

# TRIADES

2

Transversalidade | Design | Linguagens

# A ficção do real: uma reflexão preliminar, a partir da Educação, sobre o Design no processo de inter-subjetivação

Marcos Beccari, USP

2

## RESUMO

*Este artigo propõe uma reflexão sobre o potencial subjetivante do Design no meio social. Partindo de uma perspectiva fenomenológica segundo a qual estruturas simbólicas configuram mediações significadoras entre o homem e o mundo, inicio uma discussão introdutória acerca do modo pelo qual o Design é capaz de manejar uma rede de significações no ambiente social que o circunscreve e, inversamente, sobre a forma que se dá o processo de reinscrição do sujeito no mundo através do Design. Para tanto, recorro a concepções distintas sobre “real” e “ficção”, elegendo esse aparente dualismo como possível aporte reflexivo capaz de oferecer ferramentas conceituais pertinentes a uma abordagem filosófica do design. Sob o pressuposto de que o Design afirma-se como potencial agenciador das relações entre-sujeitos no cenário contemporâneo, meu esforço é o de compreender de que forma esse agenciamento acontece e assim esboçar uma dimensão “educadora” do Design, sobretudo no sentido de articular “modos de olhar” que nos ofereçam a possibilidade de reinterpretar o mundo e de remanejar, concreta e simbolicamente, nossa localização nele.*

Palavras-chave:

Design e Educação, real e ficção, Subjetivação, Inter-subjetivação.

**The novel of the real: an preliminary relationship, through the eyes of education about Design in the inter-subjectivity process**

## ABSTRACT

*This paper proposes a reflection on the subjectivizing potential of Design in the social environment. From a phenomenological perspective under which symbolic structures shape signifying mediation between man and the world, I start an introductory discussion about the way by which design is capable of managing a network of meanings in the social environment that circumscribes*

*it and, inversely, about the way which happens the process of reinscription of the subject in the world through Design. For this, I call upon to different concepts of “real” and “fiction”, electing this apparent dualism as a possible reflective supply able to offer appropriate conceptual tools to a philosophical approach on design. Under the assumption that design asserts itself as a potential arranger of intersubjective relations in the contemporary scene, my effort is to understand how this agency happens and so to draft an “educating” dimension of Design, especially in terms of articulating “ways to look” that offer us the possibility of reinterpreting the world and relocating, concrete and symbolically, our location in it.*

*it and, inversely, about the way which happens the process of reinscription of the subject in the world through Design. For this, I call upon to different concepts of “real” and “fiction”, electing this apparent dualism as a possible reflective supply able to offer appropriate conceptual tools to a philosophical approach on design. Under the assumption that design asserts itself as a potential arranger of intersubjective relations in the contemporary scene, my effort is to understand how this agency happens and so to draft an “educating” dimension of Design, especially in terms of articulating “ways to look” that offer us the possibility of reinterpreting the world and relocating, concrete and symbolically, our location in it.*

*analyze our existence.*

**Keywords:**

*Braid; spatialization of time; postmodernity*

## Introdução: Design enquanto articulação de ficções

Desde quando somos “seres humanos”, relacionamo-nos com o meio ambiente que nos cerca, modificando-o. Para alguns autores<sup>1</sup>, trata-se de uma função denominada Design: a ação humana de reconfiguração espaço-temporal que assiste à construção de algum sentido a ser atribuído ao mundo. Se por um lado tal capacidade nos impede de compreender o mundo sem nos referirmos a nós mesmos, à nossa própria obra, sem sermos parte do que vemos e sentimos, por outro, nos confere a singular aptidão de dar sentido não somente ao mundo, mas antes ao que somos e ao que fazemos.

Essa aptidão, por sua vez, define aquilo que entendo por *Educação*: ao reconhecermos a nós mesmos como atores e autores do mundo, estamos nos credenciando a compreendê-lo e a julgá-lo. Partindo dessa concepção ampla de *Educação*<sup>2</sup>, pretendo esboçar uma interpretação não sobre “o quê”, mas de “como” os produtos de design operam no processo de subjetivação e inserção social do indivíduo. Ou seja, um novo ponto de vista sobre o Design em relação à Educação. Discutir sobre o Design em si, portanto, será menos importante que procurar compreender seu papel nas relações sociais, nos processos de mediação, nos usos e, enfim, na forma como homens e mulheres se situam no mundo.

