórico, um objeto *cult* da arquitetura.

No âmbito do ensino do design, esse regime de verdade que inverte os valores modernistas (mantendo-se, portanto, no mesmo paradigma modernista) pode ser associado ao curso da Cranbrook Academy of Art entre os anos 1970 e 1990, como narram Lupton e Miller:

O vernacular comercial fez parte de um experimento tipicamente modernista da Cranbrook Academy a partir da década de 1970. Os alunos eram convidados a submeter um objeto tipográfico comum – como um anúncio das páginas amarelas ou um rótulo de ketchup – a uma série de operações formais, desde estudos racionais do grid até composições de forma livre. O exercício era uma lição prática para a descoberta da distância entre “nós” e “eles”, entre os esotéricos experimentos de laboratório dos alunos de graduação e os espécimes que eles habilmente dissecavam. O que esses estudos pareciam negligenciar é o fato de que o “vernacular comercial”, aparentemente *naïve*, muitas vezes pertencia a uma estratégia de marketing sofisticada (LUPTON; MILLER, 2011, p. 161).

Eis uma característica a ser depreendida dos discursos *do* design: a necessidade de propor algo novo, a busca por uma lógica contrária à dominante, a oposição às normas etc., tudo isso perfaz o regime de verdade modernista, que também abrange o discurso que pretende superá-lo. Segundo Robin Kinross (1994), afinal, a influência pós-estruturalista veio a justificar em larga medida uma nova roupagem para os velhos ideais de bom gosto e originalidade no design. De fato, com a descoberta de que valores e significados são arbitrários, muitos designers se sentiram como que “autorizados” a ressignificar as coisas, a criar novos sentidos, instituindo uma reação em larga medida controversa ao pós-estruturalismo. Na esteira da “morte do autor”, afinal, tema caro a Barthes e a Foucault, o designer ou artista não é um livre forjador da linguagem, dos significados, das convenções e assim por diante; em vez disso, ele sempre obedece a uma grade limitada de possibilidades discursivas a que esses códigos estão condicionados.

Outra expressão dos regimes de verdade que amparam os discursos *do* design diz respeito aos dissensos acerca da relevância da pesquisa acadêmica¹¹ em design perante a prática profissional dos designers – esfera amiúde associada à noção de “realidade”, ou seja, ao “mundo real” da sociedade, do mercado, da empresa etc. É no âmbito dessa querela que o designer Michael Bierut (2005) argumenta, no texto *On (Design) Bullshit*, que no trato diário com os clientes (e mesmo com outros designers) as teorias/metodologias de design tendem a funcionar como “besteiras”, no sentido de justificar escolhas que, na verdade, foram tomadas apenas com base na intuição ou nos gostos pessoais. “Segue-se que cada apresentação de design é inevitavelmente, pelo menos em parte, um exercício de besteira” – afirmação que Bierut logo justifica com a tese (emprestada do filósofo Harry G. Frankfurt) de que a besteira não é verdadeira nem falsa: “O designer não mente, a menos que ele pense que ele sabe a verdade. Produzir uma besteira não requer tal convicção” (trad. minha, s. p.). Em outras palavras, o que determina o conhecimento em design, segundo Bierut, é a experiência prática, restando às teorias o papel de justificar, de dissuadir ou mesmo de “enfeitar”.

Em contrapartida, o teórico Ken Friedman (2003) defende que um dos principais problemas na pesquisa em design reside na dificuldade por parte dos designers em aceitar teorias construídas fora do domínio tácito da prática em design. Friedman sintetiza o seu argumento: “Se a experiência fosse uma professora, poderíamos perguntar: por que estamos nesta situação? A experiência pode responder à questão, mas a questão veio da teoria” (p. 521, trad. minha). Ou seja, para o autor a teoria sempre esteve “antes” da prática que, por sua vez, só faz sentido mediante indagações que solicitam a experiência. De maneira similar, Per Galle (2002) adverte que as teorias desenvolvidas por designers sofrem de uma inconsistência filosófica proveniente da apropriação não consciente de “visões de mundo” incompatíveis entre si. O autor argumenta que o conhecimento filosófico poderia “ajudar, orientar, sugerir como o designer chega a compreender o que está fazendo” (p. 216, trad. minha).

