

Design como prática crítica e filosófica

Leonardo Marques Kussler ^a✉, Bruno Augusto Lorenz ^b

^a Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Av. Unisinos, 950 – Cristo Rei, São Leopoldo – RS, 93020-190; leonardo.kussler@gmail.com

^b Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Av. Dr. Nilo Peçanha, 1640 – Boa Vista, Porto Alegre – RS, 91330-002; lorenz.bruno@gmail.com

Habitualmente entendido como uma prática que atende às necessidades da indústria de consumo, o design vem, nas últimas décadas, sendo discutido para além de competências relacionadas a construções de produtos ergonômicos ou esteticamente agradáveis. O presente artigo discute a prática crítica, uma dessas novas concepções que considera a provocação, a retórica e o debate como métodos no desenvolvimento de artefatos. Na primeira seção, apresentamos historicamente e conceitualmente tal paradigma. Em seguida, discutimos a ligação entre a prática crítica e a arte contemporânea, esclarecendo alguns equívocos relacionados à interpretação de autores do design sobre a arte. Por fim, refletimos sobre a relação latente entre a prática crítica e a filosofia. Sugerimos que ambos se propõem a compreender a realidade na qual estão inseridas, ler o mundo a partir dessa identificação, buscar conhecimento para resolver problemas e criticar a realidade atual, abrir-se ao diálogo e à crítica nos diferentes âmbitos do social, econômico, político, com vistas a causar um impacto existencial nos envolvidos.

Palavras-chave: prática crítica; design crítico; filosofia.

Design as critical and philosophic practice

Usually understood as a practice that meets the needs of the consumer industry, design has been discussed in recent decades in addition to competencies related to ergonomic or aesthetically pleasing product constructions. This article discusses critical practice, one of those new conceptions that considers provocation, rhetoric and debate as methods in the development of artifacts. In the first section, we present historically and conceptually such a paradigm. Next, we discuss the link between critical practice and contemporary art, clarifying some misconceptions related to the interpretation of design authors about art. Finally, we reflect on the latent relationship between critical practice and philosophy. We suggest that both propose to understand the reality in which they are inserted, to read the world from this identification, to seek knowledge to solve problems and to criticize the current reality, open to dialogue and criticism in the different spheres of social, economic, political, aiming to cause an existential impact on those involved.

Keywords: critical practice; critical design; philosophy.

1. Introdução

O *fazer design* é historicamente associado àquela atividade projetual que atende a indústria e dá conta da produção em massa de bens de consumo. Ao longo das últimas décadas, esse entendimento passou a considerar também outros aspectos do fenômeno, associados, principalmente, às qualidades imateriais tanto da atividade bem como de seus produtos — a construção de significados, o impacto dos artefatos¹ nas emoções humanas e a melhor compreensão do espaço problema-solução, por exemplo (Cardoso, 2012; Flusser, 2007; Krippendorff, 2005; Dorst, 2008). No entanto, mesmo que essa seja uma concepção que gradualmente vem sendo expandida ao longo dos anos — tanto no mercado quanto na academia —, podemos afirmar que o paradigma focado no consumo não é o único modelo epistemológico considerado por designers e estudiosos do campo.

Recentemente, floresce também uma corrente de pensamento — e, claro, de prática — que rejeita a compreensão exclusiva do design como um meio de ganhos financeiros e tecnológicos e se concentra na busca por perguntas de maneira anterior à busca por respostas (Mazé; Redstrom, 2007; Ozkaramanli; Desmet, 2016). Nesse contexto, emergem métodos de projeto que transcendem a materialidade e se voltam para dinâmicas discursivas, experimentais e generativas para alcançar seus objetivos (Malpass, 2012, p. 4-5). Assim, percebe-se que há uma relação entre o que se pensa a partir do Design com base em metodologias próprias da Filosofia, que tem, em si, a característica de ser especulativa e questionadora.

Em um primeiro momento, nos dedicaremos a compreender a prática crítica em profundidade: suas origens históricas, definições acadêmicas e os primeiros passos em direção à construção de métodos que auxiliem aqueles designers que queiram se dedicar a ela. Este é um movimento necessário para compreender especificamente quais são os aspectos que diferenciam a prática crítica da maneira habitual de fazer design (apresentada como *prática afirmativa*), além de destacar as bases intelectuais que alicerçam suas qualidades dialógicas e reflexivas.

