

Conhecimento, design e tecnologia: uma reflexão nas concepções de Hume, Kant e Foucault

RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão filosófica sobre os modos de encarar o conhecimento em Design e Tecnologia, em especial no tocante às diferentes interpretações acerca da relação entre o pensar e o fazer. O objetivo geral não consiste em propor princípios ou categorias epistemológicas; em vez disso, trata-se de explicitar a variedade (e mesmo a dispersão) de interpretações possíveis sobre o tema que possam aprimorar diálogos e debates vinculados ao desenvolvimento da sociedade. Após a apresentação da pauta em questão, a Revisão Bibliográfica delinea o viés a partir do qual é encarada a produção do conhecimento. Na sequência, o artigo elenca três enunciados recorrentes na esfera acadêmica e não-acadêmica do Design, estabelece esse discurso como critério de análise e relaciona os enunciados a três concepções filosóficas distintas acerca do conhecimento estabelecidas por Hume, Kant e Foucault. A partir dessa relação, por fim, apresenta a proposição provisória de que o próprio modo de encarar o conhecimento é o que torna cada tipo de conhecimento particularmente relevante.

PALAVRAS-CHAVE: Filosofia do Design. Filosofia da Tecnologia. Epistemologia.

Marcos Namba Beccari
marcosbeccari@ufpr.br
Professor Permanente do
PPGDesign/UFPR

Adriano Heemann
adriano.heemann@ufpr.br
Professor Permanente do
PPGDesign/UFPR

INTRODUÇÃO

O presente ensaio apresenta uma reflexão sobre três concepções distintas acerca do conhecimento em Design e Tecnologia, as quais foram elencadas a partir de enunciados recorrentes nos campos acadêmico e não-acadêmico do Design. Ou seja, o discurso recorrente constitui o critério de definição e análise. No escopo da abordagem introdutória aqui proposta, tais enunciados são associados, respectivamente, a princípios epistemológicos estabelecidos por Hume, Kant e Foucault. Com este intuito, cumpre inicialmente sumarizar os principais estudos e debates que apontam para uma lacuna no conhecimento científico e que delimita o problema aqui focado.

A noção de Design é aqui encarada de maneira indissociável do Conhecimento e da Tecnologia, sobremaneira em sua dimensão social. Enquanto atividade simultaneamente estratégica, técnica e criativa, o Design engloba os diversos sentidos e valores que articulam e são articulados pela ação produtiva. Ou, de modo mais sintético, “toda a materialidade está permeada de sentidos e valores, e todos os sentidos e valores estão associados a materialidades” (PORTUGAL, 2017, p. 36).

Como também observa Latour (2008, p. 2), “Hoje qualquer pessoa com um *iPhone* sabe que seria absurdo distinguir aquilo que foi elaborado através do Design daquilo que foi planejado, calculado, arrumado, arranjado, empacotado, embalado, definido, projetado, pensado, escrito em código etc.”. Ou seja, o Design está integrado à vida social, especialmente no que tange às conexões subjacentes entre as muitas maneiras de pensar, de articular o conhecimento e de praticar a Tecnologia.

A pesquisa brasileira em Design passou a ser divulgada e discutida mais intensamente a partir do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D), ocorrido pela primeira vez em 1994. Naquele momento, de acordo com Anastassakis (2012), já se encontrava aquecido o debate sobre a abrangência do Design no contexto brasileiro. Desde então, o amadurecimento profissional dos *designers* delineou-se em paralelo ao crescente número de cursos tecnológicos, bacharelados e de pós-graduação específicos em Design que se estabeleceram no Brasil.

No entanto, parecem persistir importantes dissensos acerca da relevância da pesquisa acadêmica¹ em Design perante a prática não-acadêmica dos *designers*, esfera amiúde associada à noção de “realidade”, ou seja, o mundo supostamente real (do escritório, estúdio, fábrica, mercado, etc.)² em contraste ao mundo então supostamente irreal (da instituição de ensino, núcleo de pesquisa, etc.). O que aqui se mostra paradoxal, contudo, não é o papel do *designer* “dentro ou fora” do mundo real, embora esse assunto também suscite debates importantes. O foco da presente análise está no tipo de conhecimento sobre Design e Tecnologia que pode ser produzido nos diferentes ambientes profissionais³. É como se, de modo geral, o que se pensa e se pratica no ensino e na pesquisa do Design fosse assumido como algo ainda distante do que aquilo que os próprios *designers* pensam e praticam.

