

Projeto de Pesquisa
Conforme Instrução Normativa Nº 03 CPDCT/PRPPG/UFPR
(04/04/2019)

Projeto

Discursos *do e por meio do Design*: Fundamentos
Teóricos para Estudos Discursivos em Design

Proponente

Dr. Marcos Namba Beccari

Instituição executora

Universidade Federal do Paraná
Departamento de Design | PPGDesign

Curitiba
2019

Resumo

Este projeto de pesquisa objetiva elencar e organizar fundamentos teóricos para a investigação crítico-filosófica da esfera discursiva do design. Com base no pensamento de Michel Foucault e de alguns teóricos contemporâneos do design, o que se intenta é propor uma concepção de design enquanto 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 dois eixos de investigação: (1) discursos *do* design e (2) 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. O método envolve revisão de literatura, análise de discurso e síntese conceitual (voltada à proposição de fundamentos). Como resultado final do projeto, visa-se produzir um material didático, em formato de e-book, contendo diretrizes e coordenadas conceituais 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.

Palavras-chave: Design e Discurso; Teoria do Design; Crítica em Design; Michel Foucault.

Fundamentação Teórica

Como profissão, a prática contemporânea de design mostra todos os comportamentos requeridos de campos mais maduros. [...] Como disciplina, no entanto, o design [...] ainda está explorando a extensão de seu domínio. [...] Se o campo irá enfrentar seus desafios contemporâneos tomando emprestado de outras disciplinas ou construindo seus próprios paradigmas teóricos, ainda não se sabe. (DAVIS, 2018, p. 234, trad. minha).

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 a ela, algo que a circunscreve e a regula: o discurso.¹ 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. Na presente pesquisa, a dimensão discursiva é encarada sob esse último aspecto, como processo que ao mesmo tempo ultrapassa e condiciona os processos de significação. Por conseguinte, o termo discurso nomeia, aqui, menos um dado fenômeno do que uma forma de concatenar fenômenos dispersos, tornando-os concebíveis ao dotá-los de valor e significado.²

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 vemos (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

¹ No campo da Análise de Discurso, tal perspectiva “repousa sobre a intuição muito forte de que [os discursos] não podem visar às sistematicidades da língua como um contínuo de níveis” (MALDIDIER, 2003, p. 31). É uma abordagem, portanto, que se diferencia do chamado núcleo rígido da Linguística e da Semiótica por dar prioridade aos discursos em vez de um conjunto de regras e propriedades formais.

² 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 (FOUCAULT, 2014).

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”.

Uma perspectiva assim descrita 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 design e discurso³; 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 discursivos e, em especial, pela investigação das relações entre filosofia, discurso e design (LATOURET, 2009; KIM, 2018). Embora dispersas, tais produções aparentemente ganharam força nas décadas de 1970-80, com a disseminação da vertente francesa pós-estruturalista no cenário acadêmico norte-americano (BECCARI, 2018) – nesse mesmo período, diga-se de passagem, o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser (2010) desenvolvia na Europa sua filosofia sobre design e comunicação. A dimensão discursiva, assim, 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 o viés pós-estruturalista na FAU-USP, bem como o de Humberto Pires da Paixão (2017), que investiga o universo da moda a partir do prisma foucaultiano.

O presente estudo, ademais, se situa no escopo da *teoria crítica do design* – que, segundo Meredith Davis (2018), se diferencia da teoria estrita (*generative theory*) do design por desempenhar “um papel maior na auto-avaliação do design como disciplina e prática”, ocupando-se mormente de “sistemas de crença compartilhados sobre o que é o design e como ele funciona” (p. 8-9, trad. minha). Mais detidamente, pretendo 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. Em suma, o foco desta pesquisa repousa sobre as possibilidades teóricas e metodológicas de analisar a rede discursiva pela qual o design torna as coisas e os valores, tanto quanto a si mesmo, algo visível e nomeável.

Objetivo geral e específicos

Considerando que sempre há substratos discursivos postos em circulação *no e por meio do* design, o presente projeto tem como objetivo geral **elencar e organizar fundamentos teóricos⁴ para os estudos discursivos em design**.