Na segunda seção do artigo, discutiremos as relações dessa prática de design com a arte. O objetivo, aqui, é mostrar que há um paralelo que conecta diretamente o movimento da arte contemporânea — que, como elucidaremos, desenvolve um modo de pensar problemas sociopolíticos, econômicos e filosóficos por meio das manifestações culturais e suas implicações às pessoas. Por fim, destacaremos como o *modus operandi* dessa prática de design flerta com a filosofia, que, milenarmente, dedica-se a questionar,

¹ Artefato aqui é entendido de acordo com a perspectiva de Krippendorff (2005), que considera o artefato não apenas em sua materialidade, mas em todos os aspectos simbólicos que este pode carregar e comunicar. Nesse sentido, o termo artefato engloba não apenas objetos físicos, mas também intangíveis (serviços, discursos, marcas etc.)

refletir e buscar respostas a problemáticas ínsitas e próprias dos seres humanos e da realidade que os circunda, mostrando como a prática crítica é, de certa forma, uma forma de produzir críticas filosóficas.

2. Design como prática Crítica

As origens históricas da prática crítica no design podem ser identificadas no *Radical Design*, movimento que floresce na Europa nas décadas de 1960 e 1970, principalmente na Itália. Nesse período, designers como Andrea Branzi, Ettore Sottsass e Alessandro Mendini, fundaram estúdios de design focados no desenvolvimento de ambientes, peças de mobiliário e produtos domésticos que exploravam qualidades estéticas e simbólicas dos artefatos, em detrimento de aspectos estritamente funcionais que marcavam os projetos da época (Fiell; Fiell, 2005). Tais iniciativas acabaram por ecoar nas produções de diversos designers nas décadas seguintes, sendo possível identificar nestes o uso de símbolos, materiais e morfologias que desafiavam as convenções estéticas contemporâneas.

Um aspecto bastante perceptível, quando nos aprofundamos nas pesquisas relacionadas ao tema, é a grande variedade de nomenclaturas que tratam de definir tal abordagem. Além de nomes habituais, como design crítico (Dunne, 2005) e design especulativo (Dunne; Raby, 2013), emergem também termos como design discursivo (Tharp; Tharp, 2013), design contraditório (DiSalvo, 2013), design conceitual (Franzato, 2011a), design reflexivo (Sengers et al., 2005), design lúdico (Gaver et al., 2004), design provocativo (Ozkaramanli; Desmet, 2016) etc. Independentemente das particularidades de cada um dos tópicos, percebe-se que todas as práticas citadas são intrinsecamente alinhadas no que diz respeito às qualidades provocativas e reflexivas da atividade projetual, focadas em modos alternativos de olhar para o futuro e que repensam tanto a atividade do design quanto o papel do próprio designer na sociedade por meio do desenvolvimento de artefatos.

Assim, para facilitar a compreensão das discussões apresentadas daqui para adiante e até o fim do presente artigo, decidimos tratar todas as atitudes de projeto dessa natureza pelo termo *Prática Crítica*, de Malpass (2017). Essa escolha se justifica tendo em vista o trabalho de doutorado do autor, um dos recentes esforços acadêmicos de categorização e classificação das diferentes abordagens da área. Em sua tese, Malpass (2011) identificou e atacou essa lacuna ao elaborar uma série de entrevistas com designers e pesquisadores especialistas na prática crítica, buscando compreender os diferentes aspectos que estruturam a pesquisa e o fazer crítico e especulativo.

Para os que adotam esse ponto de vista, o design deve dar conta de questionar suas próprias regras e atribuições, além de repensar as formas de expressões da ética e dos

valores que estruturam a sociedade contemporânea em suas diversas esferas. Ainda que esse seja um campo habitualmente ocupado pela filosofia e pelas ciências políticas e sociais, o design emerge como uma opção original a tais abordagens quando dá conta de suscitar reflexões e mobilizar debates por meio da própria atividade projetual e do desenvolvimento de artefatos – ou seja, *fazer filosofia por meio de coisas* (Hauser et al., 2018). Como coloca Franzato (2011b, p. 24), “[...] designers podem tomar parte de debates públicos em matérias socioculturais específicas, expressando suas opiniões através da linguagem idiossincrática própria da disciplina”, o que significa que suas ações não necessariamente limitam-se, por definição, ao tradicional desenvolvimento de objetos e projetos para fins comerciais.