Claro que, de imediato, e considerando o contexto em que este artigo é escrito e veiculado, procura-se atenuar essa contenda: não parece ser produtivo insistir no estabelecimento de fronteiras ou distâncias entre setores

profissionais de um mesmo campo do conhecimento, posto que, nas palavras de Neves et al.,

Os congressos científicos, bem como revistas, periódicos e livros consistem em umas das ações efetivas para a troca de conhecimentos, assim como para ampliação da qualidade científica produzida, contribuindo para a disseminação do conhecimento. Através destes, permite-se que os resultados de pesquisas sejam divulgados, partilhados e colocados em discussão, o que colabora com o processo de aprendizado e cooperativismo entre os setores (2014, p. 86).

Mas seria um equívoco pensar que o conhecimento produzido em cada contexto – não apenas nessa vaga dicotomia academia-mercado, mas também entre mercado acadêmico e não-acadêmico, entre profissional da academia e profissional da indústria, ou mesmo entre diferentes acadêmicos e entre diferentes *designers* – é sempre construído, aplicado e encarado da mesma forma. Isso fica evidente se for comparada a fala de profissionais experientes com questões formuladas por acadêmicos. Em um conhecido debate, por exemplo, sobre a tendência do *Do it Yourself* (faça você mesmo) no Design⁴, Ellen Lupton, então diretora do Mestrado em Design Gráfico do *Maryland Institute College of Art (MICA)*, nos Estados Unidos, sustenta que o conhecimento em Design deveria ser acessível a todos na sociedade, ao passo que o renomado *designer* Steven Heller discorda. Para o crítico veterano, o eventual “amadorismo” em Design e nas técnicas associadas ao campo seria prejudicial a todas as esferas da sociedade.

O presente ensaio, todavia, não toca no âmbito dos embates geracionais, das responsabilidades profissionais, das definições e procedimentos de Design etc. Parece mais oportuno refletir, em termos muito gerais e com certo espírito heurístico⁵, sobre três concepções filosóficas distintas acerca do conhecimento e sobre aquilo que as três apresentam em comum. O artigo se encerra, por fim, de modo igualmente provisório, com uma breve proposição acerca do conhecimento em Design e Tecnologia: a de que o próprio modo de encarar o conhecimento é o que torna cada tipo de conhecimento particularmente relevante.

METODOLOGIA

O estudo aqui relatado descreve um ensaio teórico, filosófico, com o procedimento de Revisão Bibliográfica. A abordagem é qualitativa. O raciocínio é dedutivo e delinea o viés a partir do qual apresenta e aborda a produção do conhecimento. Os enunciados aqui elencados foram selecionados em virtude de sua recorrência no discurso do Design tanto acadêmico quanto não-acadêmico. Ou seja, o critério é o discurso recorrente no campo do Design, que aqui é didaticamente apresentado pelos seguintes enunciados: **(1)** a experiência empírica é uma fonte mais segura de conhecimento do que as teorias; **(2)** as teorias organizam e aprimoram as práticas; **(3)** todo tipo de conhecimento é uma invenção discursiva. No escopo da abordagem metodológica aqui adotada, tais enunciados são associados, respectivamente, a princípios epistemológicos dos filósofos Hume, Kant e Foucault.

Antes de avançar em cada enunciado, são esclarecidas as premissas e definições provisórias, em especial a noção de “verdade”, definida sucintamente como uma convenção arbitrária (algo que precisa estar “de acordo com”). Sob esse prisma metodológico, as práticas e os discursos são indissociáveis entre si: os discursos existem como prática, e as práticas se organizam como discurso. Trata-se de um ponto de vista preliminar meramente “inspirado” no pensamento de Foucault, o qual não deve ser entendido como autor-base deste artigo, e sim como uma perspectiva possível dentre outras distintas – motivo pelo qual o filósofo também figura, doravante, dentre as três concepções elencadas. Ou seja, o que aqui se utiliza situa-se na margem interdisciplinar entre Filosofia, Design e Tecnologia mediante a abrangência de perspectivas que podem conjugar tal diálogo.

DESENVOLVIMENTO

O conhecimento pode ser conceituado da seguinte maneira: é o modo como alguém absorve e compreende tudo aquilo que se lhe apresenta. O caráter vago dessa definição serve, aqui, apenas em alusão à infinidade de teorias existentes sobre o termo. Pois o que importa neste estudo não é tanto o valor de “objetividade” que o conhecimento tende a carregar, mas justamente a dispersão e a imprecisão que marcam sua consolidação na forma de um saber. Tais aspectos são especialmente constantes em termos de uma disciplina, isto é, o conjunto aparentemente coeso de práticas, valores e saberes.