Para atingir a tal propósito, os seguintes objetivos específicos devem ser cumpridos:

- Delinear a abordagem ora chamada de “estudos discursivos”, com ênfase na leitura de *A arqueologia do Saber* de Michel Foucault (2014) e de outros textos correlatos (do mesmo autor e de seus comentadores), relacionando tal leitura com a de autores influenciados por Foucault e mais próximos ao campo do design (ex. Ellen Lupton, Jonathan Crary);

³ Nota-se também que as fontes citadas nos textos nacionais não se repetem, o que indica que tais estudos são pontuais, isto é, sem continuidade e sem referências cruzadas entre si.

⁴ O escopo dos “fundamentos teóricos” abrange definições, conceitos e diretrizes que sirvam para orientar a análise e interpretação de dados relacionados à esfera discursiva do design, sob a luz da teoria foucaultiana.

- Aprofundar a dimensão discursiva do design, tanto no sentido de revisar a literatura acerca dessa temática (sobre, por exemplo, os estudos de desconstrução gráfica desenvolvidos a partir/em torno da *Cranbrook Academy of Art*), como também em direção ao entendimento de como o design atua de maneira indissociável do fluxo de discursos, imagens de mundo, afetos e modos de vida que perfazem o registro hermenêutico através do qual o mundo é interpretado e representado;
- Propor, a partir dos elementos extraídos das etapas precedentes, um conjunto de fundamentos teóricos direcionados aos estudos discursivos em design, com o intuito de fornecer possíveis coordenadas para pesquisas posteriores que se dediquem à investigação/análise crítica dos regimes discursivos que são postos em circulação pelo design e que, ao mesmo tempo, o circunscrevem.

Método

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).

O método do presente projeto abrange 4 fases, descritas a seguir. Antes de delinear-las, porém, cumpre pontuar brevemente alguns aspectos da abordagem metodológica. Alinhada à prerrogativa pós-estruturalista segundo a qual não há uma verdade última sobre as coisas, mas diferentes regimes e efeitos de verdade a depender dos valores em disputa, a visada foucaultiana abre a possibilidade de encararmos o design como um espaço de releitura das forças discursivas que pleiteiam imagens de mundo. Com isso em vista, nesta pesquisa são estabelecidos dois eixos de investigação: (1) discursos *do* design e (2) 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.

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, condutas 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 circunscrevem e 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.

Fase 1 | Revisão e síntese da base teórica

Esta fase do projeto compreende a realização de uma revisão bibliográfica sobre a abordagem dos estudos discursivos, com ênfase nas obras de Michel Foucault e em textos de seus comentadores, relacionando tal leitura com a de autores influenciados por Foucault e mais próximos ao campo do design (ex. Latour, Flusser, Crary, Foster). Os principais conceitos a serem demarcados nesta fase são: discurso, regime/efeitos de verdade, disciplina, saber, poder, arqueologia (análise de discurso voltada com foco na produção dos saberes), genealogia (análise de discurso com foco nas relações de poder), epistême (sistema ou *framework* epistêmico-valorativo), dispositivo (diagrama de forças pela qual uma epistême é exercida).

Os procedimentos envolvem revisão bibliográfica exploratória, fichamento, redação do referencial teórico e construção de representações gráficas de síntese (Padovani, 2012). Os resultados desta fase fornecerão subsídios teóricos para as fases subsequentes do projeto.

Fase 2 | Delineamento da dimensão discursiva do design

Esta fase compreende uma revisão da literatura crítica em design (envolvendo, por exemplo, os estudos de desconstrução gráfica desenvolvidos a partir da *Cranbrook Academy of Art*), em direção ao entendimento de como o design atua de maneira indissociável do fluxo de valores, lógicas, significados e condutas que perfazem o registro hermenêutico através do qual compreendemos o mundo. Os autores aqui elencados não apenas se inserem no escopo da teoria e crítica do design, mas refletem especialmente sobre aspectos discursivos da teoria e da prática do design: Ellen Lupton, Victor Margolin, Steven Dorrestijn, Carlos Zibel Costa etc.