Apesar da popularização da prática crítica, o interesse acadêmico pelo tema passa a se estruturar, ainda que timidamente, apenas no fim do século XX. Em 1999, Anthony Dunne — um dos pioneiros e principais pesquisadores da atualidade sobre o assunto — introduz o termo *critical design* na obra *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (relançado em Dunne, 2008), produto de sua tese de doutorado. Nesse trabalho fundante para a área, o autor propõe “[...] uma abordagem que se utiliza do projeto de produtos eletrônicos conceituais como forma de provocar uma reflexão complexa e significativa sobre o ambiente ubíquo, desmaterializado e permeado por inteligência artificial em que vivemos” (Dunne, 2005, p. xv). Nota-se que a preocupação do designer se concentra no debate que emerge a partir da atividade projetual e do artefato. Ou seja, as qualidades imateriais do objeto — discursos, símbolos e dialéticas — se sobressaem às qualidades materiais deste.

Nos anos seguintes, Dunne empenha-se na divulgação e popularização da atividade. Um de seus esforços mais significativos e contundentes é o *Manifesto A/B*, produzido com sua parceira profissional e acadêmica, Fiona Raby. No manifesto, a dupla elenca uma série de tópicos que diferenciam a prática crítica do design (B) da prática industrial (A), também chamada, por eles, de *design afirmativo* (Figura 1).

Esse manifesto é significativo, pois delimita o contraste entre as duas abordagens. É inegável o discurso dicotômico da peça, claro. No entanto, tendo em vista seu caráter provocativo (e, por que não, panfletário?), entende-se que a dicotomia do manifesto serve como uma estratégia retórica que destaca a importância do discurso defendido pelos autores.

Posteriormente, Dunne e Raby lançam *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (2013), obra que dá continuidade aos estudos anteriores dos pesquisadores e apresenta diversos exemplos de artefatos produzidos por meio da prática crítica. No texto, os autores definem essa abordagem como um caminho para gerar mudança nos valores, crenças, atitudes e comportamentos da sociedade, a fim de que esta possa enfrentar com serenidade os problemas complexos que a assolam na contemporaneidade. Para os autores:

Esta forma de design prospera na imaginação e visa abrir novas perspectivas sobre o que, às vezes, são chamados de problemas capciosos, para criar espaços para discussão e debate sobre formas alternativas de ser e para inspirar e encorajar a imaginação das pessoas a fluir livremente. Projetos especulativos podem atuar como um catalisador para redefinir nossa relação coletiva com a realidade (Dunne; Raby, 2013).

Figura 1. Manifesto A/B

A	B
Affirmative	Critical
Problem solving	Problem finding
Provides answers	Asks questions
Design for production	Design for debate
Design as solution	Design as medium
In the service of industry	In the service of society
Fictional functions	Functional fictions
For how the world is	For how the world could be
Change the world to suit us	Change us to suit the world
Science fiction	Social fiction
Futures	Parallel worlds
The “real” real	The “unreal” real
Narratives of production	Narratives of consumption
Applications	Implications
Fun	Humor
Innovation	Provocation
Concept design	Conceptual design
Consumer	Citizen
Makes us buy	Makes us think
Ergonomics	Rhetoric
User-friendliness	Ethics
Process	Authorship

Fonte: Dunne e Raby (2013).

Nessa fala é possível identificar com clareza o caráter questionador da proposta, que coloca em xeque o *status quo* e supostas estruturas invisíveis da sociedade contemporânea. Isso torna-se ainda mais cristalino quando se entende que os pesquisadores que advogam pelo design crítico se ocupam da teoria crítica como o principal suporte intelectual, conferindo sustentação à abordagem. Assim, ideias de pensadores como Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Herbert Marcuse e Max Horkheimer são apropriadas por designers e teóricos do design crítico de diversas maneiras: uso da semiótica para explicar sistemas simbólicos, utilização de estratégias críticas para revelar estruturas ideológicas latentes e apropriação do vocabulário próprio dos textos da teoria para explorar as relações entre os artefatos e os seus impactos em determinados contextos socioculturais (Bardzell et al., 2012).

Em resumo, a prática crítica é uma racionalização do design como atividade de contestação política e social, que se volta a processos de construção de cenários,

narrativas e protótipos a fim de promover reflexões que mudam visões de mundo — tanto do público que entra em contato com esses artefatos, quanto do próprio designer que se vê em um constante estado reflexivo e retórico ao longo da atividade projetual (Franzato, 2011b; DiSalvo, 2012; Malpass, 2017).