O que há em comum entre as duas orientações discursivas, a que enaltece a “experiência prática” e a que confere primazia à teoria – e mesmo nos discursos conciliatórios¹² que se pretendem mais ponderados (e verdadeiros) –, é o imperativo de estabelecer uma verdade sobre o design em termos de *disciplina*, isto é, como um conjunto aparentemente coeso de práticas, valores e saberes. Não obstante, uma disciplina é como um “aduaneiro”, funcionário que exerce a função de fiscalizar as fronteiras, definindo quem, o que e quais elementos partilham de um mesmo território. Um regime de verdade, por sua vez, funciona assim: será este discurso verdadeiro em relação a este outro? Por isso nenhum discurso é, por si mesmo, verdadeiro, mas necessita de outros que o contradigam ou o corroborem. E todo saber, por conseguinte, começa

¹¹ Note-se que pesquisa científica, ensino e academia não são necessariamente a mesma coisa. O termo “pesquisa acadêmica” serve aqui para efeito de problematização, em contraposição à esfera da prática profissional. Vale salientar, outrossim, que um acadêmico também é um profissional e que a academia também pode ser encarada como um mercado. Cf. CARDOSO, 2011; SLAUGHTER et. al., 2002.

¹² É o caso, por exemplo, de Brian LaRossa, que sentencia: “Designers se preocupam há muito tempo com sua autoridade. O modernismo buscou autoridade através de uma universalidade de forma; o *design thinking* procurou-o através de uma universalidade de aplicação. Ambos estavam/estão procurando validação externa, mas a autoridade mais alta vem do conhecimento de si mesmo. Teoria é simplesmente outro nome para uma prática bem examinada” (2017, s. p., trad. minha).

a partir de “fora”, com identificações, tensões e descontinuidades com outros saberes. O regime de verdade, em suma, forma o horizonte geral do qual emerge o design enquanto campo discursivo, ou seja, em meio a um sistema de dependência que interage sobre as formas de coexistência de discursos em disputa.

(2) Discursos *por meio do design*

Considerando que o design, enquanto campo discursivo, é composto por um conjunto de enunciados que dependem de um mesmo sistema de formação (moderno *versus* pós-moderno, teoria *versus* prática etc.), os artefatos de design são indissociáveis do fluxo de discursos, imagens de mundo, afetos e modos de vida que perfazem o registro visual, estético e perceptivo através do qual o mundo é percebido e representado. Para além de seus próprios regimes de verdade, portanto, o design articula efeitos de verdade de maneira transversal entre o visível e o dizível, a visibilidade e a legibilidade, o conteúdo e a expressão. É preciso ter em vista que, de um lado, os regimes discursivos não dispõem simplesmente os enunciados possíveis, mas operam o agenciamento de tudo o que é pensável; de outro, a esfera da visualidade não se reduz a possíveis arranjos visuais, mas dimensiona as possibilidades de ver e de tornar visível. Nos efeitos de verdade, com efeito, são indissociáveis as formas de ver, dizer e pensar: só podemos ver e dizer aquilo sobre o qual podemos pensar, e vice-versa.

Em termos mais radicais, conforme Henry H. Kim introduz seu *Graphic Design Discourse*, “Nós não somos seres espontâneos: nada é natural; tudo é projetado” (2018, p. 19, trad. minha). No domínio específico do design da informação, por exemplo, a importância que ainda se atribui à padronização universal de símbolos/mensagens visuais tende a incorporar e reforçar estereótipos culturais normativos. O caso mais óbvio é a sinalização padrão dos banheiros públicos: o pictograma masculino é neutro, enquanto o pictograma feminino se diferencia pela adição de uma saia. Dobson e Dobson (2017) comparam três pictogramas, de diferentes épocas e países, que representam o “atendimento ao cliente” através do estereótipo de mulheres como servas dos homens. Esses pictogramas, como muitos outros, ainda são propagados em padrões adotados internacionalmente, e muitas vezes com o intuito de promover acessibilidade – o que discursivamente, portanto, nem sempre significa a inclusão das diferenças.

Em contrapartida, conforme eu já assinalei noutro momento (BECCARI, 2018), a crescente relevância discursiva da noção de “lugar de fala” indica que a ideia de um sujeito universal, como voz fundadora que se supõe falar em nome de todas as outras, perde força mediante o questionamento de por que certos enunciados verbais/visuais parecem naturalmente dotados de autoridade, enquanto outros permanecem relegadas ao descrédito. Se o lugar da fala, de um lado, expressa as diversas maneiras pelas quais nos situamos (e somos situados) no mundo, o design é um modo de tornar visíveis, para além do conteúdo tácito das mensagens visuais, as maneiras como vemos e representamos o mundo. Desse modo, o design pode servir tanto para a manutenção/reprodução de discursos hegemônicos quanto para tornar visíveis os lugares de fala minoritários – isto é, que historicamente tiveram sua voz anulada, deslegitimada –, enquanto discursos necessários contra a manutenção das vozes dominantes.