Estudos de base empírica e qualitativa têm nos mostrado a emergência da produção de Design enquanto referente fundamental para a conformação de identidades e narrativas nas sociedades contemporâneas<sup>3</sup>. Paralelamente, vários segmentos de mercado aparentemente também estão cientes da complexa rede de expectativas que giram em torno deste fato social e cultural denominado Design. Esta implicação do Design no modo como concebemos e nos “preparamos” para o mundo alinha-se aos resultados de minha pesquisa de mestrado<sup>4</sup>, onde investigo as

<sup>1</sup> Cf. BOUTINET, 2002; NORMAN, 2006; MEGGS, 2009; FLUSSER, 2010.

<sup>2</sup> Compreendo que a principal preocupação da Educação refere-se à participação do sujeito no processo de conhecimento, seguindo a perspectiva de autores como Morin (1999; 2007), Gusdorf (1987), Almeida (2009; 2010), Ferreira-Santos (2004), Santos (2011) e Teixeira e Araújo (2011).

<sup>3</sup> Sublinho aqui algumas expressões como “o design em função do bem-estar ao homem” (DA COSTA, 1998), design como “sintoma da cultura tecnológica” (BOUTINET, 2002), design enquanto demarcação de “relações sujeito-objeto contemporâneas” (COSTA, 2010), ou ainda o design como “política do artificial” (MARGOLIN, 2002).

formas de *pensar design* (Filosofia do Design)<sup>5</sup> e proponho uma via alternativa ao conjunto de ideias predominante no campo (pragmatismo, funcionalismo). Recorrendo a autores do *imaginário* (Bachelard, Jung, Durand etc.) e demais pensadores como Vilém Flusser, Gilles Deleuze e Paul Feyerabend, sugeri, por meio de revisão bibliográfica e procedimentos exploratórios, uma nova perspectiva sobre Design considerando-o como “Articulação Simbólica”. Defendi que pensar e fazer Design não significa projetar, produzir ou reproduzir coisas; significa *fazer ver* o que não se enxerga, isto é, articular o que se vê *através* do que se vivencia – não de forma individual, mas coletiva, comunicativa. Precisamente, trata-se da *função discursiva* de uma dinâmica simbólica, conforme ilustrado no diagrama abaixo (Fig. 01):



► Fig. 01: Dinâmica da Experiência Simbólica. Fonte: BECCARI, 2012, p. 237.

A experiência simbólica, aqui entendida como situação propícia à criação de sentidos, pode ser *subjetiva* (o sujeito pode guardá-la para si) ou *intersubjetiva* (o sujeito pode comunicá-la, relatá-la a outros sujeitos). Ao partir da subjetividade para a intersubjetividade, o sujeito exerce uma *doação de sentido*: lança

<sup>4</sup> Cf. BECCARI, 2012.

<sup>5</sup> Disciplina desenvolvida no fim da década de 1990 por alguns colaboradores do periódico internacional Design Studies, dentre os quais se destacam Terence Love (2000) e Per Galle (2002). Grosso modo, a Filosofia do Design propõe-se a investigar diferentes formas de pensar sobre Design, tentando com isso construir um pensar sobre pensar, teorias sobre teorias, uma metateoria do Design.

sua subjetividade na direção do intransponível abismo entre o *eu* e o *não-eu* (o outro). Por outro lado, cada sujeito que se depara com uma experiência simbólica relatada e comunicada (pelo outro, pelo *não-eu*) exerce uma atitude de *recepção de sentido*, interpretando (sob o viés hermenêutico, de *exegese*, leitura participativa) e acolhendo a experiência relatada.

Entre estes dois movimentos possíveis (doação e recepção de sentido), cruzam-se dois eixos “gravitacionais”, por assim dizer, que impulsionam a dinâmica da experiência simbólica: o eixo da *sincronicidade* e o eixo da *articulação simbólica*. O primeiro se refere à *função criativa*<sup>6</sup> da dinâmica simbólica e o segundo, à *função discursiva*. Apontando para direções opostas, o eixo da articulação simbólica pode engendrar dois tipos de discurso: a *ficção trágica*, uma articulação de sentido “em aberto”, sem solução e interpretações prévias; e a *ficção dramática*, uma articulação de sentido “fechada”, com uma “moral da história” previamente interpretada.