Ao comparar a prática afirmativa e a crítica, fica clara a ideia da segunda se apresentar como uma fuga da resposta dogmática e da resolução de problemas *tout court* da sua contraparte, uma vez que o design crítico “rejeita o modo como as coisas são agora enquanto única possibilidade, fornecendo uma crítica da situação que prevalece por meio de designs que incorporam valores sociais, culturais, técnicos ou econômicos alternativos” (Dunne; Raby, 2001, p. 58). Assim, a partir desse ponto de vista, não se resume a função do design como algo especificamente ligado ao desenvolvimento de um produto, mas abre-se a possibilidade de entendê-lo como um modo de *investigação*, que, por sua vez, é compreendido como um modo de questionar as coisas, as pessoas, a realidade, as interações socioeconômicas etc.²

Obviamente, isso não desconsidera o caráter de objetividade do design afirmativo, isto é, o design tradicionalmente focado em alternativas para resolver determinados problemas, dentro de um determinado tempo, com determinados recursos, com ferramentas convencionais de projeto, briefing, prototipagem etc. Todavia, põe em xeque o caráter de função unívoca atribuída tradicionalmente ao design de cunho mais tradicional, conferindo-lhe, assim, um viés mais *filosófico*, como veremos a seguir.

3. Mas isso não é arte?

Pelo que averiguamos e destacamos até o presente momento, muito do que se propõe a partir das práticas críticas tem uma lógica embrionária que remete ao paradigma da arte contemporânea. Assim, antes de explorarmos especificamente o que há de *filosófico* e por que o design crítico e especulativo assim o é, faremos um pequeno *excursus* a fim de definir até que ponto a arte promovera o mesmo tipo de crítica sociocultural por meio

² Diferentemente do que argumenta Tonkinwise (2015), defendemos, aqui, que não é característica insita ao âmago da prática projetual o aspecto crítico. Especialmente no que tange ao design dentro de uma lógica de produção em massa, como é o caso na contemporaneidade, ainda é incomum a realização de projetos que abranjam o caráter crítico ora defendido. Assim, o argumento do autor de que *toda vez que se qualifica o design como crítico, afirma-se conjuntamente que há um design acrítico* segue o adágio latino *omnis determinatio est negatio* [toda determinação é uma negação], isto é, toda forma de caracterizar algo afirmativamente automaticamente implica seu oposto identitário. Em outras palavras, essa defesa propõe que quando se afirma *A é B*, concomitantemente, afirma-se *A é não B*, que, como se sabe, é uma falácia reducionista. O que defendemos é que é preciso destacar o aspecto crítico no design não como exercício meramente acadêmico, da crítica pela crítica, e isso não significa dizer que se negue todas as demais formas de se fazer design, mas faz incidir uma ênfase no design como *meio* e não necessariamente como *fim*.

de suas inúmeras formas de manifestação e qual a herança epistemológica que ecoa no design contemporâneo tal como descrito na seção anterior.

Primeiramente, ressaltamos que a arte contemporânea (especialmente a partir da década de 1960) define-se pela arte que dá continuidade e efetua rompimentos com algumas questões da arte moderna, em que não há apreço por materiais nobres, ideologias e grupos de artistas de nicho, estilos (Chilvers; Graves-Smith, 2009, p. 434 et seq.), além de propor críticas acerca da sociedade por meio dos trabalhos artísticos. Apesar de Marcel Duchamp ser um ponto fora da curva, ao propor sua *Fontain*, em 1919, a arte contemporânea toma fôlego especialmente a partir da década de 1940 — seja por razões sociais, políticas, econômicas, globalizando os próprios artistas. Os principais objetivos, conforme Hopkins (2000) e Stallabrass (2004), são a) romper com a ideia de um grupo de artistas guiado por um conceito único e/ou uma escola e b) estabelecer uma *zona de liberdade*, que separa elementos do mundano e ficcional da vida cotidiana e de suas regras e convenções. O foco está muito mais no *conceito* — por isso o aparecimento da *arte conceitual* — do que no *artefato artístico* ou na *obra*.

Um outro aspecto presente em diversas produções artísticas contemporâneas, segundo Buskirk (2003), é a ausência de evidência de uma *marca registrada* ou *assinatura* dos artistas, o que pode ser um empecilho na hora de conferir a autenticidade de um determinado artefato artístico. Além disso, de acordo com Belting (1987), no período da arte contemporânea não parece haver uma linearidade de produções artísticas, tampouco uma afiliação de artistas a determinada corrente, sendo difícil continuar falando de *história da arte* ao modo clássico, mas apenas como uma referência temporal de um artista em relação ao outro.

Para Danto (1981), há um fator que determina objetos ou ações como partícipes e caracterizadas como *manifestações culturais* ou *artísticas* que muito se assemelha ao que defendemos e elaboramos acerca do conceito de jogo e da possibilidade de adentrar em um ambiente lúdico para fruir e compreender, dentre outras coisas, a *arte*. Como identificar que um objeto industrializado pode ser considerado arte por conta de sua intencionalidade e sua apropriação para determinado momento e espaço lúdico, crítico e artístico?

