

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN  
NÍVEL MESTRADO**

**HENRIQUE FRIEDRICHS**

**DESIGN E ÉTICA:  
Sobre a proposição de um dispositivo pluriético**

**PORTO ALEGRE  
2018**

HENRIQUE FRIEDRICHS

**DESIGN E ÉTICA:**

**Sobre a proposição de um dispositivo pluriético**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz

Porto Alegre

2018

F911d Friedrichs, Henrique

Design e ética : sobre a proposição de um dispositivo pluriético / por Henrique Friedrichs. – 2018.  
148 f. : il., 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz.

1. Design. 2. Ética. 3. Dispositivo. 4. Metaprojeto. I. Título.

Catálogo na Fonte:

Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

HENRIQUE FRIEDRICHS

**DESIGN E ÉTICA**

**Sobre a proposição de um dispositivo pluriético**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovado em (dia) (mês) (ano)

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz (orientadora) – UNISINOS

---

Prof. Dr. Carlo Franzato – UNISINOS

---

Prof. Dr. Leandro Miletto Tonetto – UNISINOS

---

Prof. Dr. Adriano Naves de Brito – UNISINOS

Àqueles que ousam questionar...

## **AGRADECIMENTOS**

A pesquisa retratada nesta dissertação foi esforço gratificante eivado de duas paixões que pude conciliar: Design e, de certa forma, a Filosofia. Boa parte das reflexões aqui contidas é devedora das longas conversas e da orientação generosa e preciosa de Ione Maria Ghislene Bentz — sendo especialmente grato pelo apoio, carinho e amizade. Agradeço também às orientações de Fábio Parode, assim como as sugestões refinadas oferecidas por Leandro Tonetto e Carlos Franzato na banca de qualificação. Por fim, agradeço ao incondicional apoio, amor e cumplicidade de Bruna Jung; de minha mãe, Cris; de meus pais, Andrey e Écio; de meu irmão, Lucas; e irmãs, Milena e Mirela; assim como de meus amigos.

*“Sapere Aude”*

(Epistularum liber primus de Horácio, livro 1, carta 2, verso 40)

## RESUMO

O objetivo desta pesquisa é refletir sobre princípios éticos pertinentes ao design para proposição de um dispositivo que contribua para a materialização da ética. Primeiramente, busca-se apresentar e discutir o posicionamento da área (Design), no que diz respeito à ética, a partir de autores como Findeli, d’Anjou, Manzini e Verbeek, entre outros. Em relação à proposição dos princípios, os instrumentos de orientação utilizados foram as obras de Spinoza, Foucault, Morin e Singer, contribuindo para o delineamento de uma pluriética — entendida como pertinente ao Design. Tais instrumentos foram operados metodologicamente por meio de revisão bibliográfica (modalidade de pesquisa básica), guiando-se pelo caráter crítico-reflexivo metaprojetual — vale-se dizer “filosófico”. A discussão traçada em quatro capítulos (“Sobre design e ética”, “Da proposição de uma base pluriética”, e “Sobre metaprojeto: dispositivo para a proposição de dispositivos”) visa apresentar, no quarto capítulo (“Da proposição do dispositivo pluriético à autopoietica”), aspectos de um dispositivo que contribua para reflexões frente aos problemas contemporâneos, atentos para a materialização da ética.

Palavras-chave: design, ética, dispositivo, metaprojeto.



## **ABSTRACT**

The objective of this research is: to reflect on ethical principles pertinent to design, to propose a dispositif that contributes to the materialization of ethics. Firstly, it's intend to present and discuss the positioning of the area (Design) regarding ethics from authors such as: Findeli, d'Anjou, Manzini and Verbeek, among other authors. In relation to the proposition of the principles, the instruments of orientation used were the works of Spinoza, Foucault, Morin and Singer contributing to the delineation of a pluri-ethics - understood as pertinent to the Design. Such instruments were operated methodologically through a bibliographical review (basic research modality), guided by the critical-reflexive character of metadesign - it is worth saying "philosophical". The discussion in four chapters ("On design and ethics", "From the proposition of a pluri-ethical basis", and "On the metaproject: device for the proposition of devices") aims to present, in the fourth chapter pluri-ethical to autopoietic "), aspects of a device that contributes to reflections on contemporary problems, attentive to the materialization of ethics.

Keywords: design, ethics, dispositif, metadesign.

## **OBSERVAÇÕES PARA A LEITURA DESTE TRABALHO**

### **Observação 1: Traduções**

Todas as traduções de obras cujos títulos aparecem em língua estrangeira nas referências foram traduzidas por mim. Sendo este o caso, omiti, na referência da citação, a indicação de que a tradução é minha.

### **Observação 2: Notas de Rodapé**

As notas de rodapé são utilizadas, neste trabalho, para suprir, principalmente, três finalidades: (I) para referenciar obras e fontes originais citadas; (II) para a citação de fonte adicional, como forma de esclarecimento; (III) e, por vezes, como forma de reflexão de minha parte em relação a proposições.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Matriz ponderada Peças A e B.....	85
Figura 2: Organização da metodologia de condensação. ....	87
Figura 3: Padrão de aprimoramento entre os padrões mais importantes.....	88
Figura 4: Design especulativo: projeto “Life Support”.....	95
Figura 5: First Things First Manifesto Garland (1964).....	97
Figura 6: Sobre o princípio de deslocamento de níveis.....	101
Figura 7: Ilustração do uso da metafont. ....	105
Figura 8: Metaprojeto como síntese linear. ....	109
Figura 9: Metaprojeto como reflexão não linear. ....	110
Figura 10: Trajetória metaprojetual aplicada à estrutura da dissertação.....	111
Figura 11: Trajetória metaprojetual aplicada e seus deslocamentos reflexivos. ....	112
Figura 12: Representação da relação entre os seis eixos.....	126
Figura 13: Exemplos de organização a partir dos seis eixos. ....	127
Figura 14: Representação da relação entre princípios e deslocamentos reflexivos. .....	129
Figura 15: Representações de reflexões geradas no processo metaprojetual através do dispositivo.....	131
Figura 16: Representações de reflexões gerados no processo metaprojetual através do dispositivo.....	132

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
<b>2 SOBRE O DESIGN E ÉTICA</b> .....	<b>17</b>
2.1 Sobre o design e a filosofia .....	17
2.2 Sobre design, ética e moralidade .....	19
<b>3 Da proposição de uma base pluriética</b> .....	<b>33</b>
3.1 Spinoza: por uma ética de liberdade .....	33
3.1.1 Sobre o conceito <i>conatus</i> .....	34
3.1.2 Sobre os afetos .....	36
3.1.3 Sobre uma ética spinoziana: reflexões e considerações .....	38
3.2 Foucault: por uma ética do cuidado de si .....	41
3.2.1 Sobre o esquecimento do esquecimento .....	42
3.2.2 Sobre o retorno a si .....	44
3.2.3 Sobre uma ética foucaultiana: reflexões e considerações .....	46
3.3 Morin: por uma ética de religação .....	49
3.3.1 Sobre a ecologia da ação .....	49
3.3.2 Sobre a autoética enquanto estratégia .....	52
3.3.3 Sobre uma ética moriniana: da reflexão aos princípios .....	54
3.4 Singer: por uma ética planetária .....	56
3.4.1 Sobre a virtude do altruísmo .....	58
3.4.2 Sobre a escolha ética .....	61
3.4.3 Sobre uma ética singeriana: reflexões e considerações .....	63
3.5 Sobre a proposta de uma pluriética: uma breve síntese .....	65
<b>4. SOBRE METAPROJETO: DISPOSITIVO PARA A PROPOSIÇÃO DE DISPOSITIVOS</b> .....	<b>68</b>
4.1 Sobre o design estratégico .....	68
4.1.1 Da estratégia ética à estratégia de design: do dispositivo à materialidade .....	73
4.2 Sobre o conceito dispositivo .....	77
4.3 Sobre os dispositivos de design .....	82
4.4 Sobre metaprojeto como metadispositivo .....	99
4.4.1 Sobre o metadispositivo: dos processos de deslocamento ao dispositivo .....	107