Acontece que uma ficção resultante de uma *articulação simbólica* somente se torna “real” a partir do momento em que ela é *contada* para alguém<sup>7</sup>, tornando-se assim diferente do que ela era antes de ser compreendida por aqueles que não a vivenciaram. Sendo assim, é oportuno questionarmos de que forma uma *ficção* ameaça tornar-se *realidade* e vice-versa – tomando o “real”, a princípio, como sendo uma instância pertinente à *Educação* na medida em que nos situa frente ao mundo.

## Reflexões entre o real e o irreal

*O visível à nossa volta parece repousar em si mesmo. (...) No entanto, não é possível que nos fundemos nele nem que ele penetre em nós, pois então a visão sumiria no momento de formar-se, com o desaparecimento ou do*

<sup>6</sup> Conforme a perspectiva de Durand (1997) segundo a qual a criação de sentidos ocorre a partir da troca incessante entre as pulsões subjetivas e as intimações do meio cósmico-social.

<sup>7</sup> Na esteira de Ricoeur (1988), o sentido de um texto (ou de qualquer coisa que se possa ler) não está nas entrelinhas, mas na metanarrativa que se constrói com o texto, na relação com quem o lê.

*vidente ou do visível. Não há, portanto, coisas idênticas a si mesmas, que, em seguida, se oferecem a quem vê, não há um vidente, primeiramente vazio, que em seguida se abre para elas, mas sim algo de que não poderíamos aproximar-nos mais a não ser apalpando-o com o olhar, coisas que não poderíamos sonhar ver inteiramente nuas, porquanto o próprio olhar as envolve e as veste com sua carne. (...) Qual a razão por que, envolvendo-os, meu olhar não os esconde e, enfim, velando-os, os desvela? (MERLEAU-PONTY, 1992, p. 128).*

A postura de Merleau-Ponty com relação à educação e ao processo de construção do conhecimento é a de que qualquer ideia proferida acerca “do mundo”, qualquer teorização, não provém “do mundo”, mas provém de quem profere a ideia, provém de quem teoriza. Isso significa que não percebemos as coisas a partir “do mundo”, mas a partir da percepção em si. A percepção antecede, cria e recria o objeto percebido. Sendo assim, a percepção não é nem uma função sensorial e fisiológica, nem um fenômeno intuitivo e transcendente (no sentido kantiano). Não há como sabermos o que é a percepção sem antes tentarmos percebê-la.

A questão é que a *forma de perceber* prescreve a coisa percebida. Então aquilo que chamamos de “realidade” limita-se a esta *forma de perceber*, limita-se a nossas *experiências*. Em outras palavras, cada indivíduo é como um *peixe* que não vê a água na qual está imerso e, por conseguinte, sua existência “real” (do peixe e da água) não passa de um ambiente de significados, redes de sentido. Seguindo este raciocínio, aquilo que denominamos “realidade” é resultado de uma experiência subjetiva, isto é, uma circunstância afetiva individual, podendo ser vivenciada e compreendida somente dentro de uma esfera subjetiva. Mas quando “traduzimos” nossa realidade para outras pessoas, nossa realidade adquire novos significados, assim como a realidade das outras pessoas. E nesta troca interpessoal, estamos criando, ampliando e propagando diferentes realidades.

Em minha pesquisa de mestrado, defendi a ideia de que o designer é um articulador de realidades. *Ocultar* e ao mesmo tempo *revelar* uma ou outra realidade é o que fazem os designers: *traduzem* uma realidade particular à esfera interpessoal. Para tanto, suas experiências devem ser ao mesmo tempo subestimadas e

excessivamente valorizadas – eles sabem *encantar* as pessoas sem transparecer a menor pretensão disso.

Tal dinâmica pode ser ilustrada com o filme “Sinédoque, Nova Iorque” (Charlie Kaufman, 2008): na tentativa de construir uma peça de teatro que retrate perfeitamente a realidade, o protagonista Caden Cotard passa anos em um galpão reconstruindo os cenários, os personagens e as experiências de sua vida<sup>8</sup>. *Sinédoque* é uma figura de linguagem (como metáfora ou alegoria) que toma a parte pelo todo. Assim as cenas do filme são articuladas: sem aviso prévio, os fatos não são narrados sucessivamente, mas *se atropelam*. É como se os fatos em si não fossem suficientes para se construir uma experiência. A ordem dos fatos, os diálogos e seus respectivos significados são muito menos importantes do que a *forma* como foram vivenciados pelo protagonista.