No caso das *Brillo Boxes*, expostas por Andy Warhol, em 1964, o que fazia com que elas fossem consideradas arte se não passavam de uma mera reprodução de caixas de sabão vendidas nos mercados da época? Em primeiro lugar, o aspecto da *temporalidade* e do *momento histórico* em que o objeto foi criado e proposto com a *intencionalidade* de causar confusão no espectador. O que Danto (1981) chama de *mundo da arte* é algo que é definido, dentre outros aspectos, por esta peculiaridade que classifica algumas manifestações culturais como arte ou não. No momento em que Warhol recria as caixas de sabão e as retira de seu contexto comum, de sua utilização prosaica, tem a

intencionalidade de trazer à baila alguma discussão, inclusive acerca da possibilidade de aventar tal objeto como passível de ser compreendido como obra de arte. É indiscutível que a arte já superou o paradigma da representação da realidade, especialmente com relação à representação da natureza. Nesse sentido, desde a arte moderna, o aspecto mais relevante é o *como é feito* em detrimento de o *que é feito*. Por fim, na contemporaneidade artística, o mais interessante é a aproximação do conceito expresso pela arte e a familiaridade dos objetos artísticos aos *não artistas*.

De acordo com Malpass (2015), a noção de design focado no aspecto da criticidade está implicada à *obra de arte* e ao *discurso artístico*, contudo, promovendo discussões que entendem as *práticas do design* como *objetos do próprio design*. Obviamente, não se trata de afirmar que o design crítico e especulativo ora defendido produza e induza às mesmas reflexões provenientes das produções e manifestações artísticas contemporâneas. O ponto, aqui, é mostrar como partem de um pressuposto muito similar, isto é, de questionar valores, conceitos, modos de vida, problemas socioeconômicos e filosóficos por meio de um *artefato* aplicado pelo design. Assim, quando interpretamos a visão de Dunne e Raby (2014), ao afirmarem que o que diferencia a arte e o design crítico seja o distanciamento e o impacto do primeiro em relação à aproximação prosaica do segundo, percebemos, como explorado acima, que há algumas incongruências no que tange ao próprio entendimento da arte contemporânea pelos designers críticos.

Outro aspecto que demonstra uma interpretação um tanto limitada da arte contemporânea encontra-se em outra passagem de Dunne e Gaver (1997), em que afirmam que para diferenciar um objeto de design de um de arte seguem-se dois aspectos: a) o uso de componentes baratos e a produção em massa e b) a identificação de um produto enquanto *protótipo de design* e não *obra de arte*. Parece que a visão de mundo dos autores das *práticas de design*, em geral, ao se referirem à arte, remonta tão somente à *arte moderna*, pois não consideram movimentos da arte que rediscutiram inúmeros paradigmas sociais e da própria arte, tais como os propostos pelo dadaísmo, o *ready-made*, o *happening*, as performances, as projeções, as instalações, entre outros. Talvez por se aterem à compreensão de que um objeto artístico se restrinja a uma pintura a óleo ou uma escultura em mármore — formas de expressão artística clássicas, praticadas exclusiva e extensivamente até meados do século XX —, os autores tenham tamanha necessidade de se distanciarem conceitualmente das proposições similares propostas anteriormente pelo âmbito da arte e da estética filosófica.

Por fim, de acordo com o que apresentamos acima pelos argumentos de Danto (1981), o que determina algo como arte ou não é a) a intencionalidade do artista ao propô-lo e b) o modo como os espectadores o identificam e compreendem. É por isso que, por vezes, é tão difícil catalogar um objeto ou um conceito como sendo próprio do *mundo da arte* ou não. Provavelmente por isso mesmo que Malpass (2012) e outros

defendam a necessidade de se *denominar*, *distinguir* e *sistematizar* o que é próprio do design enquanto projeto e prototipagem que parte do cotidiano e sua pretensa diferenciação do objeto de arte. O foco elucidado nesta pequena seção diz respeito muito mais à vereda compreensiva de arte, que, por ignorar definições mais amplas e atuais de arte [contemporânea], parte de um mesmo pressuposto rizomático sem perceber o *parentesco proposicional*, isto é, a similaridade da proposta de campos nem tão distintos — a saber, *filosofia*, *arte* e *design*.