Os discursos *por meio do design*, no entanto, não se limitam a enquadramentos enunciativos, mas inserem-se numa rede de dependência e dispersão para com outros discursos e relações de poder. Nesse sentido, o projeto *Sexual Healing* da designer Nienke Helder parece ser um caso profícuo a ser analisado: desenvolvido junto a especialistas e mulheres em recuperação de traumas sexuais, trata-se de um conjunto de cinco objetos que convidam as usuárias a descobrirem seu próprio prazer sexual (TRINIDAD, 2017). Em *A vontade de saber*, primeiro volume de *A história da sexualidade*, Foucault (1999) sustenta que a sexualidade não é uma espécie de natureza dada, sobre a qual seriam exercidas repressões, mas justamente o *efeito* de uma grande rede em que se encadeiam a estimulação dos corpos, o papel econômico do sexo, as estratégias de controle sobre a população, as resistências políticas etc. “O que determina sua importância não é tanto sua raridade ou precariedade quanto sua insistência, sua presença insidiosa, o fato de ser, em toda parte, provocada e temida” (p. 160).

A princípio, portanto, o discurso vinculado por meio do projeto *Sexual Healing* – que faz alusão a uma interdição da sexualidade feminina – deve ser contextualizado junto aos diversos âmbitos que produzem, condicionam e disputam a verdade sobre o sexo. Desse ponto de vista, a ideia de uma censura massiva contra a sexualidade cede lugar, inversamente, a uma incitação regulada e polimorfa aos discursos que ora reprimem e moralizam o sexo, ora o incitam e o naturalizam. Ao mesmo tempo, contudo, não se pode perder de vista a principal especificidade do projeto *Sexual Healing*: o objetivo de reabilitar mulheres afetadas por abuso sexual. Não significa que essa dimensão terapêutica possa ser apartada da dimensão discursiva, e sim que não é apenas de sexualidade que esse projeto trata, envolvendo antes a problemática do *corpo* como receptor de disciplinas e eixo fundamental dos dispositivos de poder. Sob esse viés mais abrangente, um corpo sexualmente inibido ou traumatizado é mais favorável a um modelo disciplinar de indivíduos politicamente dóceis e economicamente úteis (conforme Foucault caracteriza, em *Vigiar e punir*, os atuais regimes de poder), ao passo que a exploração do próprio corpo a partir de uma relação consigo mesmo remete ao “cuidado de si” (que Foucault enaltece nos antigos processos de subjetivação da ética greco-romana).

De acordo com Nienke Helder, criadora do *Sexual Healing*, o tratamento atual disponível a mulheres que sofreram abuso sexual tende a se concentrar em uma perspectiva clínica que atribui mais ênfase em questões físicas, relevando os aspectos psicológicos do trauma. “Eu estava realmente frustrada com a forma como tratamos esses tipos de problemas. Na minha opinião, os tratamentos que fiz só pioraram” (HELDER *apud* TRINIDAD, 2017, s. p., trad. minha). Tal frustração foi o que a levou a desenvolver, por meio de seu projeto de design, uma terapia alternativa focada no autoconhecimento corporal. É notável, ademais, o quanto questões traumáticas têm se tornado um tópico cada vez mais explorado no design, especialmente com vistas a terapias alternativas (cf. HITTI, 2017). O projeto da *Tear Gun*, da designer Yi-Fei Chen, é emblemático: trata-se de uma arma de bronze que dispara lágrimas congeladas, em alusão às pressões psicológicas exercidas sobre os alunos no ambiente acadêmico. O usuário deve vestir uma máscara que coleta as lágrimas, as quais são congeladas em formato de projétil, podendo então ser disparadas (MORBY, 2016). Ora, há uma questão que se interpõe de imediato: ao responder literalmente com uma arma aos mecanismos de repreensão, esse projeto não estaria reproduzindo, de maneira mais enfática, esses mesmos mecanismos?