Mas o grande *traço de design* deste enredo é o fato de que Caden Cotard transforma sua própria vida numa *ficção* tentando com isso torná-la mais real. E ao chocar-se contra os limites de sua realidade particular, Caden percebe que não existe uma única realidade possível, mas que cada ator/personagem constitui um *mundo* particular e, ao mesmo tempo, todos os *mundos* possíveis. Logo, muito mais do que *perceber* a realidade, o protagonista é capaz de, através de suas experiências interpessoais, criar e ampliar realidades. Isso nos leva ao segundo ponto sobre o qual pretendo discorrer: nossa realidade é sempre ficcional.

Conforme nos explica o psicólogo James Hillman (2010, p. 7), “contamos histórias e somos as histórias que contamos. Mais que isso, somos a *maneira* como contamos nossa história”. Para compreendermos esta tese, devemos partir do pressuposto de que todos nós temos uma história – família, escola, trabalho, conquistas etc. –, mas a partir do momento em que algo já aconteceu, tendemos a negligenciar alguns fatos e a enaltecer outros. Assim, inventamos ficções, cenários, episódios e até *trilhas sonoras* – sem haver necessariamente correlações com a situação factualmente vivida<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Trata-se de uma ideia comparável à proposta de Jorge Luis Borges (1972) em seu conto “A Biblioteca de Babel”: convidando-nos a imaginar uma biblioteca gigantesca contendo todos os livros possíveis, Borges reconstrói “mapas em tamanho real” com combinações e perímetros inacessíveis.

Por um lado, isso implica que a qualquer momento podemos nos deparar com a ficção em si, com a “mentira” da realidade. Por outro lado, significa que podemos nos tornar “coautores” da realidade, participando das diversas ficções que estão sendo vivenciadas ao nosso redor, remodelando-as e ampliando-as. Trata-se daquilo que Merleau-Ponty (1992, p. 188) denomina *entrelaçamento ou quiasma*: “aquilo que faz com que o sair de si seja *entrar em si* e inversamente”.

Epistemologicamente, estou assumindo que a realidade é feita de circunstâncias, relações e interações e que, portanto, há tantas realidades possíveis quantas ficções que contém realidades particulares. Neste ponto, devemos tentar distinguir os conceitos *real* e *irreal*. Para o filósofo Clément Rosset (1988), em contraposição à perspectiva de Hillman, o real, e particularmente cada realidade, apresentaria sempre aspectos *desprazerosos* a partir dos quais tenderíamos a negar o real, a idealizá-lo e, portanto, a torná-lo irreal. A grande dificuldade reside em distinguir o que acontece antes: se idealizamos porque lidamos mal com o real ou se lidamos mal com o real porque idealizamos. Tal dilema se torna mais agravante quando nos damos conta de que podemos ser uma idealização de nós mesmos – quanto a isso, Rosset (op. cit., p. 66) comenta sobre a figura do *vampiro*, cuja imagem não se reflete no espelho e que, deste modo, representaria “o destino de qualquer pessoa e de qualquer coisa: não poder provar sua existência por meio de um desdobramento real do *único* e, portanto, só existir problemáticamente”.

O filósofo do design Vilém Flusser (2010, p. 120) tangencia este dilema ao discutir sobre o conceito tribal da *máscara*:

*...o Eu não é apenas o que usa a máscara, mas também o designer das máscaras dos outros. Eu realizo-me não só quando danço com a máscara, mas também cada vez que, junto com outros, projeto máscaras para outros. (...) O que é certo é que posso projetar máscaras só enquanto uso uma máscara.*

---

<sup>9</sup> É possível aqui dialogar com a análise de Almeida (2010, p. 154-155) sobre o conto *Desenredo* de Guimarães Rosa: “Na irreversibilidade do tempo, ele [o protagonista] opera uma transformação no passado, descaluniando-a, recontando a história, apagando os fatos com as palavras e, assim, reescreve o próprio presente”. A ideia de Hillman também tangencia a tese de Paul Ricoeur (1997), em *Tempo e Narrativa*, segundo a qual a tessitura narrativa é aquilo que confere ao tempo uma estrutura de sentido que o torna apreensível.