4. Filosofia e Design Filosófico: diálogos, interseções e tessituras

O ponto final a ser abordado, discutido e filosoficamente amparado não é menos importante do que o percurso realizado até então; talvez, o último momento do artigo seja uma conjunção de aspectos subsumidos ao decorrer da escrita. Por que relacionar Filosofia com Design? O que esperamos de uma aproximação conceitual e prática de ambas? Para sanar tais questionamentos e propor outros tantos, engajar-nos-emos em explicitar como metodologias e ferramentas estão presentes, mesmo que de forma inocente e inconsciente, na prática crítica.

Se pensarmos em elementos básicos que compõem a Filosofia, podemos afirmar com tranquilidade que o ato de filosofar é a) *fazer uma leitura especulativa do mundo*. Isso significa que a prática filosófica exige uma leitura de mundo que não se encerra em um mero *olhar para*, senão que um *refletir a partir do olhar*. A leitura sempre pressupõe algo, que pode, também, ser uma leitura anterior de mundo, o entendimento das coisas até o presente momento, o erro identificado e dialeticamente reelaborado. Ler o mundo é refletir com base naquilo que nossa tradição — cultural, social, econômica, política, filosófica, teológica etc. — nos legou.

O *amor à sabedoria*, que normalmente aflora nas definições mais básicas de *Filosofia*, não significa apenas um sentimento de carinho com relação ao saber; amar a sabedoria é afastar-se da ignorância, isto é, daquilo que não se sabe, e b) *incessantemente buscar conhecimento*. O conhecimento, a γνῶσις [gnōsis] grega, é o afastamento do *ignoto*, daquilo que se desconhece, de modo que a constante procura por conhecimento e a insatisfação humana com o já adquirido caracteriza o filosofar. A busca por novos conhecimentos diz respeito a formas de elaborar novas *respostas* para problemas existentes e/ou ajudar a reconhecer algo como um problema a ser resolvido. O conhecimento, aqui, não significa apenas aquele relacionado ao cognoscitivo e à racionalidade, mas também aquele que indica o *conhecimento de si mesmo* do qual fala a filosofia socrática ocidental.

Outro elemento fundante da Filosofia é a c) *abertura para o diálogo*. O diálogo é um dos principais pilares da Filosofia, uma vez que é por meio dele que se [re]conhecem

diferentes seres humanos e seus respectivos *modos de ser*. O diálogo é balizador da ética, da alteridade, da tolerância, da liberdade [de expressão], da compreensão, entre outros aspectos. É por meio do diálogo que se identificam problemas, compreendem-se pessoas diferentes, exercem-se princípios da escuta para com outrem. O diálogo permite que perguntas sejam feitas, respostas sejam hipotetizadas, afirmadas ou falseadas, e discursos sejam repensados. O diálogo é um modelo milenar de identificação de problemas e resolução destes, pois permite que, enquanto seres humanos, façamos uso de nossa capacidade de entender, interpretar e compreender a nós mesmos, as coisas e o mundo.

O modo de proceder da Filosofia também se compõe por meio de d) *críticas aos âmbitos social, econômico e filosófico*. Não se busca ler o mundo diferentemente, mas conhecimento para inúmeros fins e diálogo com semelhantes e diferentes para mera autorrealização. A Filosofia propõe críticas ao nosso tempo e à nossa história, às coisas que os compõem, seja por meio de discursos, objetos, conceitos, símbolos que representam ou neguem o espírito de determinado tempo. Assim como a arte contemporânea, que se desprende da demanda de mera representação do real e de seus paradigmas vigentes, as práticas de design crítico e especulativo não apenas aventam hipóteses acerca de algo, senão que propõem algum artefato que mostre indícios de não conformidade com valores e modos de ser ora praticados. As críticas sociais da e à sociedade passam a ser, assim como na Filosofia e na Arte, parte do cotidiano do designer imbuído do espírito crítico, que não pensa apenas no modelo de negócios, na prototipagem, na resolução de problemas, mas na crítica social incorporada a todas essas ações.

A discussão filosófica, por ser mais conceitual, significativa e simbólica, enriquece o meio no qual está inserida. Assim também o é no caso da arte contemporânea e as práticas de design, que, quando promovem críticas, saem do âmbito da criação de algo pela mera criação de algo que responde a um fim limitado, pois tentam dar respostas com base no estímulo causado pela percepção do público com relação ao que está sendo apresentado. A concentração de ideias por meio de um símbolo, a simplificação de um conceito com auxílio de uma metáfora e/ou de imagens provocativas faz com que a compreensão se abranja a partir dessas experiências, que são, em si, propositoras de condensações conceituais e transformações existenciais. Mudar alguém com base em um discurso, uma manifestação cultural ou um produto que, por exemplo, não tenha utilidade é algo que aplica, na prática, elementos da reflexão propriamente filosófica.