Mesmo que se trate de um projeto conceitual, isto é, não destinado à produção e ao uso em larga escala, essa arma materializa não apenas a angústia dos alunos, mas também a de muitos professores que reproduzem em sala de aula as mesmas pressões a que foram submetidos enquanto alunos. Ao estudar longamente a correlação entre discursos, disciplinas, técnicas e práticas (em especial aquelas de instrumentalização dos saberes), Foucault salientou como os modos de castigo, punição e reclusão foram paulatinamente transformados em imperativos de correção, cura e recuperação. Desse modo, o discurso que é veiculado por meio da *Tear Gun* remete a práticas disciplinares do século XVIII, em que toda conduta desviante poderia ser “adestrada” por meios mecânicos: utensílios para castigar crianças mal-educadas, instrumentos religiosos de autopenitência, aparelhos antimasturbatórios etc. Disso importa reter que, mesmo de modo não intencional, todo artefato de design *atualiza* determinados discursos ainda vigentes na sociedade; e, na medida em que os atualiza, também pressiona outros agentes e agenciamentos para que desenvolvam suas próprias atualizações.

É nesse campo das correlações de forças que se deve pensar os discursos *por meio do design*. Os artefatos de design servem, aqui, apenas como pontos de partida a um questionamento mais ampliado, no sentido de encarar o design como componente de uma rede, sem contornos bem delimitados, de elementos discursivos, tecnológicos, morais etc. Trata-se de uma investigação, conforme Deleuze (2005) referia-se ao pensamento foucaultiano, “cartográfica”, considerando a cartografia como exercício de traçar conexões e fronteiras abstratas entre forças concretas que a nós se mostram indistintas, regulares, naturais. Nesse sentido, Foucault não apenas traça diagramas para cada tema em que se debruça, mas também mostra como, de uma época para outra, esses diagramas se reconfiguram notavelmente. As coordenadas de normal-anormal, no entanto, permanecem nos “mapas” pelos quais os indivíduos se orientam na produção de discursos “verdadeiros”, ainda que todo diagrama pressuponha também mapas alternativos que interferem nos mapas oficiais. Significa que novos modelos e valores nunca substituem por completo os antigos, e embora determinada configuração prevaleça sobre as outras, os diferentes diagramas não se deixam fixar, mas imiscuem-se uns nos outros.

O que se busca nesse tipo de investigação – arqueológica, no léxico foucaultiano – é compreender como a verdade é produzida na inter-relação entre estratos discursivos e dispositivos de poder. Artefatos de design inserem-se nesses diagramas na medida em que atuam nos (e são condicionados por) agenciamentos de lógicas valorativas e relações sociais concretas, dando visibilidade à proliferação de forças que se investem sobre o corpo, a saúde, as maneiras de se alimentar e de conviver, as condições de vida e todo o espaço da existência. No caso da sexualidade, nota-se como embalagens, peças publicitárias e artefatos de design ainda associam o sexo à temática do oculto e do segredo. Sob o prisma foucaultiano, como vimos, o que é próprio das sociedades modernas não é que tenham obrigado o sexo a permanecer na sombra, mas o fato de que se obrigaram a falar sempre dele, ainda que sob a forma de segredo. Foi nesse mesmo diagrama que, no início do século XX, o discurso clínico ocupava-se da histerização das mulheres, quando a medicalização minuciosa de seus corpos “fez-se em nome da responsabilidade que elas teriam no que diz respeito à saúde de seus filhos, à solidez da instituição familiar e à salvação da sociedade” (FOUCAULT, 1999, p. 159).

Esses valores, que muitas vezes são contraditórios entre si, entrelaçam-se e surgem de um feixe de relações que qualificam determinado conceito ou prática (como a histeria e o tratamento) como “verdade”. Percebe-se, com isso, como determinados objetos e coisas (como um vibrador e o próprio sexo) somente se tornam concebíveis a partir das condições possibilitadas por um feixe de relações esparsas entre instituições, processos econômicos e sociais, formas de comportamento, sistemas de normas, técnicas, tipos de classificação etc. Portanto, quando se trata de estudar os discursos *por meio do* design, deve-se considerar um sistema de formação discursiva que agencia as formas de coexistência entre enunciados, práticas, valores etc. Pois nenhum valor, prática ou enunciado se delimita por si mesmo, nem mostra, em si, sua constituição interna ou a trama de sua racionalidade imanente. O arqueólogo ou cartógrafo dos discursos busca mapear as relações que permitem algo adquirir sentido, o que implica investigar como esse algo se relaciona com outras coisas e como essa disposição favorece, como efeito de exterioridade, determinados sentidos e não outros.