O estudo das disciplinas foi um ponto capital na obra de Foucault, que examinou o exercício do poder através dos corpos de conhecimentos (como a Psiquiatria ou a Ciência Política) e as instituições que eles autorizam (como hospitais, prisões ou escolas). No início de *A Arqueologia do Saber*, para introduzir a discussão sobre as disciplinas, Foucault discorre sobre a aparente unidade formal do livro impresso como protótipo para a unidade do discurso disciplinar. Um livro, embora pareça ser um objeto completo e autônomo, está, na verdade, disperso ao longo de uma rede de outros textos:

[...] além do título, das primeiras linhas e do ponto final, além de sua configuração interna e da forma que lhe dá autonomia, ele está preso em um sistema de remissões a outros livros, outros textos, outras frases [...] Por mais que o livro se apresente como um objeto que se tem na mão; por mais que ele se reduza ao pequeno paralelepípedo que o encerra: sua unidade é variável e relativa. Assim que a questionamos, ela perde sua evidência; não se indica a si mesma, só se constrói a partir de um campo complexo de discursos (FOUCAULT, 2009, p. 26).

Da mesma forma, o conhecimento cumulativo de uma disciplina não é um livro enorme sendo continuamente escrito, e sim um “sistema de dispersão” (FOUCAULT, 2009, p. 43). Ao estudar a história da doença mental, por exemplo, Foucault queria investigar como a Psiquiatria teria se consolidado através do tempo, considerando que ela sempre se referiu a uma mesma condição mental: a loucura. No entanto, em vez de adotar essa noção de loucura como objeto coerente e estável, Foucault demonstrou como a interação dos discursos jurídico e médico permitiram que a loucura se tornasse um fenômeno visível, concreto e

perene, embora desde o início disperso. 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” (p. 36) –, mas também porque sempre há 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 delinea através das sentenças jurídicas ou das medidas policiais” (p. 36).

A partir desta ótica, é interessante pensar que, tomando o Design como um campo interdisciplinar, alguém que hoje atua como *designer* poderia ter atuado na Idade Média do mesmo modo, porém então sendo rotulado como alquimista ou algo parecido. Mas quem na Idade Média compreendia o que os alquimistas faziam? Talvez só os próprios alquimistas entendessem, enquanto seus perseguidores se contentassem em julgá-los como hereges. Disso importa reter que o conhecimento construído em determinada disciplina, seja no Design, na Alquimia (ou qualquer outra), refere-se menos a uma coisa “objetiva” do que a um ponto de vista ou, mais precisamente, a um modo de qualificar algo como “verdadeiro”. Afinal, hoje é sabido que algo é verdadeiro “para” alguém e ou “de acordo com” algo. Um conhecimento precisa provar-se verdadeiro a partir de outro conhecimento verdadeiro, como fator de validação. Ser verdadeiro significa, pois, estar “de acordo com”, partilhar de certas propriedades em comum. Ou seja, um conhecimento não pode ser verdadeiro por si só, mas só em relação a outro conhecimento.

Com efeito, uma disciplina é como um “aduaneiro”, funcionário que exerce a função de fiscalizar a fronteira, definindo quem, o que e quais elementos partilham de um determinado território. O conhecimento, por sua vez, funciona assim: será este conceito verdadeiro em relação a este outro? Por fim, a verdade nada mais é do que aquilo que se assemelha à verdade, num jogo cíclico de similitudes: uma convenção.

Retomando a dispersão salientada por Foucault, convém o levantamento, um tanto quanto retórico, de alguns questionamentos⁶: em que medida a disciplina do Design, apesar de presumir certa coesão discursiva, está em pleno acordo com o conhecimento dos *designers* projetistas, professores, usuários etc.? Ou será que a constante disparidade entre tantos modos de ver é justamente o que torna o Design (como a loucura e a tecnologia) um fenômeno visível? E seria possível tomá-lo (o Design, a tecnologia ou a loucura) por uma ilusão, uma construção sem legitimidade ou 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?

PRIMEIRO ENUNCIADO: A EXPERIÊNCIA EMPÍRICA É UMA FONTE MAIS SEGURA DE CONHECIMENTO DO QUE AS TEORIAS

Normalmente, considera-se que o pensamento científico é pautado basicamente por dois tipos de raciocínio lógico: o dedutivo e o indutivo⁷. Dedução é o raciocínio que parte do geral para o específico: se todo mamífero é animal, deduzimos que o elefante é um animal. A indução, ao contrário, vai do específico para o geral: se a cada dia vemos o Sol nascer, inferimos que o sol

nasce todos os dias. O que há em comum em ambos os casos é uma relação lógica entre causa e efeito a partir da observação empírica.