<b>5. DA PROPOSIÇÃO DO DISPOSITIVO PLURIÉTICO À AUTOPOIÉTICA.....</b>	<b>114</b>
<b>5.1 Da base pluriética: da reflexão aos princípios .....</b>	<b>115</b>
<b>5.1.1 Reflexões sobre Spinoza .....</b>	<b>116</b>
<b>5.1.2 Reflexões sobre Foucault.....</b>	<b>118</b>
<b>5.1.3 Reflexões sobre Morin .....</b>	<b>120</b>
<b>5.1.4 Reflexões sobre Singer.....</b>	<b>122</b>
<b>5.1.5 Da proposição dos princípios .....</b>	<b>124</b>
<b>5.2 Da proposição do dispositivo pluriéticos .....</b>	<b>126</b>
<b>5.2.1 Da operação à materialidade do dispositivo pluriético.....</b>	<b>128</b>
<b>5.3 Sobre os limites e contribuições do dispositivo pluriético: reflexões e considerações para a autopoietica.....</b>	<b>133</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>137</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>140</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os termos Design e Ética são atualmente alguns dos termos mais difundidos e utilizados na linguagem contemporânea, seja na literatura especializada, na fraseologia política organizacional, ou, então, nos valores empíricos mercadológicos. De forma semelhante, tem-se tornado cada vez mais evidente a dissolução semântica desses termos e de suas respectivas interações, tanto no que tange às práticas do design quanto à teorização. O resultado desta dissolução aparece em designers com morais projetuais questionáveis — isto é, que desconsideram os aspectos sociais e ambientais de seus projetos —, por vezes, resultando em impactos negativos ou ainda de caráter coercitivo.

Assumindo que, dentre os diversos problemas atuais, há aqueles provenientes das práticas de design, e entendendo que sempre haverá espaço e necessidade de discutirmos questões referentes à ética, propõe-se abordar ambas as questões sob a perspectiva de que a ética que permeia os processos de projeto deve deixar de ser apenas uma premissa, mas tornar-se materializada.

Nessa perspectiva, um projeto de design que pretenda atingir resultados comprometidos com princípios éticos deveria delinear o contorno semântico do termo Ética e definir sua aplicabilidade nas reflexões e nas práticas de design. Daí a proposição do dispositivo.

Portanto, o objetivo geral desta pesquisa é refletir sobre princípios éticos pertinentes ao design para proposição de um dispositivo que contribua para a materialização da ética. Nesse sentido, para atender esse objetivo, tem-se como objetivos específicos:

- Discutir design e ética a partir de revisão bibliográfica;
- Investigar, de forma preliminar, éticas entendidas como pertinentes ao design;
- Conceituar dispositivos frente ao design identificando suas materialidades;
- Refletir sobre princípios éticos pertinentes aos projetos de design;
- Projetar um dispositivo como estratégia de qualificação ética projetual.

Diante dos objetivos propostos para este trabalho, pode-se classificá-lo como pesquisa de cunho exploratório crítico-reflexivo de perfil bibliográfico. Por possuir teor crítico-reflexivo, cabe ressaltar, o trabalho adquire caráter subjetivo

expressando-se, por vezes, de modo não linear. Entretanto, busca-se, em meio a essa trajetória, emergir de forma clara tanto o arcabouço que compõe o material investigado quanto a reflexão proposta acerca destes.

Nesse sentido, apesar do caráter filosófico que essas discussões comportam, ressalta-se que o intuito deste trabalho não é o de propor uma filosofia do design; tampouco visa construir um novo modelo de ética projetual, excluindo ou inviabilizando as até então praticadas. Pelo contrário, busca-se investigar, discutir e refletir a materialidade dos dispositivos de design, com vistas a evidenciar seus contornos e a forma como estes operam. O esforço que se pretende, neste caso, é o de contribuir para futuras discussões que sejam pautadas na temática de design e ética e que compreendam a respectiva relação desta por meio dos dispositivos. Além disso, pretende-se propor insumos éticos para o design que contribuam para delinear princípios atentos aos projetos de design — isso não necessariamente significa desqualificar os atualmente praticados, mas regenerá-los à luz dos problemas atuais.

Ocorre, portanto, que a trajetória abaixo é uma síntese de um trabalho que não decorreu de um processo linear e organizado, mas de diversas recursões e reflexões que, no limiar da desordem, contribuíram para o delineamento da estratégia a responder a intencionalidade deste trabalho.

Neste sentido, no capítulo II, “Sobre design e ética”, discute-se — a partir de revisão bibliográfica —, a compreensão ética de autores, tanto do design, quanto de outras áreas, que discutem as relações entre design e ética, buscando, primeiramente, apresentar conceitos fundamentais de suas percepções e contribuições. Adicionalmente, intui-se apresentar de que forma a ética se manifesta por meio das proposições dos autores para, por vezes, emergir das bases éticas as quais esses autores respondem — isto é, traçando a sua materialidade, em certo sentido.

Nessa perspectiva, sugere-se que a ética para o design pode ser enriquecida considerando a ética além das abordagens tradicionais de deontologia e teleologia. Portanto, no capítulo III, “Da proposição de uma base pluriética”, discute-se, de maneira introdutória, a compreensão ética de quatro autores — Spinoza, Foucault, Morin e Singer —, buscando, primeiramente, apresentar conceitos fundamentais de suas epistemes éticas para, então, refletir sobre suas respectivas relevâncias para o design. A escolha deste autores se dá na compreensão de que suas epistemes são

passíveis de diálogos ao passo que corroboram para questões relevantes ao design. Por fim, ilustra-se, de modo breve, uma síntese sobre a base pluriética para o encadeamento de discussões seguintes, eivando os capítulos, assim como as reflexões que decorrem na trajetória destes.

Retomando o pressuposto de que o Design, dado seu caráter projetual, caracteriza modificações nas relações socioculturais através de suas práticas; em outras palavras, o design caracteriza-se como dispositivo sociotécnico para a transformação do mundo. Nesse sentido, no capítulo IV, “Sobre metaprojeto: dispositivo para a proposição de dispositivos”, propõe-se discutir o conceito dispositivo enquanto estatuto que operaria na materialidade de uma estratégia ética de design.

Para tal, inicialmente, apresenta-se o design estratégico por compreender seu dever relativo à base pluriética que pretende ser materializada. Em seguida, discute-se a passagem da ética como intencionalidade a ser materializada em um dispositivo, uma estratégia de design. Nesse sentido, introduz-se e delimita-se o conceito de dispositivo — neste caso a partir da perspectiva foucaultiana —, para, em segundo momento, apresentar e discutir sobre a materialidade de alguns dispositivos de design. Por fim, a fim de verificar a possível materialização de dispositivos enquanto estratégias, apresenta-se o metaprojeto, caracterizando sua compreensão como “metadispositivo”, isto é, um dispositivo em que as reflexões materializariam as dimensões éticas nos processos de projeto de outros dispositivos, eivado pela pluriética como finalidade. Em outras palavras, trata-se de metaprojeto como metadispositivo capaz de discutir, refletir e gerar outros dispositivos.

Por fim, o esforço que se empreende no capítulo V, “Da proposição do dispositivo pluriético à autopoietica”, se sintetiza na proposição de um dispositivo que tenha como dever à materialização ética nos processos de design. Para tanto, inicialmente, serão retomados e rediscutidos os conceitos fundantes da base pluriética à proposição desta em princípios. Em seguida, questiona-se de que modo esses princípios podem ser materializados em um dispositivos, ou melhor: qual é a estética que conforma a materialidade deste? Por fim, discutem-se as possíveis contribuições e melhorias do dispositivo, refletindo seus desdobramentos e modos de operar.

Embora os princípios propostos aqui contribuam para reflexões frente a questões de cunho projetual, estes não devem ser compreendidos *ad hoc* — isto é,



de maneira ferramental e fechada —, mas, sim, enquanto dispositivo adicional para auxiliar no processo de tomada de decisões atentas a questões éticas. Nesse sentido, uma abordagem ao processo de tomada de decisões éticas, em um projeto fundamentado nos princípios aqui propostos, contribui para revelar os dilemas éticos em termos de liberdade e responsabilidade individual e na aceitação e análise dos possíveis desdobramentos de suas ações projetuais. Nesse sentido, essa abordagem fornece uma camada complementar de consciência ética na prática de design, de modo a enriquecer a consciência do designer.