As máscaras são intercambiáveis e sobreponíveis, tanto quanto nossas relações com as pessoas. Trata-se de um jogo de articulações simbólicas que, no âmbito do Design, torna-se ainda mais complexo: não projetamos apenas máscaras para as pessoas, mas antes os olhares sobre as máscaras. A diferença entre o real e o irreal então assume a seguinte peculiaridade: a ilusão não está na imagem em si (na máscara), mas na necessidade psicológica (ROSSET, 1988) de adotarmos esta ou aquela imagem como “fiador” de nossa existência (isto é, como *duplo* de nossa subjetividade).

A própria identidade do designer, por exemplo, remonta uma imagem especular: não sou designer porque “sou designer”, mas sim porque as pessoas me enxergam assim. Definimos o que os outros são e somos definidos pelos outros – o *eu* é aquele para quem se diz *você*. Sob este viés, é possível pensarmos nos produtos de design (objetos e imagens) como sendo um ponto de intersecção onde os reflexos *entre-sujeitos* se cruzam e do qual resultam – um *álibi* de nós mesmos.

É neste sentido que Baudrillard (2008, p. 98) sugere-nos que os objetos atuam como um *espelho perfeito*: não emitindo imagens reais, mas aquelas por nós desejadas. “Eis por que os objetos são investidos de tudo aquilo que não pôde sê-lo na relação humana”. Se os objetos sempre *dizem algo* sobre as pessoas, em contrapartida precisamos do *olhar* do outro, de alguém que testemunhe e dê sentido àquilo que consumimos, desejamos e somos.

Com relação a esta nuance de alteridade, Rosset (1988) afirma que não podemos ver a nós mesmos, mas somente vivenciar nossa singularidade – segundo o autor, sempre que buscamos intimamente o que somos, deparamo-nos com alguma característica particular, contingente e inessencial. Em última instância, esta busca pelo que somos, e portanto pelo real, coloca-nos de frente com a contingência da dúvida: “uma verdade incerta é também e necessariamente uma verdade irrefutável: a dúvida não podendo nada contra a dúvida” (ROSSET, 2002, p. 32). Ou seja, somente aquilo que ainda não foi definido e formalizado é singular, não se deixa representar por nenhum substituto, não permite nenhum duplo e, portanto, é incontestável em si mesmo.

Paradoxalmente, tal contingência também implica a suposição de um duplo, podendo assim culminar naquilo que Žižek (2003, p. 25) denomina “paixão pelo Real”: de tanto nos *apaixonarmos* pela “realidade real”, começamos a idealizá-la para além da resistência nua e crua de sua alteridade, uma vez que “a realidade é a melhor aparência de si mesma”. Então aquilo que era *real* se torna *espetáculo*: buscamos uma realidade sadia como alternativa àquela realidade nua e crua – café faz mal à saúde, então criamos café sem cafeína, e assim por diante: cigarro sem nicotina, leite condensado sem gordura, cerveja sem álcool, sexo virtual (sem sexo), guerra sem guerra etc.

Não é o espetáculo, no entanto, que geraria a paixão pelo real, mas é a própria realidade que somente poderia ser vivenciada (e suportada) se tomada como ficção. Com isso, Žižek recorre à ideia lacaniana de que qualquer animal pode tomar como verdade algo fictício, mas somente os homens (animais simbólicos) são capazes de tomar como ficção algo verdadeiro. Isso se torna claro em alguns filmes que se propõem demonstrar de forma menos *simulada* possível cenas de sexo ou violência – *Snuff* (1976), por exemplo, é um filme pornográfico cuja propaganda afirmava que os atores que representavam personagens assassinados foram realmente mortos durante a filmagem. Em casos como esse, “Muito mais difícil do que denunciar ou desmascarar como ficção (o que parece ser) a realidade é reconhecer a parte da ficção na realidade *real*” (ŽIŽEK, 2003, p. 34).