David Hume foi o último dos empiristas do século XVIII e seu ceticismo moderado, como ele mesmo define sua posição filosófica, questionou o princípio de causa e efeito, limitando o alcance da razão e, por conseguinte, o espectro das possibilidades de conhecimento. Segundo Hume (1999), nada assegura que o Sol nascerá amanhã e depois de amanhã e daqui a dez dias ou cem anos. A verdade desse fato depende apenas de uma crença compartilhada: a manhã traz consigo o nascer do Sol ou, caso se prefira, o nascer do Sol traz consigo cada manhã. Dedução ou indução, tanto faz.

Mas seu ceticismo é moderado e não radical: se sabemos que o fogo queima, ou que determinadas plantas são venenosas, é porque a "experiência empírica" nos ensina – muitos já se queimaram e se envenenaram empiricamente. O que Hume põe em dúvida, portanto, é a possibilidade de a razão estabelecer *a priori* essa experiência. Significa que, em relação ao nexos causa-efeito, o filósofo britânico não duvida dos fatos que se sucedem, e sim do princípio racional que estabelece a conexão entre eles. Isso porque:

Todas as ideias, especialmente as abstratas, são naturalmente fracas e obscuras: o intelecto as apreende apenas precariamente, elas tendem a se confundir com outras ideias assemelhadas, e mesmo quando algum termo está desprovido de um significado preciso, somos levados a imaginar, quando o empregamos com frequência, que a ele corresponde uma ideia determinada. Ao contrário, todas as impressões, isto é, todas as sensações, tanto as provenientes do exterior como as do interior, são fortes e vívidas; os limites entre elas estão mais precisamente definidos, e não é fácil, além disso, incorrer em qualquer erro ou engano relativamente a elas (HUME, 1999, p. 28-29).

Assim, Hume estabelece a seguinte distinção: diferente da ideia, a impressão é acompanhada de uma sensação imediata, o que a faz conceber um objeto de maneira mais viva, forte e estável. Por outro lado, as ideias pressupõem uma crença, isto é, uma adesão que não possui objeto – por isso são "fracas e obscuras". Hume então subordina a razão às impressões e sensações, o que implica, dentre outras coisas, que as ações e decisões nunca são totalmente racionais. Em vez disso, a relação de um indivíduo com o seu entorno seria guiada primeiramente por sensações sensoriais, das quais derivam os sentimentos, que por sua vez conduzem a razão a buscar justificativas para o modo como se age.

Essa ideia de que a razão atua *a posteriori*, justificando o sentimento que impeliu à ação, parece manter-se especialmente influente nos campos do Design e da Tecnologia, sobretudo quando se trata de priorizar a experiência na construção do conhecimento. Por exemplo, a noção de *User Experience* (Experiência do Usuário), cunhada por Donald Norman (2008) em seu trabalho intitulado *Design Emocional*, é emblemática: segundo Norman, a primeira coisa que ocorre na experiência do usuário é uma impressão momentânea que suscita respostas emocionais, as quais, por sua vez, determinam em grande medida a percepção, motivação, cognição e ação posteriores. Sob esse viés, embora Norman possa estar alinhado a um paradigma já distante do de Hume, uma

premissa se mantém: quando se decide fazer algo, não é pela razão, mas pelos afetos.

A questão principal, contudo, é o imperativo de que a experiência empírica seria uma fonte mais segura de conhecimento do que as teorias. Nesse sentido, cabe apontar o discurso de Michael Bierut (2005), experiente *designer* gráfico, no texto *On (Design) Bullshit*. Segundo ele, no trato diário do *designer* com os clientes (e mesmo com outros *designers*), as teorias de Design tendem a funcionar como “besteiras”, no sentido de justificar escolhas que, na verdade, foram tomadas apenas com base na experiência, 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. nossa, 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”.

SEGUNDO ENUNCIADO: AS TEORIAS ORGANIZAM E APRIMORAM AS PRÁTICAS

David Hume entende que a razão é limitada em sua faculdade de conhecer os objetos. Quanto a isso, e apenas isso, Immanuel Kant não discorda de Hume, uma vez que sua filosofia também subtrai da razão a possibilidade de conhecer o que ele chama de “coisa em si”, condicionando a razão à experiência, ou seja, aos fenômenos. De fato, Kant foi leitor de Hume e ambos são comumente apresentados pela história da Filosofia numa relação sequencial: os problemas postos por Hume teriam sido superados por Kant, que propôs uma síntese entre as tendências empiristas e racionalistas.