## 2 SOBRE O DESIGN E ÉTICA

No que diz respeito ao design, assume-se que, quando algo é projetado, há intrínseco nesse projeto uma intencionalidade imanente que constitui um “vir a ser”, isto é, uma potência que objetiva atingir ou materializar uma determinada finalidade individual, ou, ainda, metaindividual<sup>1</sup>. Em termos filosóficos, dizer-se-ia que o design pertence à prática, não à razão instrumental, ou, então, que a moldura do projeto de design é ética, não apenas a tecnologia. Em termos existencialistas, isso significaria que a responsabilidade do design, e, portanto, dos designers, deve abarcar o fato de que, cada vez que se engajam em um projeto de design, eles de alguma forma modificam e recriam o mundo de acordo com suas percepções, valores e visões de mundo. Diz respeito à compreensão de que questões referentes à ética e à moralidade possuem relações indissociáveis às questões de design.

Nesse sentido, no presente capítulo, discute-se, a partir de revisão bibliográfica, a compreensão ética de autores, tanto do design quanto de outras áreas, que discutem as relações entre design e ética, buscando, primeiramente, apresentar conceitos fundamentais de suas percepções e contribuições. Além disso, intui-se apresentar de que forma a ética se manifesta por meio das proposições dos autores para, por vezes, emergir das bases éticas as quais esses autores respondem — isto é, traçando a sua materialidade, em certo sentido.

### 2.1 Sobre o design e a filosofia

Como a proposta deste trabalho percorre questões que tecem uma relação entre Design e Ética, por certo, caracteriza proximidade com o campo da filosofia. Isso não significa que este compõe um trabalho filosófico, entretanto, compreende-se que o teor das discussões propostas flertam com um “pensar filosófico”. Daí a necessidade de, primeiramente, introduzir, de forma breve, a compreensão que decorre da relação entre Design e Filosofia.

As discussões que decorrem dessas relações, compõem esforços empregados por diversos autores do campo do design, assim como, por vezes, da própria filosofia. Desde Barthes, Flusser e Latour, esses esforços buscam refletir

---

<sup>1</sup> Pode ser compreendido como interesse que ultrapassa o círculo individual, isto é, corresponde aos anseios de toda uma categoria.

sobre os desdobramentos de uma área demasiada recente, cuja atuação opera mudanças sobre o mundo. Já no que diz respeito ao design, e, por consequência, os autores advindos deste campo — Fry, Manzini, d’Anjou, etc. —, há, de igual modo, reflexões que se aproximam das provenientes da filosofia, isto é, reflexões frente aos problemas atuais e o respectivo posicionamento e papel do design frente a estes. Ocorre que, mediante tais reflexões, por vezes, o próprio design assume caráter filosófico.

Segue-se que, dessa relação fecunda emergiram diversas proposições, por vezes objetivando à unificação, ou, ainda, a composição de um campo de pesquisa que contemplasse o Design e a Filosofia. Nessa perspectiva, na década de 1990, uma das mais relevantes propostas surge do periódico internacional, *Design Studies*, pautando a ideia de uma subdisciplina que contribuiria para os designers se servirem da filosofia e de sua respectiva reflexão. (BECCARI et al, 2017, p. 14).

Os autores listam, sucintamente, a título de contextualização, três propostas contemplando a temática:

Love (2000; 2002) compreende uma “*Philosophy of Design*” enquanto disciplina que objetiva investigar diferentes formas de pensar sobre design, intuindo constituir um “pensar sobre pensar”, teorias sobre teorias, uma metateoria do design. A proposta do autor buscou abranger desde a análise crítico-reflexiva dos pressupostos teóricos do design, assim como a proposição e construção de um modelo teórico para o design.

Outra proposta fora elaborada por Galle (2008, p. 267), cuja constituição se dá como método pelo qual os designers pudessem se conscientizar de suas “bases metafísicas”<sup>2</sup>. A premissa é de que as teorias desenvolvidas no design teriam uma inconsistência filosófica proveniente da apropriação não consciente de “visões de mundo” incompatíveis entre si. Seria isso que, segundo o autor, tornaria deficiente qualquer reflexão teórica no design, o que estaria gerando certa desintegração do campo.

Friedman (2000; 2003) observa que o principal problema da pesquisa em design é a incapacidade dos designers em desenvolverem teorias fundamentadas fora da prática. E com base no pressuposto de que a natureza do design é “integradora” — isto é, localiza-se na interseção de campos abrangentes do

---

<sup>2</sup> Diz respeito à análise detalhada das realidades que se transpõem à experiência sensível por meio da investigação sobre a essência do ser, em suma, pressupostos não empíricos.

conhecimento —, o autor propõe quatro áreas de estudos que ele considera necessárias à criação de uma base teórica consistente para o design: (1) Filosofia e Teoria do Design; (2) Métodos e Práticas de Pesquisa; (3) Ensino do Design; (4) Prática Projetual.

As três propostas, de forma análoga, suscitam o esforço para sintetizar um corpo teórico-reflexivo pautado em aspectos filosóficos — como a hermenêutica, a metafísica, a estética —, refletidos enquanto amálgama para o design.

Ocorre que o processo reflexivo — a reflexão em si — não necessariamente caracteriza um agir filosófico. Nesse sentido, a conceitualização de uma filosofia do design não resultaria, ou, tampouco, se enquadraria enquanto subcampo da filosofia. Decorre, concomitantemente, a compreensão que é proposta por Beccari et al (2017, p. 15), de que uma filosofia do design caracterizaria:

[...] um campo reflexivo parcialmente autônomo no qual o design é encarado sob perspectiva humanística e que não pretende nem, de um lado, estabelecer-se como um subcampo da filosofia, nem, de outro, como uma aplicação prática da filosofia no campo do design.

No que diz respeito a esse trabalho, o entendimento se dá em concordância com o proposto pelos autores. Desse modo, as discussões que aqui decorrem se situam numa margem interdisciplinar entre design e filosofia, mediante a abrangência de perspectivas que podem conjugar tal diálogo. Assim, correspondem a perspectivas possíveis por meio das quais reflexões atreladas ao design podem assumir um caráter filosófico.

Questões referentes à ética e à moralidade, campos de estudos compreendidos pela filosofia que se ocupam da reflexão sobre o bem, o certo — caracterizando valores e modos de ser —, também configuram aspectos claramente relevantes para pensar filosoficamente o design, assim como no que se refere às suas práticas. Trata-se de um campo de estudo que tem se mostrado, além de fecundo, emergente no que diz respeito ao design. É, portanto, eivada por essa perspectiva que as discussões a seguir se pautam.

## **2.2 Sobre design, ética e moralidade**

Busca-se, com frequência, distinguir ética e moral, sendo que se usa “ética” para designar um ponto de vista supra ou metaindividual, enquanto “moral” designa

o nível da decisão e da ação dos indivíduos. Mas a moral individual depende implícita ou explicitamente de uma ética. Esta se resseca e esvazia sem as morais individuais. Além disso, em diversos casos, ocorre a sobreposição dialética entre os dois termos, podendo gerar consonância, ou, ao mesmo tempo, dissonância. No primeiro caso, as decisões do indivíduo apontam, da mesma maneira, para um resultado de modo a justificá-lo. Entretanto, no caso da dissonância, ocorre o oposto, isto é, um ato pode ser eticamente inconcebível e, ao mesmo tempo, ser moralmente aceitável. O que ocorre é que ambas as fontes se originam do interior ao indivíduo, enquanto injunção de dever, e, ao mesmo tempo, de fontes externas a ele, como a cultura, as crenças, as normas de uma comunidade, entre outros. Daí o problema sinonímico e antagônico dos termos. Mas qual é a relevância disso para o design?