Assim como explicitado na seção anterior, em que enfatizamos que a arte contemporânea não se identifica à concretude material, as práticas de design crítico e especulativo não têm foco no *material* ou no caráter de *materialidade*, visto que o que importa é muito mais a representação de algo, o conceito, e não necessariamente o objeto em si. Enquanto o design de caráter afirmativo compreende o artefato como um

fim, as práticas de design crítico e especulativo apresentam o artefato como um *meio para um fim*, reconhecendo seus próprios desdobramentos. Isso relaciona-se, novamente, ao caráter filosófico que não se restringe ao viés utilitarista e pragmático.

Assim como na filosofia socrática, em que a figura de Sócrates sonda seus interlocutores com perguntas e provoca-os a buscar a *compreensão de si mesmos*, nas práticas de design, sonda-se o público e propõem-se questionamentos transfigurados por meio de artefatos, que, como vimos, englobam tanto objetos físicos como conceitos, forma e conteúdo de algo. Podemos dizer, pois, que as práticas críticas de design são um modo de *design filosófico*, pois propõem-se a compreender a realidade na qual estão inseridas, ler o mundo a partir dessa identificação, buscar conhecimento para resolver problemas e criticar a realidade atual, abrir-se ao diálogo, ao pensamento diferente e criticar os diferentes âmbitos do social, econômico, político, com vistas a causar um impacto existencial nos envolvidos.

5. Considerações finais

Na primeira seção, exploramos a prática crítica, explicitando sua origem histórica, as definições de ordem acadêmica e o aceno à constituição de métodos que podem auxiliar os designers a se dedicarem a ela. Isso se fez necessário para indicar e discernir exatamente quais as diferenças do fazer do *design tradicional* (prática afirmativa) e do *design crítico-filosófico* (prática crítica), enfatizando as bases intelectuais que fundamentam as qualidades dialógicas e reflexivas destes.

Já na segunda seção, argumentamos acerca das relações da prática do *design crítico* com a *arte contemporânea*. O ponto foi justamente mostrar que há um paralelo inegável da prática crítica com relação à proposta do movimento da arte contemporânea, que consolida a forma de identificar, analisar e criticar problemas sociopolíticos, econômicos e filosóficos por meio das manifestações culturais. Adicionalmente, exploramos e defendemos como a prática crítica acena para o que convencionamos chamar de *design filosófico*, visto que muito se aproxima com a postura filosófica de questionar, refletir e dialogar a fim de buscar respostas e soluções para problemas próprios dos seres humanos, projetando novos problemas e repensando possíveis soluções, de forma especulativa e filosófica.

Entendemos que, por meio dessa prática, o papel do designer no mundo se transmuta. Para o designer que se vê habitualmente envolvido no desenvolvimento de bens de consumos (prática afirmativa), o design crítico-filosófico aflora como uma abordagem que o situa em uma posição de protagonismo, na qual encontra-se responsável pelas escolhas não apenas materiais, ergonômicas e funcionais do produto

ou serviço que desenha, mas também (e principalmente!) nas escolhas éticas e morais que emergem no decorrer do processo de desenvolvimento de um novo artefato.

Afirmamos, há pouco, que o foco da prática crítica não está na materialidade, mas nos conceitos discutidos. No entanto, não se pode desconsiderar a importância da ação de tangibilidade nesses processos de design. Entendemos que, por meio da materialidade, os artefatos *crítico-filosóficos* incorporam os olhares e as reflexões dos designers sobre a realidade, mediando a própria subjetividade deste com o mundo exterior. Desse modo, aqueles que se deparam com tais artefatos, veem-se desafiados a interpretar tal objeto e a refletir sobre as considerações implícitas e explícitas incorporadas da proposta — uma representação da própria subjetividade daquele que o construiu. A concretude das propostas confere, assim, uma qualidade polissêmica aos artefatos *crítico-filosóficos*.

A partir do momento em que o design transcende a teoria e sua prática e não mais se limita à projeção e/ou à resolução de determinados problemas, pode-se passar a um estágio que é especulativo e crítico com relação a *tudo*. Escolhemos e defendemos, aqui, a proposta de um *design filosófico* justamente porque os aspectos abordados nas práticas críticas não necessariamente condiziam com a tarefa latente e notória do método de o designer ferramentar-se a si mesmo em suas práticas tal como abordamos. Por acreditarmos em uma proposta mais dialógica, autocrítica, consciente de suas limitações e seus pré-juízos socioeconômicos e históricos, entre outros fatores, ousamos, mais do que acenar, justificar esse movimento como um exercício que é, por excelência, também filosófico.