No âmbito deste artigo, contudo, ambas as propostas são tratadas como sendo apenas distintas, em vez de encadeadas. Pois para Kant (2001), contrariamente à Hume, é a razão que organiza a percepção empírica dos fenômenos. Significa que o conhecimento produzido na relação com o mundo depende primeiramente da faculdade de pensar. Mais precisamente, as categorias do pensamento são as condições que possibilitam conhecer um objeto: sem elas o objeto sequer poderia ser pensado. Ao mesmo tempo, contudo, as categorias do pensamento só se referem a objetos da experiência, pois não se pode conhecer nada além do que a experiência oferece.

Por isso Kant sugere que é conhecido das coisas “*a priori* só o que nós mesmos colocamos nelas” (2001, p. 13). Em Filosofia, *a priori* designa um conhecimento que não depende da experiência. Mas Kant opera um deslocamento nessa ideia: embora o *a priori* não dependa de uma experiência em particular (o mundo percebido é sempre o mesmo, independente de quem o percebe), esse tipo de conhecimento não existe por conta própria, pois depende dos sentidos de quem percebe. Por exemplo, na proposição “toda mudança tem sua causa”, a noção de causa é um conhecimento *a priori* que é atribuída às mudanças percebidas como uma categoria do pensamento que permite conhecê-las.

Com efeito, apesar de a razão não ser capaz de saber o que cada coisa é em si mesma, Kant atribui a ela um papel fundamental: o de operar como um tribunal que julga o que é legítimo ou não de ser pensado por ela. Eis o tipo de conhecimento que está em jogo na ideia de que as teorias organizam e aprimoram as práticas – na terminologia kantiana (2001, p. 89), “Pensamentos sem conteúdo são vazios; intuições sem conceitos são cegas”. De um lado, os conceitos, para serem admitidos como verdadeiros pelo tribunal da razão, requerem um dado intuído, percebido pelos sentidos. De outro, a intuição (aqui designando um pensamento *a priori*), se não avança em relação ao percebido, jamais se torna conhecimento, que se constitui na relação entre a experiência e a teoria.

Essa concepção do conhecimento é consoante à de Ken Friedman (2003) em seu artigo *Theory Construction in Design Research: criteria, approaches and methods*. Para o autor, 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. nossa). Ou seja, para o autor a teoria está “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. nossa).

Cabe observar que, mesmo na esfera profissional do Design, o disseminado modelo *Double Diamond*, proposto pela *Design Council* (2015), endossa o enunciado de que a dimensão prática depende da teórica. O movimento entre os chamados “pensamento divergente” e “pensamento convergente” corresponde ao percurso, respectivamente, do saber ao fazer e do fazer ao saber, numa reflexão contínua que orienta as decisões no decorrer do processo. Em contrapartida, em seu conhecido texto intitulado *Back to Show and Tell*, a *designer* Paula Scher (1994, p. 224) acusa o conhecimento acadêmico de promover uma “linguagem de exclusão” que seria em larga medida avessa à uma suposta linguagem inclusiva adotada pelos *designers*. Já, Ellen Lupton e Abbott Miller (2011) parecem adotar um argumento kantiano:

Muitos educadores e *designers* evitam os princípios [teóricos] explícitos em favor de um “bom senso” intuitivo e pragmático. Mas essa abordagem antiteórica continua sendo teórica. Qualquer posicionamento é condicionado por estruturas intelectuais, por mais vaga que seja sua definição. [...] A pedagogia do senso comum 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 (LUPTON; MILLER, 2011, p. 65).

TERCEIRO ENUNCIADO: TODO TIPO DE CONHECIMENTO É UMA INVENÇÃO DISCURSIVA

Ao passo que Kant demonstrou como o pensamento está sempre pressuposto na percepção dos fenômenos, Foucault, então situado no século XX, interpretou a manobra kantiana como a maior tentativa de realizar o sonho da cultura moderna de querer encontrar na razão humana o fundamento do próprio humano. Grosso modo, Foucault inverte a manobra kantiana contra si mesma, mostrando como o sujeito do conhecimento e as próprias formas do conhecimento também são pressupostos *a priori*.