Assumindo novamente que, quando algo é projetado, há intrínseco uma intencionalidade imanente (um “vir a ser”), uma estratégia — uma potência que objetiva atingir, ou materializar, uma determinada finalidade individual, ou, ainda, metaindividual — há, necessariamente, que se questionar quais bases éticas e morais balizam tais intenções. Apenas pressupô-las as torna premissas, o que, por sua vez, não as torna passíveis de materialidade, de certo modo. Isso significa que, para que seja possível discuti-las, assim como questioná-las, há de se emergir dessas bases.

Portanto, o esforço neste primeiro momento se traduz em apresentar, discutir e refletir de que modo a ética é compreendida e proposta por autores do design e, também, advindos de outras áreas, pois há substancial contribuição por parte destes. Objetiva-se, com isso, trazer à tona que bases éticas que corroboram e dialogam com o design.

O existencialismo de Sartre, por exemplo, foi ponto de partida para d’Anjou (2010) questionar os modelos de tomada de decisão ética em design, dados os desdobramentos respectivos deste. O objetivo do autor transcorre em um modelo que visa dar ao designer a obtenção de consciência e aceitação de sua liberdade e responsabilidade na prática de design — isto é, um modelo que se baseia em como abordar os dilemas éticos na prática de design em relação à liberdade e responsabilidade individual e ao reconhecimento da completa subjetividade.

Segue-se que, nessa compreensão, o agir ético frente às práticas de design decorre unilateralmente das escolhas do designer, este, portanto, caracterizando-se

como único responsável pelos desdobramentos de suas decisões e intenções — isto é, uma filosofia baseada na subjetividade que afirma a liberdade absoluta do indivíduo. Seus valores morais e visões de mundo: o certo, o errado, o aceitável e inaceitável... de certo modo, tornam-se independentes<sup>3</sup> das influências e afecções externas a ele; afirma que a escolha existencial individual é o próprio fundamento do Ser. Por fim, assume-se, uma posição contrária a filosofias abstratas e metafísicas, como as de Platão, Kant e Hegel<sup>4</sup>, por exemplo. Assim, aponta para experiências que decorrem do “viver no mundo” — em outras palavras, uma filosofia “concreta<sup>5</sup>”.

Entretanto, não se trata de compreender apenas os desdobramentos do design de modo dicotômico referente à percepção individual: bem ou mal, certo e errado. Por certo, esse entendimento caracteriza uma concepção reducionista do design, além de egocêntrica. Esse problema, revela o autor, é especialmente óbvio em relação à ontologia inicial de Sartre, na qual o indivíduo é fundamentalmente gratuito em todas as circunstâncias.

Nesse sentido, ser ético, em uma perspectiva sartriana<sup>6</sup>, implica colocar a liberdade como objetivo final, tanto para si, como para o outro — isto é, a liberdade é o valor ético prevalecente. Segue-se que, para Sartre (2007, p. 23), quando dizemos que o homem é responsável por si mesmo, não queremos dizer que ele é responsável apenas por sua própria individualidade, mas que é responsável por todos os homens. Em outras palavras, o indivíduo (designer), portanto, é responsável por ele próprio e por todos os outros, de modo a formar certa imagem de homem como ele almeja e escolhe ser.

A perspectiva problemática decorre, de certo modo, de uma visão estritamente subjetiva pautada na filosofia sartriana acabaria por tornar o indivíduo (designer) egocêntrico e, possivelmente, direcionada à exclusão. Entretanto, o autor contorna essa problemática ao entender a noção de liberdade enquanto máxima, ao ponto que minha liberdade deve ser exercida, mas não sobre o outro, limitando ou diminuindo esta.

---

<sup>3</sup> Não diz respeito a negligenciar a importância da cultura e da sociedade, pois a filosofia sartriana enfatiza o indivíduo e sua subjetividade.

<sup>4</sup> A menção desses três autores é meramente ilustrativa para enfatizar a filosofia “concreta”, nesse sentido, oposta às abstratas, como sugere o autor.

<sup>5</sup> Para Sartre (1992, p. 17), não existe uma ética abstrata. Existe apenas uma ética em uma situação e, portanto, é concreto.

<sup>6</sup> Ver SARTRE, J.-P. Existentialism is a humanism. New Haven: Yale University Press. 2007.

Outra linha que contempla ética frente ao design é traçada por Findeli (1993), cujos esforços promoveram — na Escola de Design da Universidade de Montreal — um projeto de pesquisa sobre a ética do design e a respectiva responsabilidade do designer (1989-1992). O projeto, intitulado "Prometheus Iluminado<sup>7</sup>", teve como ponto de partida a observação de que o código de ética profissional referente ao design já não teria sido adaptado às condições contemporâneas, tornando-se necessário um novo código. Segundo Findeli (2001), as principais conclusões advindas do projeto foram:

- Para poder definir a responsabilidade profissional (ou seja, não só competência), é necessária uma discussão sobre o propósito do projeto;
- Deve ser dada prioridade à reforma da educação de design;
- Não pode haver um design responsável sem um designer responsável, ou seja, a educação deve ser direcionada ao desenvolvimento de uma ética individualista.

Assim sendo, o autor afirma que: “a menos que o terceiro ponto, em particular, seja considerado, qualquer discussão geral sobre ética, moral, teoria ética, ética desproporcional / utilitarista, etc., torna-se demasiadamente sem sentido. (FINDELI, 2001, p. 13). Quanto à questão da ética individualista, o autor aponta para algum tipo de educação moral inclusa no currículo de design, para que haja a construção de consciência moral em cada indivíduo, isto é, designer.

Para tal, o autor sugere uma mudança epistemológica/metodológica no que diz respeito à responsabilidade projetual. Assim, os designers devem “atuar em vez de fazer”, de modo que “fazer” (*poiesis*)<sup>8</sup> deve ser considerado apenas um caso especial de “atuar” (práxis<sup>9</sup>), na medida em que mesmo “não fazer” ainda caracteriza “atuar”. Em outras palavras, o processo reflexivo, por exemplo, caracteriza uma atuação (práxis) projetual cuja materialidade não necessariamente se dá por meio do “fazer” (*poiesis*), visto que se materializa na própria reflexão enquanto resultado projetual.

Segue-se que o propósito do projeto deve ser encarado enquanto horizonte, isto é, um conjunto orientador de valores, como um cenário axiológico ao qual

---

<sup>7</sup> Prométhée éclairé. Éthique, technique et responsabilité professionnelle en design (Montréal, Éd: Informel, 1993).

<sup>8</sup> Os gregos hedonistas utilizavam a palavra *poiesis* associada à criação, ação, confecção, fabricação, isto é, a capacidade de dar vida a algo que anteriormente não existia.

<sup>9</sup> Compreende-se por práxis, nesse sentido, a atuação concreta de um indivíduo, cultural, política e socialmente, cujos desdobramentos alteram e modificam as relações entre indivíduos e grupos.

sempre se deve referir ao tomar uma decisão ou avaliar uma proposição dentro do projeto. Pode-se, por exemplo, questionar o designer sobre as considerações frente às consequências de sua decisão projetual, buscando evidenciar quais os valores que correspondem a essa decisão. Se a intenção final do designer é beneficiar a maior quantidade de pessoas possíveis, pode-se apontar para uma abordagem filosófica utilitária. Se as escolhas individuais consideram os outros indivíduos como um meio para um fim, vê-se valores em oposição ao imperativo categórico de Kant, por exemplo. Ainda há de se questionar a natureza conflitante de algumas epistemes éticas em certas circunstâncias, tal qual o utilitarismo e a deontologia de Kant, exemplificados, pois, nesses casos, os valores que guiarão a projeção podem se tornar questionáveis e, por vezes, até mesmo antagônicos.

Há também a compreensão de que esses valores correspondentes ao designer — e, por consequência, às suas escolhas — são transmitidos aos seus projetos. Há, nesse sentido, um número considerável de trabalhos que transitam pela filosofia de Heidegger. Trabalhos teóricos, como o de Fry (1999, 2004, 2009), sobre teoria do design e ética, baseados principalmente em termos ontológicos, cuja proposição se dá na compreensão de que a ética é incorporada ontologicamente na agência do design.