A chave que nos permite compreender esta aparente contradição entre a “paixão pelo real” (fazer da realidade uma ficção) e a duplicação do real (fazer da ficção uma realidade) parece residir naquela noção rossetiana de *contingência da dúvida*. Por exemplo: um indivíduo que fuma está querendo, de fato, *se matar* aos poucos? É possível que nem ele saiba responder. Significa que a dúvida em si não se deixa flagrar – é difícil distinguir entre o que realmente queremos e o que *acreditamos* que queremos –, mas a relação que mantemos com a dúvida importa mais que a dúvida em si. No campo do design, tal relação poderia ser traduzida com o seguinte trecho de Baudrillard (2008, p. 104-105):

*O que o homem encontrará nos objetos não é a garantia de sobreviver, é a de viver a partir de então continuamente em uma forma cíclica e controlada o processo de sua existência e de ultrapassar assim simbolicamente esta existência real cujo acontecimento irreversível lhe escapa.*

Diante de uma articulação simbólica (um produto de Design), acreditamos que uma inevitável perda de senso de realidade é experimentada, inicialmente, como via única de intervenção entre realidades. Contudo, desde o início essa experiência baseia-se num sentimento inarticulado (a dúvida em si) e, portanto, inconsciente de si. Quando finalmente nos voltamos contra a dúvida, duvidando dela ao torná-la consciente, não mudamos nossa realidade, mas somos por ela mudados – assumimos subjetivamente a ficção articulada pelo Design.

Vivencio isto, independente da realidade disso. É através dessa atitude que, suspeito, tornamo-nos capazes de *traduzir* o mundo e também de sermos por ele traduzidos, constituindo-nos assim sujeitos de nossa própria realidade. Meu esforço, portanto, direciona-se à proposição de uma perspectiva teórica que nos auxilie a investigar se a lógica do Design de fato interfere na atual produção de subjetividades e, em sentido inverso, de que forma os sujeitos são capazes de intervir nos mecanismos característicos deste ciclo. Um caminho metodológico-conceitual que, por conseguinte, nos permita responder a outras questões como: até que ponto, por um lado, as culturas de consumo impõem comportamentos e formas de pensar e, por outro, até onde tais culturas dão suporte a criações individuais e coletivas? Quais as implicações do Design na Educação, e desta naquele, quando se busca situar o homem no mundo? Que *real* é este construído pelo Design e pela Educação? São espaços de conflito, de convergência ou de rejeição?

## **Considerações finais: Design enquanto ficção do real**

Parafraseando um enunciado de Rose de Melo Rocha (2008, p. 128), fazer e consumir Design “é a posse de uma atitude de natureza quase *metanarrativa*”. Enquanto *consumo* em geral implica, para a

autora, “consumir um *modo de consumir*”, compreendo o Design, analogamente, como a ação de narrar um modo de narrativa. Como averiguar tal pressuposto? Analisando e contrapondo várias “ficções teóricas” que retratam um mesmo fenômeno – a interferência *narrativa* do Design em nossa percepção sobre o mundo, sobre nós mesmos e de uns sobre os outros. Ou seja, “fazer aparecer” determinada luz teórico-conceitual – partindo da identificação do problema e buscando uma explicação abrangente de sua natureza – que se desdobre numa abordagem crítica do Design a partir da Educação.

O presente artigo limita-se a apresentar e discutir sobre a ideia de que o Design afirma-se como potencial agenciador das relações *entre-sujeitos* no cenário contemporâneo. A discussão permeia atitudes e formas de comportamento mediadas por objetos e imagens de Design, mas foca-se especialmente nos fluxos de sentido, guiados pela articulação e pela recepção de estruturas simbólicas, que nos permitem reinterpretar o mundo e remanejar nossa localização nele. Trata-se de uma possível interpretação não mais centralizada em produtos ou atividades em si, mas que considera a inserção do Design em toda uma cadeia ou rede simbólica, rizomática e dinâmica.

Estamos, na verdade, diante de um campo limítrofe, onde se intercalam contaminações e fluxos de “modos de ver” atuais que, acredito, nos fornecem poderosas senhas de acesso à compreensão de modelos de comportamento, construções identitárias e mecanismos socioculturais. Para investigar o potencial do Design em estruturar subjetividades, seria preciso avançar no trabalho de detectar quais são atualmente as formas que permitem (e quais as que impedem) a plena constituição de sujeitos sociais capacitados a apreender estruturas (*reais e ficcionais*) de ressignificação cultural e *metanarrativa* da sociedade em seu conjunto.