[...] atemo-nos a esse sujeito de conhecimento, a este sujeito da representação, como ponto de origem a partir do qual o conhecimento é possível e a verdade aparece. Seria interessante tentar ver como se dá, através da história, a constituição de um sujeito que não é dado definitivamente, que não é aquilo a partir do que a verdade se dá na história, mas de um sujeito que se constitui no interior mesmo da história, e que é a cada instante fundado e refundado pela história. É na direção desta crítica radical do sujeito humano pela história que devemos nos dirigir (FOUCAULT, 2002, p. 11).

Foucault parte da premissa de que, para que exista um “sujeito” (um eu, uma identidade), é preciso que o mesmo seja representado⁸. Mas quando o sujeito se depara com sua própria representação, com “os olhares aos quais ela se oferece, os rostos que torna invisíveis, os gestos que a fazem nascer” (FOUCAULT, 2000, p. 20), ele percebe que o conhecimento de si é arbitrariamente “fabricado”, bem como seus modos de conhecer o mundo. Essa foi a ideia que motivou o historiador John Berger (1999), em seu difundido livro *Modos de Ver*, a investigar a maneira como as mulheres foram retratadas no decorrer da história da arte: a maioria dos enquadramentos, poses e expressões femininas é ao mesmo tempo construída e destinada ao olhar masculino heterossexual.

Sob o viés foucaultiano, com efeito, as coisas a serem aprendidas pelo conhecimento (como a experiência, o sujeito ou a razão) não são dados prévios ao conhecimento, mas são, tal como o próprio conhecimento, fabricadas. O saber jurídico, por exemplo, ao realizar as práticas penais (como o inquérito), produz verdades acerca do indivíduo julgado. Assim, o conhecimento se define como “discurso”, isto é, um modo de fabricar a verdade (tida, portanto, como arbitrária). Significa que, de um lado, a aparência “natural” das coisas é simultaneamente causa e efeito do modo como são percebidas e conhecidas; de outro, que a explicitação ou desconstrução desse processo não é exterior a ele, mas inerente. Ou seja, é a própria rede discursiva, e não algo fora dela, que permite indagar como a realidade é construída e conhecida como tal.

Com base em tal preceito, pensadores como Foucault, Barthes e Derrida (que ficaram conhecidos como “pós-estruturalistas”) buscavam evidenciar as redes discursivas como meios poderosos que, por meio de categorias supostamente neutras ou naturais como raça, sexo e valor estético, fabricam e organizam o mundo social. É a consideração dessa premissa que caracteriza muito do que se convencionou chamar de “design pós-moderno”⁹. É possível mencionar, nesse sentido, o trabalho de exploração teórica e de experimentação

prática e tecnológica desenvolvido em torno da *Cranbrook Academy of Arts*, escola norte-americana que na década de 1980, sob a direção de Katherine McCoy, tornou-se um reconhecido laboratório de aplicação das propostas pós-estruturalistas e o experimentalismo no domínio da linguagem gráfica (McCOY, 1990).

Desde então, as teorias foucaultianas, dentre outras, têm servido para fundamentar e caracterizar um conjunto de práticas criativas (não restritas ao campo do Design) que tendem a interrogar e subverter os sistemas de valores instituídos cultural e historicamente. No desenvolvimento teórico dessa vertente, destacam-se autoras como Johanna Drucker (1994), no campo do Design Gráfico, e Rosalind Krauss (CARRIER, 2002), no campo das Artes Visuais. No registro da experimentação, por sua vez, o projeto artístico de Barbara Kruger e o trabalho gráfico de Maud Lavin tornaram-se emblemáticos. De modo geral, esse tipo de abordagem considera que, nos termos de Lupton e Miller (2011, p. 23), “O design pode envolver criticamente as mecânicas de representação, expondo e revisando seus vieses ideológicos”, o que se reflete na fala da designer Maud Lavin:

Ao contrário das histórias de arte elitistas que, quando abordam a cultura de massa, enfocam-se estreitamente em artistas de ponta que tomam sua "inspiração" da cultura de massa, eu gosto de dirigir críticas culturais para essas áreas onde a interseção de arte e cultura de massa traz consigo questões de urgência social e de engajamento (LAVIN, 2001, p. 47, trad. nossa).