Assim como Fry, Willis (2006) trabalha com o conceito de design ontológico, referindo-se à hermenêutica que decorre das agências de design — isto é, do designer e do projeto. Dessas interações se constitui uma dupla reflexão, sugere a autora: enquanto nós, como humanos, projetamos nosso mundo, nosso mundo atua sobre nós e nos projeta. O design ontológico também implica a operação do círculo hermenêutico, que fornece a base para pensar sobre como a mudança ocorre dentro daquilo que já está situado. Independentemente do olhar para o dispositivo, o processo de design ou a agência discursiva deste, não há um começo ou fim delimitado do design, há constantes círculos hermenêuticos, propõe a autora. Segue-se que estes são expressos enquanto atuam no mundo.

Portanto, o design ontológico é "político", na medida em que diz respeito ao reconhecimento dos padrões de interação em curso, nos quais o designer e seus projetos desempenham um papel importante, podendo reforçar ou alterar esses padrões por meio de suas preferências e particularidades. Trata-se de expressar-se através de si e de seus projetos e, em meio a essa expressão, transcender



micropolíticas que operam sobre os outros. Daí a importância do aspecto hermenêutico e a respectiva noção de responsabilidade de deriva deste.

Essa perspectiva também é discutida, em maior profundidade, por Tonkinwise (2004), com a ideia de que as coisas incorporam ética, isto é, configura a discussão do "ethos das coisas". Segue-se que, assim como proposto acima, por Willis e Fry, o autor percebe como as intenções do designer, seus valores, compreensão de mundo, tornam-se, ao mesmo tempo, intrínsecos e extrínsecos ao agir projetual. É intrínseco no que diz respeito à capacidade dos projetos de incorporarem os valores e intenções do designer e, simultaneamente, extrínseco, ao passo que expressam essas intencionalidades na forma de discursos que transcendem a sua materialidade, isto é, expressam-se enquanto cultura.

Nesse sentido, Tonkinwise (2006) compreende como crucial o entendimento do papel do design e da ação projetual, objetivando, por fim, projetos que caracterizem aculturalizações. Em outras palavras, projetos que sejam capazes de gerar ethos. Entretanto, em meio a essa "geração de ethos", ocorre, por vezes, o que Aristóteles propôs como "acrasia"<sup>10</sup>. Nessa, segundo o autor, a ética torna-se uma moralidade hipócrita: "isto é, torna-se uma simples exibição do aspecto da ética em vez de ser ético, quando se torna automático, [...] um produto após a concepção de um programa". (TONKINWISE, 2006, p. 11). Segue-se, nesses casos, que a ética se configura apenas como uma intenção explícita, um objetivo *per se*, isto é, que não intenciona à alteridade do outro.

Trata-se da artificialização da ética — uma concepção ética pautada unicamente na reprodução ou sequência de cânones ou imperativos —, em certo sentido, o autor percebe, frente a esta, a necessidade de uma percepção ética mais "enraizada".

Ao passo em que se torna necessário explicar regras que configuram o comportamento moral — por meio da adesão sequencial de uma matriz —, evidencia-se a incapacidade de aprendizagem ética que decorre da participação do indivíduo em meio a uma comunidade. Nesse sentido, se a ética não é passível de aprendizagem osmoticamente — isto é, por meio da imersão cultural, do ethos —, na que é proposto pelo autor, há uma sociedade cuja ética é insustentável.

---

<sup>10</sup> Aristóteles chamou a lacuna de aprendizagem entre a moral e ética de akrasia, tradicionalmente traduzida como "incontinência": saber o que é certo e não fazer isso. Ver mais em ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco - Martin Claret. 2016.

A ética deve, portanto, no que é proposto por Tonkinwise (2016), traduzir-se em uma forma de ser, não um conhecimento sobre essa forma de ser. Essa é a base da ética hebraica de Levinas<sup>11</sup>, por exemplo — isto é, uma ética que aponta sempre para a alteridade do outro, de modo que o indivíduo é, antes de tudo, o outro em tudo o que faz. Trata-se de, assim como fora proposto por Findeli, anteriormente, concentrar-se inteiramente na ética como uma deliberação bem consciente, uma escolha, em outras palavras.

Apesar de a visão geral, segundo o autor, ser a de que a ética possui associação direta apenas às relações “homem-homem” — em um sentido antropológico —, ao compreendê-la incorporada à cultura material e imaterial dos projetos, ou, ainda, nos rituais semiconscientes que decorrem do uso destes, a ética, por meio do design, pode tornar-se uma forma sustentável de ética, sugere o autor. Ao incorporar e expressar ethos, os projetos contribuem para produção de modos de vida possivelmente mais éticos, daí decorre a necessidade de compreender a responsabilidade ética e moral do design.

Há a compreensão de que os dispositivos de design possuem moralidade, isto é, expressam ethos; isso já fora proposto anteriormente por diversos autores, inclusive os supracitados. Entretanto, Verbeek (2008) traz, em sua pesquisa, reflexões que cunham o cancelamento de tal perspectiva, indagando questões como: de que forma podemos entender essa moral “material”? Podem artefatos ser considerados agentes morais? Segundo o autor, na teoria ética, para que se possa ser qualificado como agente moral, é exigida a posse de intencionalidade e algum grau de liberdade. (VERBEEK, 2008, p. 93). Segue-se que, para ser responsabilizado moralmente por uma ação, um agente precisa ter a intenção de atuar de maneira específica e a liberdade outorgante de realizar tal intenção.

A intencionalidade, por exemplo, implica a capacidade de formar intenções, sendo estas, possivelmente externas ao indivíduo, ou, ainda, originais, isto é, originárias do própria intencionalidade do indivíduo. Nesse sentido, projetos, ou dispositivos de design, exercem mediações ativas — isto é, não se configuram enquanto neutros ou intermediários —, pois contribuem para moldar as relações entre os indivíduos e o seu entorno, sua realidade. Essas mediações, segundo o autor, podem possuir dois direcionamentos, não necessariamente dicotômicos e, por

---

<sup>11</sup> Lévinas situa a alteridade de outrem numa posição primeira e mais alta que o ser, segundo Vicente (2012).

vezes, complementares, sendo estes: pragmático, que diz respeito à ação e hermenêutico, em relação à interpretação.

Ao mediar relações entre indivíduo e realidade, esses dispositivos contribuem tanto para constituir materialidade “objetual” (diga-se, realidade ligada ao pragmatismo), quanto experimentação, percepção e interpretação de mundo (hermenêutica). Segue-se que:

[...] quando as tecnologias são introduzidas na sociedade são as formas pelas quais essas tecnologias mediarão ações e experiências humanas, ajudando assim a formar nossas decisões morais e nossa qualidade de vida. (VERBEEK, 2008, p. 99).

Primeiramente, entendamos “tecnologias” como dispositivos que decorrem da ação projetual. Nesse sentido, há ética e/ou moralidade nos dispositivos, ao passo que inferem mediações sob as ações e escolhas humanas. Além disso, apesar de esses dispositivos serem, por vezes, desprovidos de reflexão moral explícita<sup>12</sup>, Verbeek (2006) aponta para dispositivos de design como inerentemente decorrentes de uma atividade moral. Concomitantemente, ao projetar, os designers, inevitavelmente, desempenham um papel mediador nas ações e na experiência de indivíduos de um determinado contexto, isto é, ajudam a moldar decisões e possivelmente práticas morais. Em outras palavras, designers “materializam a moralidade”, de modo que, na visão do autor, eles estão “fazendo a ética por outros meios”.

Portanto, não se trata apenas dos impactos decorrentes das mediações entre humanos, a contribuição da arguição de Verbeek (2008, p. 101) se dá na compreensão dos dispositivos de design como mediadores dotados de moralidade que ajudam a constituir os indivíduos, o mundo que experimentam e as formas pelas quais estes atuam no mundo. São, nesse sentido, agentes morais providos de ética e intencionalidades aquém de sua materialidade. Isso significa que, ao passo em que esses dispositivos podem assumir materialidade moral, também podem fazer o oposto, isto é, contribuir para a culturalização de políticas insustentáveis, associadas etc. Daí a percepção de outro autor, Flusser, destes como obstáculos.

---

<sup>12</sup> O design conceitual, por exemplo, caracteriza-se, em primeiro lugar, pela própria carga semântica. Seu principal intuito é criar estímulos, despertar emoções, gerar evocações, veicular mensagens, provocar reflexões (NORMAN, 2004, p. 83-87).