Sugerimos, por fim, que reflexões futuras podem se ocupar de discutir as diferenças e semelhanças que porventura afloram entre a arte contemporânea e o design de caráter crítico-filosófico. Pelas divagações elencadas na segunda seção, percebemos que o segundo é fortemente influenciado pelo primeiro. Questões que surgiram nesse ínterim — e que não nos preocupamos propositalmente a responder no presente artigo — dizem respeito principalmente às dissimilaridades entre arte e design e que não foram respondidas pelos argumentos apresentados pelos autores do design.

Referências

- Bardzell, S. et al. Critical design and critical theory. **Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference on - DIS '12**, p. 288-297, 2012.
- Belting, H. **The End of the History of Art**. Chicago: The University of Chicago, 1987.
- Buskirk, M. **The Contingent Object of Contemporary Art**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

- Cardoso, R. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- Chilvers, I.; Graves-Smith, J. **A Dictionary of Modern and Contemporary Art**. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Danto, Arthur C. **The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art**. Cambridge; London: Harvard University Press, 1981.
- DiSalvo, C. **Adversarial Design**. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- Dorst, K. Design research: a revolution-waiting-to-happen. **Design Studies**, v. 29, n. 1, p. 4–11, jan. 2008.
- Dunne, A. **Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design**. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- Dunne, A.; Raby, F. **Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects**. Basel: Birkhäuser, 2001.
- _____. **Critical Design FAQ**. Personal website, [S.l.], 2017. Disponível em: <<http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>>. Acesso em: 15 maio 2017.
- _____. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge; London: The Mit Press, 2013.
- Dunne, A.; Gaver, W. W. The Pillow: Artist-Designers in the Digital Age. **CHI '97 extended abstracts on Human factors in computing systems looking to the future - CHI '97**, n. March, p. 361-362, 1997.
- Fiell, C.; Fiell, P. **Design of the 20th Century**. London: Taschen, 2005.
- Flusser, V. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- Franzato, C. O Processo de criação no design conceitual. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto. **Tessituras & Criação: Processos de criação em arte, comunicação e ciência**, n. 1, 2011a.
- _____. Design as Speculation. **Design Philosophy Papers**, v. 9, n. 1, p. 23–39, 29 mar. 2011b.
- Gaver, W. et al. Cultural probes and the value of uncertainty. **Interactions**, v. 11, n. 5, p. 53, 2004.
- HAUSER, S. et al. An Annotated Portfolio on Doing Postphenomenology Through Research Products. **Proceedings of the 2018 on Designing Interactive Systems Conference 2018 - DIS '18**, p. 459-471, 2018.
- Hopkins, D. **After Modern Art – 1945-2000**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

Krippendorff, K. **The Semantic Turn: A New Foundation for Design**. Boca Raton: CRC Press, 2005.

Malpass, M. **Critical Design in Context: History, Theory, and Practices**. London: Bloomsbury Publishing, 2017.

_____. Between Wit and Reason: Defining Associative, Speculative, and Critical Design in Practice. **Design and Culture**, v. 5, n. 3, p. 333-356, 2013.

_____. 2012. Contextualising Critical Design: Towards a Taxonomy of Critical Practice in Product Design. Thesis (Doctorate in Philosophy), Nottingham Trent University. London.

_____. Criticism and Function in Critical Design Practice. **Design Issues**, v. 31, n. Spring, p. 59–71, 2015.

Mazé, R.; Redström, J. Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research. **Proceedings of the IASDR Conference 2007**, v. Conference, p. 1-18, 2007.

Ozkaramanli, D.; Desmet, P. M. A. Provocative design for unprovocative designers: Strategies for triggering personal dilemmas. DRS 2016: Design + Research + Society Future-Focused Thinking. **Annals...** 2016.

Stallabrass, Julian. **Contemporary Art: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2004.

Tharp, B.; Tharp, S. Discursive Design Basics: Mode and Audience. Nordic Design Research Conference: Experiments in Design Research. **Annals...** Copenhagen: 2013.

Tonkinwise, C. **Just Design: Being Dogmatic about Defining Speculative Critical Design Future Fiction**. 2015. Disponível em <<https://medium.com/@camerontw/just-design-b1f97cb3996f>>. Acesso em: 13 jun. 2018.