A partir da década de 1990, essa postura crítica passou a ser denunciada como um clichê antimoderno, nos termos de Michael Collins e Andreas Papadakis (1989). Mais tarde, para Robin Kinross (1994), o viés pós-estruturalista veio a justificar em larga medida uma nova roupagem romântica para os velhos ideais de bom gosto e originalidade no Design. Por sua vez, o crítico Rick Poyner (2003) questiona a viabilidade mercadológica dessa vertente teórica, que o autor considera utópica, mas reconhece que ela foi decisiva no processo de amadurecimento crítico no domínio do Design Gráfico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo elenca três enunciados recorrentes tanto no discurso acadêmico quanto no não-acadêmico do Design, relacionando-os a concepções filosóficas distintas acerca do conhecimento em Design e Tecnologia. A ordenação entre os enunciados pautou-se na sequência histórica entre os filósofos Hume, Kant e Foucault, o que não implica, cabe reiterar, qualquer relação de progressão evolutiva entre as ideias – ao menos aqui isso não é afirmado.

Se de início é exposto o viés a partir do qual tais relações são encaradas, é porque o propósito do estudo não consiste em fixar princípios ou reduzir o assunto a categorias epistemológicas. Ao contrário, o intuito se deteve em explicitar, ainda que de maneira pontual e breve, a variedade (e mesmo a dispersão) de interpretações possíveis acerca do conhecimento em Design e em Tecnologia e concluir sobre um possível aspecto em comum.

Não significa, é claro, que tais interpretações se resumem aos três enunciados por ora elencados. Tais imperativos devem ser entendidos como configurações ubíquas e descontínuas de enunciados espalhados na literatura, sempre passível de ser reembaralhada e reabitada.

Se algo pode ser provisoriamente depreendido do conjunto de tais enunciados é a noção de que o processo de conhecimento não escapa das interpretações que o constituem. Em outras palavras, é o próprio modo de encarar o conhecimento o que torna cada tipo de conhecimento particularmente relevante.

Knowledge, design and technology: a reflection on conceptions of Hume, Kant and Foucault

ABSTRACT

This article presents a philosophical reflection on the ways of approaching knowledge in Design and Technology, in particular with respect to the different interpretations about the relation between thinking and doing. The goal is not to propose epistemological principles or categories; instead, it is a matter of making explicit the variety (and even the dispersion) of possible interpretations on this subject that can improve dialogues and debates linked to the development of society. After presenting the subject in question, the Literature Review delineates the bias from which the production of knowledge is envisaged. Following, the article points to three statements that are recurrent in the academic discourse as much as in the non academic sphere of Design, establishes this discourse as assessing criterion and relates the utterances with three distinct philosophical conceptions of knowledge established by Hume, Kant, and Foucault. From this relation, finally, this paper presents the provisional proposal that the own way of facing the knowledge is what makes each type of knowledge particularly relevant.

KEYWORDS: Philosophy of Design. Philosophy of Technology. Epistemology.

NOTAS

¹ 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 (a ser atenuada adiante) à esfera da prática profissional não-acadêmica. Vale salientar, outrossim, que o assunto é complexo porque um acadêmico também pode ser um profissional e que a academia também pode ser encarada como uma expressão do mundo do trabalho e do mercado. A esse respeito também em SLAUGHTER et. al., 2002; SANTANA, 2011.

² O *designer* Brian LaRossa (2017, s. p.), por exemplo, compara os campos de atuação do Design e da Arquitetura. Embora o fluxo da produção de peças de Design seja bem mais volumoso que o da produção arquitetônica, a tradição teórica em Design é irrisória se comparada com a da Arquitetura, que se estende até os primórdios da antiguidade. O *designer* questiona: “Mas isso tem algum impacto na prática diária de nossa profissão?”.

³ Cumpre observar, no entanto, que o conhecimento se mostra cada vez mais ubíquo. A questão de fundo que nos motiva, portanto, consiste menos em “onde” está o conhecimento e mais em “como” produzi-lo, mantê-lo e acessá-lo.

⁴ A esse respeito também em LUPTON; HELLER, 2006.

⁵ A inspiração heurística é consoante à proposta de Beccari, Portugal e Padovani (2017) quanto aos seis eixos para uma Filosofia do Design. O presente estudo visa contribuir com o quarto eixo denominado “Design e Conhecimento”.

⁶ Tais questionamentos foram inspirados no ensaio “Disciplinas do Design: Escrevendo com Foucault”, de Ellen Lupton e Abbott Miller (2011, p. 66-70).

⁷ Atualmente considera-se também o raciocínio abduutivo, conforme o descreveu Charles Sanders Peirce em sua fase tardia. Para o propósito deste tópico, tal concepção não será considerada.

⁸ Esta é a hipótese que abre a obra "As Palavras e as Coisas", quando Foucault (2000, p. 3-21) analisa a pintura “Las Meninas” de Velázquez. Nesse quadro, o pintor nos observa na medida em que nos encontramos no lugar de seu modelo, e o que era para ser só observado passa a observar quem o observa.