Flusser, enquanto fenomenologista analítico, voltou-se para o design, desde a compreensão dos desdobramentos do agir projetual — isto é, a ação de projetar —, à proposição do design como teologia. Em meio às suas observações, de certo modo, é possível perceber uma base kantiana em seu pensamento, isto é, “o mundo como a representação do indivíduo”; decorre dessa base reflexões frente ao design enquanto objeto mediático.

No que diz respeito ao primeiro caso, o autor compreende essa ação como sendo imanente ao ser humano, de modo que o “*homo sapiens sapiens*” simultaneamente é caracterizado como “*homo faber*”<sup>13</sup>, devido à sua capacidade de fabricação de artefatos (FLUSSER, 2007).

Nesse sentido, projetar, segundo o autor significa o mesmo que aprender, isto é, adquirir informação, produzi-las e divulgá-las (FLUSSER, 2007, p. 43). Segue-se que o design, assim como as demais formas de expressão culturais — que dizem respeito à projeção —, correspondem à ação de informar e manifestar a matéria (inaparente), de modo que a matéria conformada pelo design se torna expressão do designer através de sua visão de como as formas aparecem (são projetadas). Essa singular capacidade de criar tem sido, pelo menos desde Platão, um tema recorrente às reflexões filosóficas. Não é diferente no que concerne ao design.

Compreende-se que os objetos que decorrem de projetos de design, e não somente destes, configuram uma dialética que pode ser resumida ao fato de que estes seriam inerentes ao progresso — servindo como auxílio frente aos obstáculos diários —, e que, ao mesmo tempo, em meio a essa trajetória, tornar-se-iam obstáculos. Isto é, os projetos contribuem para o progresso e, simultaneamente, obstruem o progresso. Frente a essa perspectiva, o autor questiona: “Como devo configurar esses projetos para que ajudem os meus sucessores a progredir e, ao mesmo tempo, minimizem as obstruções em seu caminho?” (FLUSSER, 2011, p. 195).

Dessa maneira, há a compreensão de que questões referentes à ética, à responsabilidade e até mesmo liberdade, evidenciam-se indissociáveis à percepção de Flusser no que diz respeito ao design, ao passo que aquele que projeta, até certo ponto, responde por outros, podendo contribuir para a desobstrução e, portanto, à liberdade ou ao inverso.

---

<sup>13</sup> O autor refere-se à capacidade de criação como algo que caracteriza o homem enquanto homem, portanto, em uma perspectiva mais antropológica, “*homo faber*”.

Em suma, Flusser traça uma episteme ética frente ao design pautada em Kant, na qual o design se enquadra como operador mediático e cujos projetos influem no mundo, modificando-o e, por vezes, caracterizando obstáculos. Sob tal perspectiva, uma ética flusseriana traz, ao designer, o dever de assumir responsabilidade para com seus projetos; traz a reflexão de modos de projetar, atentando contribuir para que os projetos não se tornem obstáculos, aliás, para que se tornem o oposto. Nesse sentido, desobstrução, refere-se a projeto que caracteriza cada vez menos obstáculos e cada vez mais veículos de informação, contribuindo para uma cultura com mais liberdade.

Da mesma forma, o conceito de ecologia da ciência passa a ser usado pelos teóricos do design como uma analogia para compreender as extensões do artificial. Tanto Manzini (1986) como Krippendorff (1989) observam a influência de Bateson (1972) na construção do seu conceito de Ecologia do Artificial. A analogia de Krippendorff visa compreender o artefato (semântica do produto) e Manzini pretende compreender o papel do design. Ambos conferem um conceito ecológico à concepção de responsabilidade e ética frente ao design. "Os designers devem estar especialmente conscientes e responsáveis pelos efeitos globais de seus esforços criativos" (KRIPPENDORFF, 1989, p. 33). O problema é que ir nessa direção requer o desenvolvimento de uma nova cultura de produto, uma cultura que questione radicalmente a existente, que proponha harmonia entre o ambiente e o sujeito, daí a proposição de Papanek (2007) de um design dotado de espiritualidade.

Diante desse quadro, a solução é um novo ciclo de desenvolvimento tecnológico. As gerações tecnológicas anteriores foram desenvolvidas para resolver problemas e reduzir o trabalho num mundo em que os custos ambientais não eram significativos. Agora que alcançaram tanta importância, uma nova geração de tecnologia é necessária para articular as dimensões do trabalho e da sustentabilidade com sensibilidade ao meio ambiente.

Assim Papanek (2007, p. 31) se expressa:

A ecologia e o equilíbrio ambiental são os esteios básicos de toda a vida humana na Terra; Não pode haver vida nem cultura humanas sem ela. O design preocupa-se com o desenvolvimento de produtos, utensílios, máquinas, artefatos e outros dispositivos, e esta atividade exerce uma influência profunda e direta sobre a ecologia. A resposta do design deve ser positiva e unificadora; deve ser a ponte entre as necessidades humanas, a cultura e a ecologia.

Por outro lado, a ecologia também pode ser entendida como uma ontologia, na qual sujeito e objeto se acham mutuamente implicados e interdependentes. Trata-se, então, de pensar uma nova relação com o mundo, baseada na conciliação/reconciliação. Essa questão, posta em pleno século XXI, conduz, inevitavelmente, para uma ética de coletividade e de responsabilidade.

É verdade que as relações entre design e ecologia se acentuaram nas últimas décadas do século XX. Tradicionalmente, o design foi entendido como um recurso para atender às necessidades humanas, valorizando as experiências de conforto, bem-estar e prazer inerentes à sociedade de consumo. Mas como permanecer nesse paradigma se essa mesma sociedade de consumo está levando o planeta para uma crise ecológica sem precedentes? Essa questão de natureza essencialmente ética engendrou um novo design ecológico que enfatiza os aspectos críticos e propõe uma nova forma de relacionamento entre homem e natureza.

A questão da ecologia como prioridade de base social requer que o design e o planejamento considerem a sustentabilidade e a justiça social como considerações recíprocas, ou seja que a salvação do planeta e a salvação da comunidade se tornem umas e inseparáveis. (PAPANÉK, 2007, p. 53).

O homem não está separado da natureza e em oposição ontológica com ela. É preciso superar a relação dualista sujeito-objeto quando se trata de homem e natureza. Não são entidades separadas, com valores distintos. Homem e natureza se constituem como tais por meio de um espaço de relação, ou seja, são simplesmente uma só entidade, pertencentes ao conceito de vida. Sobre essa perspectiva, o design pode servir de catálise, contribuindo para a construção dessas novas relações e, por fim, uma nova estética, propõe Papanek (2007).

Manzini (1992, p. 5), em certa consonância ao proposto por Flusser, no que diz respeito à compreensão do dever do designer, propõe que este — considerado como um operador que age em relação ao ambiente —, possui:

[...] a responsabilidade final do designer só pode contribuir para a produção de um mundo habitável, um mundo no qual os seres humanos não apenas sobrevivam, mas também expressam e expandem suas possibilidades culturais e espirituais.

Contribuir para um mundo habitável não diz necessariamente respeito à aceitá-lo como ele é atualmente. Há que se questionar sobre como os padrões e modos de ser e de viver que são culturalmente disseminados, assim como é

necessário refletir se estes, em sua extensão e temporalidade, por fim, configuram possibilidades de mundos habitáveis. Significa entender como a cultura se manifesta, percebendo os focos a partir dos quais decorrem os problemas que a afetam, tornando-a insustentável para, então, traçar estratégias frente a estas.

Primordialmente, diz respeito a questionar e refletir. Entretanto, tal trajetória possui seu início no reconhecimento e reconsideração do sentido dado ao design e, conseqüentemente, ao designer. Trata-se de compreender o design além da visão pautada nos cânones pós-industriais, na qual a lógica capital por certo vigora. Nessa perspectiva, cabe ao designer avaliar os prós e os contras da difusão do produto de suas ações projetuais, perceber as desigualdades sociais e declarar os impactos ambientais produzidos.