O objetivo desta etapa é elucidar como o design, enquanto disciplina e profissão, tornou-se concebível e discernível por meio de “formas de dedução, de derivação, de coerência, e também de incompatibilidade, de entrecruzamento, de substituição, de exclusão [...]. 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). Ou seja, em vez de aprofundar as teorias e críticas específicas do design (internas ao campo), trata-se de delinear as maneiras pelas quais ele reflete discursos outros (reforçando-os ou problematizando-os), quais discursos o autorizam ou o invalidam e, em suma, como o design se situa por entre determinados regimes discursivos.

Os procedimentos a serem adotados nesta fase são os mesmos elencados para a Fase 1. Do mesmo modo, os resultados também servirão de subsídios teóricos para as fases ulteriores.

Fase 3 | Organização de fundamentos teóricos

Com base nos fundamentos apreendidos das fases anteriores, esta fase se encarrega de cumprir com o objetivo principal desta pesquisa: organizar fundamentos teóricos para os estudos discursivos em design. Para tanto, elencam-se as seguintes tarefas:

- i. relacionar os conceitos base teórica (Fase 1) com as configurações discursivas do design (Fase 2);
- ii. distinguir quais conceitos e concepções estão em jogo em cada eixo de investigação;
- iii. delimitar para cada eixo os objetos privilegiados de análise e as instâncias principais a serem analisadas;
- iv. estabelecer diretrizes e caminhos possíveis de investigação para os estudos discursivos em design.

Abaixo, o quadro 1 esquematiza uma organização *preliminar* – uma vez que, nas fases precedentes, tal esquema poderá ser revisado e atualizado – que deverá ser detalhada nesta fase. Nesse quadro, compara-se os dois eixos de investigação a partir de cinco elementos (adaptados de FOUCAULT, 2018). Começa-se pelo tipo de objeto mais adequado para cada eixo: enunciados ou artefatos. Passa-se para o foco de análise: regimes de verdade ou efeitos de verdade. Distingue-

se então a abordagem a ser empregada: arqueológica ou genealógica. O item “raciocínio” indica o tipo de relação a ser enfatizada em cada eixo: dentro-fora (do campo do design) ou parte-todo (entre o objeto e seu contexto). No caso de “configuração”, trata-se de como o design deve ser situado em cada eixo de investigação: mediante uma epistémé ou um dispositivo. Por fim, delimita-se o registro operante em cada eixo: o da lei ou o da norma.⁵

Quadro 1: Organização preliminar dos fundamentos dos estudos discursivos em design.

	Discursos <i>do</i> Design	Discursos <i>por meio do</i> Design
Objeto	Textos, métodos, teorias	Peças gráficas, artefatos
Foco de análise	Regimes de verdade	Efeitos de verdade
Abordagem	Arqueológica	Genealógica
Raciocínio	Relação dentro-fora	Relação parte-todo
Configuração	Epistémé	Dispositivo
Registro	Lei (permitido-proibido)	Norma (normal-anormal)

Fonte: Adaptado, pelo autor, de Foucault, 2018, p. 89-112.

Fase 4 | Aplicação dos fundamentos e desenvolvimento de material didático

Esta fase envolve (a) a aplicação, em materiais selecionados⁶, dos fundamentos teóricos organizados na Fase 3; e (b) o desenvolvimento de um material didático enquanto resultado final deste projeto de pesquisa.

Em um primeiro momento, dedicado ao eixo dos discursos *do* design, serão traçados alguns regimes de verdade que sustentam certas concepções, práticas, contendas e valores do design – sempre no plural, uma vez que cada concepção, prática ou valoração só faz sentido em relação a uma outra. Neste ínterim, prevê-se a análise dos seguintes textos: *Back to Show and Tell* (SCHER, 1994), *On (Design) Bullshit* (BIERUT, 2005), *Becoming Human by Design* (FRY, 2013) e *The Architecture of Graphic Design’s Discourse* (LaROSSA, 2017).