Considerações finais

Neste artigo, delinheiro alguns fundamentos teóricos para os estudos discursivos em design, isto é, para a investigação crítico-filosófica da esfera discursiva do design. Após introduzir a compreensão do design como atividade discursiva, uma vez que ele reflete, veicula e faz circular uma série de regimes de compreensão do mundo, alvitrei dois eixos de investigação: discursos *do* design, onde o foco reside no estudo dos *regimes de verdade* do campo, e discursos *por meio do* design, onde o foco recai sobre os *efeitos de verdade* materializados por artefatos oriundos do universo do design. Na investigação dos discursos *do* design, o objetivo é não somente evidenciar os nexos e contradições inerentes às verdades do design, mas assinalar como esse campo assimila e dialoga com lógicas externas, por meio de identificações, tensões e descontinuidades com outros saberes. No caso do estudo dos discursos *por meio do* design, por sua vez, trata-se de investigar os modos pelos quais o design funciona como interface discursiva, refletindo e fazendo circular configurações que norteiam condutas e verdades. Pode-se perceber, ademais, que os dois eixos estão implicados num mesmo regime discursivo, mas o que importa fixar nessa divisão é como se formam e se articulam as condições necessárias para que o design seja pensável, bem como os meios que tornam algo visível, as práticas, técnicas e estratégias que produzem efeitos de verdade.

Pressupõe-se, portanto, que os discursos nos fazem compreender o mundo, seja de maneira lógica ou contraditória, mas necessariamente dispersa – uma dispersão que “não está na coerência visível e horizontal dos elementos formados; [mas que] reside, muito antes, no sistema que torna possível e rege sua formação” (FOUCAULT, 2014, p. 85). Em outros termos, as coisas que vemos, usamos, dizemos etc. não significam nada por si mesmas; é o discurso que perfaz suas relações, suas lacunas, suas possibilidades implícitas e explícitas de significação, valoração, utilização. Por sua vez, o design não se limita, em sua dimensão discursiva, a um mero recurso retórico-visual, mas funciona como um ponto de convergência e divergência no entrecruzamento de discursos, imagens e modos de olhar.

Os estudos discursivos, enfim, se desvelam à medida que o design deixa de simplesmente projetar, designar ou ressignificar coisas e passa a flagrá-las enquanto interpretações emaranhadas em relações discursivas. Espera-se que a abordagem ora esboçada contribua para ampliar a compreensão de como o design equaciona a circulação de forças discursivas que pleiteiam imagens de mundo, além de fornecer coordenadas para estudos que se dediquem à investigação/análise crítica dos discursos que são articulados pelo design e que, ao mesmo tempo, o atravessam e o circunscrevem.

Referências

- ALMEIDA JUNIOR, Licínio Nascimento; NOJIMA, Vera Lúcia. **Retórica do design gráfico**: da prática à teoria. São Paulo: Blucher, 2010.
- BECCARI, Marcos N. **Articulações simbólicas**: uma nova filosofia do design. Teresópolis: 2ab, 2016.
- _____. Discourse and place of speech in graphic/information design: Some philosophical considerations. **Information Design Journal**, v. 24, n. 1, p. 67-79, 2018.
- _____. Desconstrução e design gráfico: a desconstrução visual da cultura. In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, 2019, p. 3214-3226.
- BECCARI, Marcos N., PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design** (Online), v. 25, n. 1, p. 13-32, 2017.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BIERUT, Michael. On (Design) Bullshit. *Design Observer*, 05 sep. 2005. Disponível em: <<https://designobserver.com/feature/on-design-bullshit/3347>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- CARDOSO, Manoel S. **A Formação do Mercado de Trabalho Acadêmico no Brasil: 1990 a 2009**. Tese de Doutorado em Sociologia. Brasília: Universidade de Brasília, 2011.
- CHWAST, Seymour. **Push Pin Graphic: A Quarter Century of Innovative Design and Illustration**. San Francisco: Chronicle Books, 2004.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DOBSON, Terry; DOBSON, Saeri Cho. Tip of the Icon: Examining Socially Symbolic Indexical Signage. **Dialectic**, v. 1, n. 1, 2017, p. 61-90. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.3998/dialectic.14932326.0001.106>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- DRUCKER, Johanna. **The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art**. Chicago: University of Chicago Press, 1994.
- FLUSSER, Vilém. **Uma filosofia do design**: a forma das coisas. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.
- FOSTER, Hall. **O retorno do real**: a vanguarda no final do século XX. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade vol. I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999.
- _____. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