⁹ A esse respeito também em POYNOR, 2003; BOMENY, 2009; RIBEIRO; PIRES, 2014.

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq pela concessão de bolsa de estudos.

REFERÊNCIAS

ANASTASSAKIS, Z. Design em contexto: algumas considerações sobre o caso brasileiro. **Revista Brasileira de Design – Ensaios**. Ano IV, nº 45, 2012.

BECCARI, M., PORTUGAL, D. B.; PADOVANI, S. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design** (Online), v. 25, n. 1, p. 13-32, 2017.

BERGER, J. **Modos de ver**. Trad. Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BIERUT, M. On (Design) Bullshit. **Design Observer**, 05 sep. 2005. Disponível em: <<https://designobserver.com/feature/on-design-bullshit/3347>>. Acesso em: 20/10/2018.

BOMENY, M. H. W. **O Panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem**. Tese de Doutorado em Arquitetura e Urbanismo. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2009.

CARRIER, D. **Rosalind Krauss and American philosophical art criticism: from formalism to beyond postmodernism**. London: Praeger, 2002.

COLLINS, M.; PAPADAKIS, A. Deconstruction, Deconstructivism, and Late Modernism. In: _____. **Post-Modern Design**. New York: Rizzoli, 1989, p. 179-195.

DESIGN COUNCIL. The Design Process: What is the Double Diamond? **Design Council News & Opinion**, 17 mar. 2015. Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>>. Acesso em: 20/10/2018.

DRUCKER, J. **The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art**. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria, approaches and methods. **Design Studies**, v. 24, n. 6, nov. 2003, p. 507-522.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2002.

_____. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

GALLE, P. Philosophy of design: an editorial introduction. **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p. 211-218.

HUME, D. **Investigação sobre o Entendimento Humano**. Trad. José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

KANT, I. **Crítica da Razão Pura**. Trad. Manuel Pinto dos Santos e Alexandre Fralique Mourão. 5ª ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2001.

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: 20/10/2018.

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. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>>. Acesso em: 20/10/2018.

LAVIN, M. **Clean new world**: culture, politics, and graphic design. Cambridge: The MIT Press, 2001.

LUPTON, E.; HELLER, S. The D.I.Y. Debate. **AIGA**, 24 jan. 2006. Disponível em: <<https://www.aiga.org/the-diy-debate/>>. Acesso em: 20/10/2018.

LUPTON, E.; MILLER, A. **Design escrita pesquisa**: a escrita no design gráfico. Trad. Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2011.

McCOY, K. **Cranbrook Design**: The New Discourse. New York: Rizzoli, 1990.

NEVES, E. P.; SILVA, D. N. da; SILVA, J. C. P. da; PASCHOARELLI, L. C. Panorama da pesquisa em Design no Brasil: a contribuição dos Programas de Pós-Graduação em Design nas pesquisas científicas e no desenvolvimento da área. **Arcos Design**, n. 8, n. 1, jun. 2014, pp. 78-95.

NORMAN, D. **Design Emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PORTUGAL, D. B. Fazendo conexões: considerações preliminares sobre design e ação social. **Arcos Design**, v. 10, n. 1, out. 2017, pp. 32-38.

POYNOR, R. **No More Rules**: Graphic Design and Postmodernism. London: Laurence King, 2003.

RIBEIRO, M. G.; PIRES, J. de A. Entre os limites da (des)construção. **Linguagens Gráficas**, v. 1, n. 1, 2014, p. 16-27.

SANTANA, M. C. **A Formação do Mercado de Trabalho Acadêmico no Brasil: 1990 a 2009.** Tese de Doutorado em Sociologia. Brasília: Universidade de Brasília, 2011.

SCHER, P. Back to Show and Tell. In: BIERUT, M.; DRENTTEL, W.; HELLER, S.; HOLLAND, D. K. (eds.). **Looking Closer: Critical Writings on Graphic Design.** New York: Alworth, 1994, p. 220-228.

SLAUGHTER, S.; CAMPBELL, T.; HOLLEMAN, M.; MORGAN, E. 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.

Recebido: 17/10/2019

Aprovado: 06/10/2020

DOI: 10.3895/rts.v17n46.10973

Como citar: BECCARI, M. N.; HEEMANN, A. Conhecimento, design e tecnologia: uma reflexão nas concepções de Hume, Kant e Foucault. **Rev. Tecnol. Soc.**, Curitiba, v. 17, n. 46, p. 22-36, jan./mar., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpr.edu.br/rts/article/view/10973>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