Esta empreitada requer uma estratégia de ação que relacione, frente ao campo do Design, pontos de vistas segundo os quais a emergência de fraturas ideológico-culturais forneça margem à ação livre e criativa do sujeito. Nesta direção, sugiro quatro tarefas subsequentes: (1) aprofundar e ampliar as perspectivas sobre o *real* e a *ficção* apresentadas e contrapostas neste artigo; (2)

investigar sobre a maneira pela qual as dinâmicas de subjetivação estruturam-se no *real* e na *ficção* – de que forma são construídos, por meio de objetos e imagens, os valores e parâmetros sobre determinada vivência individual no espaço/tempo; (3) averiguar sobre o processo de reinscrição do sujeito no mundo através de dinâmicas de inter-subjetivação – da desconstrução de si à confrontação com outros sujeitos, podendo ou não consolidar uma partilha transterritorial através da lógica do Design; (4) identificar o papel do Design no reconhecimento e na resignificação do real através da produção de sentido em âmbito inter-subjetivo.

Reforçando meu posicionamento fenomenológico de que as experiências simbólicas constituem intersecções através das quais atribuímos significado e sentido às coisas, a problemática sobre a qual estaríamos trabalhando pode ser proferida como o desejo de compreender o modo pelo qual o Design maneja uma dinâmica simbólica “real” no meio social que o circunscreve e, inversamente, de que forma se dá o processo de reinscrição do sujeito no mundo através do Design. Minha hipótese é a de que o Design não trabalha apenas com a *ficção da realidade* ou com a *realidade da ficção*, mas sobretudo com atitudes e formas de comportamento (estruturas simbólicas) que ameaçam se tornar mais “reais” do que a própria “realidade” – seja enquanto prática concreta, seja como mecanismo simbólico, seja como sistema-mundo capaz de oferecer lógicas mediadas de percepção e ação cultural. Noutras palavras, o Design configuraria uma possível *mediação educacional* através dos *bastidores do consumo*<sup>10</sup>: seguindo o imperativo de “fazer aparecer”, designers oferecem às pessoas a possibilidade de “parecer ser” – um comportamento de consumo muito mais *real*, e também mais efêmero, do que simplesmente *ser* ou *parecer*.<sup>11</sup>

Creio que tal prerrogativa permite-nos analisar o conceito de *real* desde sua condição estruturante, como dinâmica sensível e formatadora de uma ampla cultura comunicacional, em contraposição à noção de *ficção* enquanto possível lógica de produção de subjetividades em âmbito interpessoal. Por mais que este enunciado possa parecer, à primeira vista, uma abertura arriscada a abismos metafísicos sobre o que é o real, minha intenção restringe-se a estabelecer um ponto de partida

epistemológico – mesmo o dualismo *real x ficção* configura apenas uma premissa condutora – que nos permita problematizar o pressuposto da Filosofia do Design de que “o Design serve para pensar”, questionando, ainda que em sentido performativo: afinal, o que significa (e quais as implicações de) pensar sobre, através e a partir do Design?

Considero tal questionamento relevante na medida em que percebo, na esteira de Flusser (2010), o quanto o Design torna mais inteligível um mundo onde aquilo que é “real” não perdura a olhos humanos. Somos seres forjados para o Design e somos forjados pelo Design (idem). Investigar os processos culturais e sociocomportamentais envolvidos no Design e por ele articulados, portanto, significa encarar o Design como lócus privilegiado, sobretudo na atualidade, de constituição de subjetividades. Neste ínterim, a explanação aqui traçada é bastante sumária e tem como único objetivo perspectivar uma linha teórica em curso, lançando apenas um olhar introdutório sobre o complexo objeto de estudo que pretendo explorar em reflexões futuras. Espero construir, em tais oportunidades, argumentos sustentáveis que comprovem ou não minhas suspeitas iniciais, apostando então na possibilidade de se levantar um novo debate sobre o espectro “educacional” de atuação do Design no meio social, levando sempre em consideração a força do Design em construir e subverter imagens, identidades e comportamentos, alimentando o imaginário contemporâneo e servindo de combustível, ao cotidiano, para a constante reconstrução de *modos de olhar*.