Em um segundo momento, dedicado ao eixo dos discursos *por meio do* design, o foco recai sobre os efeitos de verdade veiculados por projetos e artefatos de design, os quais materializam determinadas lógicas valorativas que, externas ao design, incidem nas relações sociais, políticas, institucionais, subjetivas etc. Sob esse prisma, pretende-se analisar os seguintes objetos: dois projetos gráficos do *Push Pin Graphic* (CHWAST, 2004), o conjunto *Sexual Healing* de Nienke Helder (TRINIDAD, 2017) e o projeto *Tear Gun* de Yi-Fei Chen (MORBY, 2016).

Tais análises, bem como os resultados das fases anteriores, serão compiladas para a produção de um material didático, em formato de e-book, voltado a estudantes, pesquisadores e professores que se interessam pelos estudos discursivos em design. O material será desenvolvido pelo proponente deste projeto e então entregue a 3 professores (especialistas em teoria crítica de design e/ou Foucault) e a 3 estudantes de pós-graduação em Design. Após a leitura, essas pessoas fornecerão um feedback a partir do qual o material poderá ser aprimorado, com base nas dúvidas dos alunos e nas inadequações identificadas pelos especialistas.

⁵ Para Foucault, os registros da lei e da norma, embora complementares, funcionam de maneira diferente. A lei é um código explícito que serve para distinguir entre o permitido e o proibido, ao passo que a norma é um “não dito” (interesses, pressupostos) que norteia as condutas. Cf. Foucault, 2014, p. 114.

⁶ Considerando que o intuito desta fase é apenas o de ilustrar a abordagem ora proposta, a seleção desses materiais segue critérios abrangentes: no caso dos textos, se possuem impacto nas pesquisas históricas ou recentes, e no caso dos projetos e artefatos, se obtiveram notoriedade em algum meio de disseminação (acadêmico, jornalístico, premiações etc.).

Resultados esperados

Como produto final do presente projeto, conforme já mencionado, vislumbra-se um material didático contendo diretrizes e coordenadas teóricas para pesquisas relacionadas, direta ou indiretamente, aos estudos discursivos em design.

Além desse produto final, há alguns resultados esperados para as fases intermediárias do projeto, a saber:

- Delimitação conceitual da dimensão discursiva do design, relacionando o pensamento de Foucault à literatura crítica em design;
- Modelo teórico para estudos discursivos em design;
- Análise discursiva de textos e artefatos selecionados de design.
- Produção de três artigos científicos, referentes às fases: (a) 1 + 2; (b) 3; (c) 4.

Relevância e impacto do projeto

No que se refere à relevância do presente projeto, cumpre destacar:

- Lacuna na revisão de literatura (conforme apontada no tópico de Fund. Teórica);
- A necessidade de desenvolvimento teórico-crítico em design, conforme defendido por teóricos como Friedman (2003), Davis (2017), Galle (2002) e Kim (2018);

Quanto aos impactos potenciais do presente projeto, destacam-se:

- O desenvolvimento, inédito no Brasil, dos estudos discursivos em design, com o delineamento de fundamentos teóricos e de suas possibilidades metodológicas;
- O incremento dos estudos em teoria, história e crítica do design, mais especificamente os relacionados a abordagens filosóficas;
- O diálogo interdisciplinar, a partir da perspectiva foucaultiana, para a compreensão dos discursos e das visualidades em circulação na atualidade;
- A difusão dos resultados da pesquisa por meio de um material didático, artigos, cursos de pós-graduação, criação de disciplina optativa para graduação e orientações de iniciação científica, mestrado e doutorado, algumas já em andamento;
- O aprimoramento das atividades didáticas, de pesquisa e de extensão do Grupo de Estudos Discursivos em Arte e Design, do PPGDesign UFPR, sob minha coordenação.

Equipe

Coordenador: Dr. Marcos Namba Beccari

Participantes:

- Estevão Lucas Eler Chromiec (PPGDesign);
- Mauricio Perin Neves da Silva (PPGDesign);
- Bianca Mendes Rati (PPGDesign);
- Manita Menezes (PPGDesign);
- Rafael de Castro Andrade (PPGDesign);
- Letícia Lippe (Design Gráfico).