- _____. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- FRIEDMAN, Ken. Theory construction in design research: criteria, approaches and methods. **Design Studies**, v. 24, n. 6, nov. 2003, p. 507-522.
- GALLE, Per. Philosophy of design: an editorial introduction. **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p. 211-218.
- GREGOLIN, Maria do Rosário. Análise do Discurso: os sentidos e suas movências. In: _____. (org.) **Análise do Discurso: entorno do sentido**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2001. p. 09-34
- HITTI, Natashah. Eight thought-provoking design responses to mental health. **Dezeen Magazine**, 10 oct. 2017. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2017/10/10/eight-of-the-most-thought-provoking-design-responses-to-mental-health-world-mental-health-day/>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- KIM, Henry H. (Ed.). **Graphic design discourse: Evolving theories, ideologies, and processes of visual communication**. New York: Princeton Architectural Press, 2018.
- KINROSS, Robin. **Fellow Readers: Notes on Multiplied Language**. London: Hyphen Press, 1994.
- LaROSSA, Brian. The Architecture of Graphic Design's Discourse. **Design Observer**, 11 mar. 2017. Disponível em: <<https://designobserver.com/feature/the-architecture-of-graphic-designs-discourse/39694>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- LATOUR, Bruno. A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk). In: HACKNE, F.; GLYNNE, J.; MINTON, V. (eds.). **Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society**. Falmouth: Universal Publishers, 2009, p. 2-10.
- LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. **Design escrita pesquisa: A escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011
- MACHADO, Roberto. **Foucault, a ciência e o saber**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- MARGOLIN, Victor (Ed.). **Design Discourse: History, Theory, Criticism**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.
- MORBY, Alice. Eindhoven graduate designs a gun for firing her tears. **Dezeen Magazine**, 2 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2016/11/02/tear-gun-yi-fei-chen-design-academy-eindhoven-dutch-design-week-2016/>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- MALDIDIER, Denise. **A inquietação do discurso: (re)ler Michel Pêcheux hoje**. Campinas: Pontes, 2003.
- McCOY, Katherine. **Cranbrook Design: The New Discourse**. New York: Rizzoli, 1990.
- MOSSI, Cristian; OLIVEIRA, Marilda. Experienciar, suturar e sobrejustapor sentidos na teoria e na crítica da imagem: dois possíveis desvios estratégicos. **Visualidades**, v. 9, n. 1, jan./jun. 2011, p. 165-177.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- ORLANDI, Eni P. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. Campinas: Pontes, 1987.
- _____. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2010.
- PAIXÃO, Humberto Pires da. **Saber, poder e sujeito no dispositivo da moda**. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Goiânia: Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, 2013.

_____. **Resistência e poder no dispositivo da moda**. Tese (Doutorado Estudos Linguísticos). Goiânia: Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, 2017.

PORTUGAL, Daniel B. Fazendo conexões: considerações preliminares sobre design e ação social. **Arcos Design**, Edição especial Seminário Design.Com, out. 2017, p. 32-38.

RAMIRO, Juliana F.; WOLFF, Fabiane; RUTHSCHILLING, Anne A. O campo do design e o seu discurso: uma revisão de literatura. In: **Anais da XII Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação do Centro Universitário Ritter dos Reis – SEPesq**. Porto Alegre: UniRitter, 2016.

RICOEUR, Paul. **Hermenêutica e ideologias**. Petrópolis: Vozes, 2008.

SCHER, Paula. Back to Show and Tell. In: BIERUT, Michael et. al. (eds.). **Looking Closer: Critical Writings on Graphic Design**. New York: Alworth, 1994, p. 220-228.

SLAUGHTER, Sheila; CAMPBELL, Teresa; HOLLEMAN, Margaret; MORGAN, Edward. The “traffic” in graduate students: graduate students as tokens of exchange between academe and industry. **Science, Technology & Human Values**, v. 27, n. 2, p. 282-312, 2002.

SOUZA LEITE, João de. O Discurso do Design Gráfico como Polifonia. **Estudos em Design**, v. 5, n. 1. pp. 59-68, 1997.

TRINIDAD, Angel. Nienke Helder designs therapy tools for women recovering from sexual trauma. **Dezeen Magazine**, 10 oct. 2017. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2017/10/10/eight-of-the-most-thought-provoking-design-responses-to-mental-health-world-mental-health-day/>>. Acesso em: 16 mar. 2019.

VENTURI, Robert; SCOTT-BROWN, Denise; IZENOUR, Steven. **Aprendendo com Las Vegas**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

ZIBEL COSTA, Carlos. **Além das formas**: Introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.