---

<sup>10</sup> Entendo consumo não como uma forma de alienação (no sentido materialista, de atividade separada do trabalho), mas antes como um comportamento social resultante de uma construção ativa do indivíduo sobre si mesmo, e do que isso significa para ele e para os outros. Uma forma, portanto, de subjetivação e inter-subjetivação – algo próximo das perspectivas de Graeber (2007) e de Rocha (2008).

<sup>11</sup> De acordo com Guy Debord (2005), o dilema moral da contemporaneidade não é mais o da escolha entre “ser” e “ter”, porém o da escolha entre “ser” e “parecer”. Minha suspeita é a de que o Design constitui uma via de subjetivação entre esses imperativos contemporâneos.

## Referências:

ALMEIDA, R. de. Fernando Pessoa e a Educação do Imaginário. In: THOMAZ, S. B. (org.). Imaginário, Educação e Cultura da Escola. Rio de Janeiro: Rovel, 2009, p. 169-190.

\_\_\_\_\_. Educação e Escolha: As coisas pequenas e comuns da vida. In: BASSIT, A. Z. (org.). O Interdisciplinar – olhares contemporâneos. São Paulo: Factash, 2010, p. 153-164.

BAUDRILLARD, J. O Sistema dos Objetos. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BECCARI, M. N. Articulação Simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design. Dissertação de Mestrado em Design. Orientação de Stephania Padovani; co-orientação de Gloria Kirinus. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2012.

BORGES, J. L. Ficções. Trad. Carlos Nejar. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

BOUTINET, J. P. Antropologia do projeto. 5. ed. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2002.

COSTA, C.Z. Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.

DA COSTA, D. Design e Mal-estar. Lisboa/Porto: Centro Português de Design/Porto Editora, 1998.

DEBORD, G. A sociedade do espetáculo. Trad. Francisco Alves e Afonso Monteiro. Lisboa: Edições Antipáticas, 2005.

DURAND, G. As Estruturas Antropológicas do Imaginário. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERREIRA-SANTOS, M. Crepusculario: conferências sobre mitohermenêutica e educação em Euskadi. São Paulo: Zouk, 2004.

FLUSSER, V. Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.

GALLE, P. Candidate worldviews for design theory. In: Design Studies, v. 29, 2008, p. 267-303.

GRAEBER, D. Possibilities: Essays on Hierarchy, Rebellion and Desire. Oakland: AK Press, 2007.

GUSDORF, G. Professores Para Quê? São Paulo: Martins Fontes, 1987.

HILLMAN, J. Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler. Trad. Gustavo Barcellos. Campinas, SP: Verus, 2010.

LOVE, T. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. In: Design Studies, 21, 2000, p. 293-313.

MARGOLIN, V. The Politics of the artificial. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

MEGGS, P. B. História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MERLEAU-PONTY, M. O visível e o invisível. São Paulo: Perspectiva, 1992.

MORIN, E. Ciência com Consciência. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

\_\_\_\_\_. Educação e Complexidade: os sete saberes e outros ensaios. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

NORMAN, D. A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

RICOEUR, P. Interpretação e Ideologias. São Paulo: Francisco Alves, 1988.

\_\_\_\_\_. Tempo e narrativa. Tomo III. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas:

Papirus, 1997.

ROCHA, R. de M. Comunicação e consumo: por uma leitura política dos modos de consumir. In: BACCEGA, M. A. (org.) Comunicação e culturas do consumo. São Paulo: Atlas, 2008, p. 119-131.

ROSSET, C. O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão. Trad. José Thomas Brum. Porto Alegre: L&PM, 1988.

\_\_\_\_\_. O Princípio de Crueldade. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

SANTOS, R. G. dos. Perceber o (in)visível: o corpo desenhando uma trajetória existencial no espaço e no objeto. Tese de Doutorado em Educação. Orientação: Ida Mara Freire. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011.

TEIXEIRA, M. C. S.; ARAÚJO, A. F. Gilbert Durand: imaginário e Educação. Niterói: Intertexto, 2011.

ŽIŽEK, S. Bem-vindo ao deserto do Real!: cinco ensaios sobre o 11 de Setembro e datas relacionadas. Trad. Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003.