Avançar nessa direção, de maneira significativa, diz respeito a contribuir para que "sinais fracos", isto é, novas perspectivas — culturais, sociais, de mundo — que a sociedade está transmitindo. Para tal, o autor aponta como ponto central, em certo sentido, a proposição de um novo conceito de ética. Essa ética que Manzini delinea não prega valores universais e inquestionáveis — afastando-se, nesse sentido, do utilitarismo e de imperativos —, mas refere-se a um sistema de valores que partem da consciência da relatividade no contexto de uma atitude geral, cuja construção se dá sobre os princípios da responsabilidade e da solidariedade.

Responsabilidade e solidariedade estão voltadas não só para as gerações presentes, mas para as futuras: a responsabilidade de deixá-los um mundo habitável dotado de uma gama de possibilidades alternativas ecológicas ao que temos hoje. (MANZINI, 1992, p. 16).

A questão de repensar a relação entre os seres humanos e o meio ambiente, por exemplo, deve ser repensada de forma radical, começando pelos aspectos mais profundos que a caracterizam (MANZINI, 1992). Com relação a esses pontos, há diferentes compreensões, quais sejam, elaborar balanços negativos fetichizados ou sublinhar novas perspectivas vantajosas de uma ética planetária. Portanto, compete ao designer assumir o seu dever moral, não como tarefa árdua — tal qual fora a penitência de Sísifo —, mas como de um prometeico, conforme sugerem Findeli (1993), Manzini (1998) e Latour (2014).

Mas o que seria, em termos mais gerais, a responsabilidade do designer uma vez que o mito demiúrgico foi desempenhado e a complexidade do mundo com suas escolhas subjetivas foi descoberta, questiona o autor? Mais diretamente à

projeção, ao agir projetual, o autor esboça alguns princípios gerais — por vezes, configurando verbos que caracterizam imperativos, apesar de, como visto anteriormente, não possuir a intenção de —, que, conseqüentemente, contribuiriam na tomada de decisões projetuais. Alguns deles podem ser compreendidos, de modo sintético, como, por exemplo: proteger, desenvolver, promover a variedade biológica, sociocultural e tecnológica; usar o que já existe, reduzir a necessidade do novo: “Melhore o existente” (2008, p. 32).

Pastori (2010, p. 98) aponta que, para tanto, Manzini “deixa de lado boa parte das análises de caráter ontológico (o que é realidade, matéria, informação, ruído, natureza, homem, artefato, meio ambiente e mundo) e epistemológico (o que é um observador e como ele é capaz de viver e conhecer o seu meio)”. Esse movimento não exclui o caráter ético de suas indagações, mas, sim, transpõe, de forma sistemática, direcionamentos que viriam a compor diretrizes.

Segue-se que, concebendo e propondo produtos, serviços e estilos de vida, os designers desempenham um papel importante, não apenas no que diz respeito à estes, mas, também, à responsabilidade igualmente importante na geração de expectativas sociais em termos de bem-estar. Nesse sentido, Manzini (2006) propõe que, em suma, trata-se de uma escolha, isto é, a escolha ética de promover um bem-estar sustentável. Segue-se que, nessa perspectiva, há a formulação de uma diretriz simplificada voltada para projetos direcionados para soluções sustentáveis (CHARTER; TISCHNER, 2001; MANZINI; VEZZOLI 2002; MANZINI, JÉGOU, 2003). Segue-se que o autor propõe três diretrizes:

- Promover bem-estar sustentável;
- Permitir que as pessoas vivam como quiserem e de forma sustentável;
- Melhorar a inovação social e orientá-la para modos de vida mais sustentáveis.

Por fim, as diretrizes traçadas objetivam contribuir para que na proposição de cada dispositivo, qualquer que seja a sua materialidade, tenha, em si, algo de racionalidade, valor e emoção de quem projetou, produziu ou pensou. (MANZINI, 1994, p. 128).

Mover-se nessa direção significa assumir os designers como catalisadores juntamente com vários interlocutores, colocando-se como especialistas, ou seja, como especialistas em design. Visto de outra forma, o autor aponta para os designers como estrategistas, no sentido de projetar frente à complexidade de modo



a atender às diretrizes anteriormente citadas, por exemplo. É justamente no sentido de “estrategico” que o designer aproxima-se da compreensão que aqui se esboça e, nesse sentido, do entendimento de design que é proposto aqui.

Dessa forma, após apresentar alguns conceitos e visões que compreendem a temática design e ética — por vezes, assumindo um teor mais filosófico e, em outras, de cunho mais sintético —, é possível perceber que são poucos os casos em que a episteme ética, isto é, a base ética que baliza as discussões propostas pelos autores é mencionada. Novamente, não diz respeito à compreensão desta enquanto premissa geral de design, pois é evidente que, ao menos em teoria, estaria compreendida; diz respeito ao apontamento explícito, sua emersão, sua materialidade, como fora feito por D’Anjou para com a ética de Sartre, por exemplo.

Nesse sentido, para se dar sequência às discussões pretendidas neste trabalho, há que se passar para a proposição uma base ética, atenta às problemáticas atuais e às práticas de design frente a estas. O esforço se dará na introdução e apropriação de conceitos advindos de quatro filósofos para edificar e então fazer emergir — materializar, em certo sentido — a base ética fundante deste trabalho, isto é, uma pluriética.

### 3 Da proposição de uma base pluriética

A sociedade é pluralista quanto à natureza dos problemas atuais, suas causas e soluções. Adota os vocabulários que são úteis, que estabelecem uma conexão entre como a reflexão sobre os problemas se dá e como chega à ação. Quando se trata de problemas complexos, está claro que eles incluem questões científicas, tecnológicas e econômicas, mas também incluem considerações sobre ética, valores e dimensões estéticas do meio ambiente. O objetivo, aqui, não é insistir que os problemas da complexidade seriam apenas consequências éticas, em vez de econômicas, tecnológicas ou de qualquer outro tipo. Diz respeito aos seres humanos dotados de importantes dimensões éticas.

Assume-se que, dentre suas muitas dimensões, as eventuais soluções envolvem valores moralmente relevantes, e que os problemas, de maneira geral, derivam de falhas morais de algum tipo. O mesmo segue-se no design. Nessa perspectiva, sugere-se que a ética para o design pode ser enriquecida, considerando a ética além das abordagens tradicionais de deontologia e teleologia. Portanto, nesse capítulo discute-se, de maneira introdutória, a compreensão ética de quatro autores — Spinoza, Foucault, Morin e Singer —, buscando, primeiramente, apresentar conceitos fundamentais de suas epistemes éticas para refletir sobre suas respectivas relevâncias para o design. Por fim, ilustra-se, de modo breve, uma síntese sobre a base pluriética<sup>14</sup> para o encadeamento de discussões seguintes, eivando os capítulos, assim como as reflexões que decorrem na trajetória destes.

#### 3.1 Spinoza: por uma ética de liberdade

“A verdadeira felicidade e beatitude do indivíduo consiste unicamente na fruição do bem e, não, como é evidente, na glória de ser o único a fruí-lo quando os outros dele são excluídos [...]” (SPINOZA, 1988, p. 44).

A Ética espinosiana buscou trazer à luz os caminhos pelos quais a liberdade pudesse tornar-se desejada e acessível a todos os seres humanos. No âmago dessa perquirição, voltou-se, principalmente, para a compreensão das causas e efeitos reais da servidão do homem, como ilusão de liberdade — superstição

---

<sup>14</sup> A síntese contribui às discussões, sendo retomada novamente no capítulo V, “Sobre a proposição de dispositivos pluriéticos”, no qual há proposição dos princípios que compõem o dispositivo intencionado.

religiosa, tirania teológica, despotismo político —, causas encontradas na própria natureza humana como seres passionais.

Ao passo que o próprio capitalismo pode ser compreendido enquanto causa que atua sobre a servidão do Homem e compreendendo que as operações de design se dão em grande parte justamente frente a esse panorama — respondendo às demandas advindas deste —, o design não se abstém de sua parcela enquanto produtor dessas paixões. Por vezes, nessa perspectiva, o designer atua sob a égide de um sistema que agencia o seu processo de projeção — impondo-lhe padrões, finalidades —, o que, por sua vez, traz à tona questões referentes à servidão do designer assim como da ilusão de sua liberdade. Isto é: até que ponto o designer realmente exerce a sua liberdade através de seus projetos? Até onde os projetos de design contribuem para aumentar a liberdade? Questões como essa pautam a discussão que aqui se pretende ao visitarmos os pensamentos de Spinoza.