Infraestrutura disponível

- LabDSI- Laboratório de Design de Sistemas de Informação (PPGDesign UFPR);
- Bibliotecas: “Artes, Comunicação e Design” (Batel); “Humanas & Educação” (Reitoria); “Biblioteca Central” (Reitoria); “Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas” (Politécnico);
- Gabinete 811 (DeDesign UFPR): dispõe de 2 notebooks, 1 impressora multifuncional, 3 estantes de livros, 1 armário para pertences e 1 mesa de reunião;
- Salas de aula (DeDesign UFPR): equipadas com Datashow e computador desktop;
- Internet: acesso à rede com fio e sem fio em qualquer ponto das instalações do DeDesign UFPR para docentes e discentes;
- Equipamentos para pesquisa: notebook, televisão LCD, gravadores digitais e aparelho para áudio-conferência para reuniões via Skype.

Cronograma de execução

atividades	meses																	
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36
Fase 1 – pesquisa	■	■																
Fase 1 – redação		■	■															
Fase 2 – pesquisa			■	■														
Fase 2 – redação				■	■													
Fase 3 – pesquisa					■	■												
Fase 3 – redação						■	■											
Fase 4 – análise (a)								■	■	■								
Fase 4 – análise (b)										■	■	■						
Redação do guia													■	■				
Testagem do guia															■	■	■	
Revisão do guia															■	■	■	
Produção Artigos								■										■

Referências

- BECCARI, M. 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.
- BIERUT, M. On (Design) Bullshit. **Design Observer**, 05 sep. 2005. Disponível em: <<https://designobserver.com/feature/on-design-bullshit/3347>>. Acesso em: 16 mar. 2019.
- CHWAST, S. **Push Pin Graphic**: A Quarter Century of Innovative Design and Illustration. San Francisco: Chronicle Books, 2004.
- CRARY, J. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DORRESTIJN, S. **The design of our own lives**: technical mediation and subjectivation after Foucault. Enschede: Universiteit Twente, 2012.
- FLUSSER, V. **Uma filosofia do design**: a forma das coisas. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- _____. **História da sexualidade – v. I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2018.

- _____. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FOSTER, H. **O retorno do real**: a vanguarda no final do século XX. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- _____. **O complexo arte-arquitetura**. São Paulo: Ubu, 2017.
- FRY, T. **Becoming Human by Design**. London: Bloomsbury academic, 2013.
- FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria, approaches and methods. **Design Studies**, v. 24, n. 6, nov. 2003, p. 507-522.
- GALLE, P. Philosophy of design: an editorial introduction. **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p. 211-218.
- KIM, H, H. (Ed.). **Graphic design discourse**: Evolving theories, ideologies, and processes of visual communication. New York: Princeton Architectural Press, 2018.
- LaROSSA, B. 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, B. 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, E.; MILLER, A. **Design escrita pesquisa**: a escrita no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MACHADO, R. **Foucault, a ciência e o saber**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- MALDIDIER, D. **A inquietação do discurso**: (re)ler Michel Pêcheux hoje. Campinas: Pontes, 2003.
- McCOY, K. **Cranbrook Design**: The New Discourse. New York: Rizzoli, 1990.
- MORBY, A. 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.
- ORLANDI, E. P. **A linguagem e seu funcionamento**: as formas do discurso. Campinas: Pontes, 1987.
- PAIXÃO, H. P. **Resistência e poder no dispositivo da moda**. Tese (Doutorado Estudos Linguísticos). Goiânia: Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, 2017.
- PORTUGAL, D. B. Fazendo conexões: considerações preliminares sobre design e ação social. **Arcos Design**, Edição especial Seminário Design.Com, out. 2017, p. 32-38.
- RAMIRO, J. F.; WOLFF, F.; RUTHSCHILLING, A. 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.
- SCHER, P. 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.
- SOUZA LEITE, João de. O Discurso do Design Gráfico como Polifonia. **Estudos em Design**, v. 5, n. 1. pp. 59-68, 1997.
- TRINIDAD, A. 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, R.; SCOTT-BROWN, D.; IZENOUR, S. **Aprendendo com Las Vegas**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- ZIBEL COSTA, C. **Além das formas**: Introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.