Com objetivo de libertação, o autor indagou a respeito das possíveis formas de governar essas paixões, de modo a abjugar dessa natureza tirânica. Para tanto, explorou o conceito de moderação das forças dos afetos, assim como o de *conatus* (enquanto vontade natural de autopreservação), propondo confluência entre razão e emoção, para libertar o homem de todas as superstições, a fim de torná-lo o mais livre possível.

Doravante, serão apresentados estes conceitos de maneira introdutória para então, propor uma aproximação destes frente ao design. A ideia principal se dá na compreensão de que o designer, ao explorar esses conceitos, poderia aumentar a sua liberdade frente às ilusões que o afetam diariamente.

### **3.1.1 Sobre o conceito *conatus***

Porque exprime a potência divina que lhe é imanente, o ser humano — portanto, o designer — é uma potência singular de existir e agir que tem como esforço não apenas a sua autopreseveração, mas a condição de regenerar-se continuamente, transformar-se para realizar-se como indivíduo livre. É o *conatus* que define essa singularidade individual e essa potência. Trata-se de uma força que pode aumentar ou diminuir, dependendo da maneira como cada singularidade se relaciona com outras ao efetuar seu trabalho de autoconservação. A intensidade da força do *conatus* diminui se a singularidade for afetada pelas outras de tal maneira

que se torne inteiramente dependente delas; por outro lado, aumenta se a singularidade não perder independência e autonomia ao ser afetada pelas outras e ao afetá-las.

Para o autor, o *conatus* materializa-se por meio de um corpo e de uma mente conectados que se expressam de forma simultânea como atributos diferentes: como corpo, é constituído por relações internas que o constituem como organismo, e por relações externas, quando afetado por outros corpos. Por constituir uma estrutura complexa de ações e reações — isto é, pela capacidade de afetar outros corpos e por eles ser afetado —, o corpo pressupõe intercorporeidade como originária, porque sua vida se realiza na coexistência com outros corpos externos. Em poucas palavras, o corpo compreende a forma como “sentimos” e interagimos com aquilo que nos circunda. Trata-se de uma dimensão estético-afetiva que é indispensável em nossa relação com o mundo.

Já a mente é uma atividade pensante que se realiza como percepção ou imaginação, razão, desejo e reflexão. O que é pensar nessas várias formas? É afirmar ou negar alguma coisa, tendo dela consciência (na percepção ou imaginação e na razão) e tendo consciência dessa consciência (na reflexão). Trata-se da forma como percebemos, interpretamos e construímos o nosso entorno e, nesse sentido, conhecer o mundo significa refletir e imaginar o que somos a partir de nossa inserção no mundo.

Sendo assim, a primeira reflexão que a mente efetua é a do reconhecimento do próprio corpo, de modo a instituir uma relação isonômica entre corpo e mente. Desse modo, as afecções corporais tornam-se os afetos da mente, seus sentimentos e suas ideias. Assim, a maneira como sentimos o mundo e nos relacionamos com ele (afecções) é efeito similar à interpretação dele, passando a configurar os afetos.

Unidos, corpo e mente constituem um ser humano como singularidade ou individualidade complexa em relação contínua com todos os outros. Como potência singular de existir e agir, o corpo e a mente operam em simultâneo: são passivos, quando determinados pela força de potências externas — como padrões culturais, por exemplo —, sendo assim, causa parcial ou inadequada do que se passa em nós; e são ativos, quando determinados exclusivamente pelas leis necessárias de sua própria essência — isto é, quando não é diminuído por afecções externas -, e, portanto são causa adequada ou total do que se passa em nós. Ser causa adequada

é ser livre.

O designer, ao projetar, transforma-se, assim como transforma o seu entorno. Nessa perspectiva, esses projetos compreendem a expressão de uma estética<sup>15</sup> intrínseca ao projetista; criar é assimilar, traduzir e expressar essa visão de mundo — em outras palavras, é expressar os seus afetos, realizar-se enquanto indivíduo livre, e, portanto, causa adequada. O oposto se dá por meio de ações decorrentes das afecções externas, isto é, quando o designer opera sob a égide destas — nesse sentido, o designer caracteriza-se como causa inadequada ou parcial.

Essa compreensão de nossas ações e intenções como algo indissociável de nossa relação estético-afetiva do mundo, com efeito, é indissociável das práticas de design para que seja possível o pensarmos sob um viés aquém daquele paradigmático das necessidades e das utilidades.

Portanto, para melhor entendermos esses conceitos, será necessário grifar alguns aspectos que constituem os afetos para adentrarmos no que o autor constitui como teoria dos afetos, e, por fim, sobre a respectiva moderação destes.

### 3.1.2 Sobre os afetos

Spinoza concebe os afetos, as paixões e o desejo como coisas naturais, que seguem as leis comuns da natureza, porque determinam os modos de ser e de pensar, ou seja, constituem a natureza humana — ora, sua singularidade. Por isso, não são coisas antinaturais, que devem ser amaldiçoadas, mas, ao contrário, fenômenos que possuem uma causa necessária e natural. É por essa razão que podem ser objetos de ciência, o que constitui a teoria do afeto. Na perspectiva do autor, são fracos os afetos nascidos da tristeza e fortes aqueles nascidos da alegria, e nossa potência de existir e agir aumenta ou diminui pela ação de uma causa externa. Esses dois afetos são os geradores de todos os outros: amor, ódio, inveja ou contentamento, mas é importante notar que eles não são causa de comportamentos, e sim consequências. Dessa forma, o autor contribui para o entendimento da origem e natureza dos afetos.

Entende-se causa inadequada quando o *conatus* individual é apenas uma causa parcial das operações do corpo e da mente, porque é determinado pela

---

<sup>15</sup> Estética deriva do termo grego, *aisthesis*, assim, significa a capacidade de sentir o mundo, compreendê-lo afetivamente, como exercício das sensações.

potência de causas externas que o impelem para essa ou aquela direção, dominando-o e diminuindo sua força. Causa adequada é, então, quando o *conatus* aumenta sua força por ser a causa total e completa das ações que realiza, relacionando-se com as forças exteriores, sem ser impelido, dirigido ou dominado por elas. O nome da inadequação é paixão (a passividade diante do poderio das forças externas); o nome da adequação é ação (a atividade autônoma que coexiste com as forças externas sem se submeter a elas). Desse modo, a causa da inadequação-paixão é a imaginação, isto é, o conhecimento das coisas por intermédio de imagens confusas, parciais e mutiladas, que, mantendo o homem na ignorância das causas verdadeiras das coisas e de suas ações, levam-no a inventar explicações, cadeias causais e interpretações que não correspondem à realidade.

A liberdade, nesse caso, é relativa, na medida em que suas opções de construção da individualidade são limitadas por forças externas ou por elas predestinadas. Nesse sentido, dispositivos e imagens que cercam as atividades humanas — e, de certo modo, oriundos das práticas de design —, podem ser encarados como paixões, ao passo que dão forma à vida humana, seja de maneira supérflua, seja de modo essencial, seja, enfim, qualquer tipo de qualificação a ser posteriormente atribuída a uma forma esteticamente ritualizada. (BECCARI et al., 2017). Em outras palavras, os dispositivos de design adquirem uma aura fetichista; esta opera frente ao imaginário e, portanto, às paixões.

Na paixão, porque o desejo está determinado pelas causas externas, os homens são contrários uns aos outros, cada qual imaginando não só que sua vida depende da posse das coisas exteriores, mas, sobretudo, imaginando que essa posse deve ser exclusiva, mesmo que, para isso, seja preciso destruir outros homens que disputam a posse de um bem. Traz consigo uma dualidade que, em termos atuais, acentua a individualização conjuntamente com a impessoalidade. Ambos os termos vão de encontro à matriz cultural vigente, isto é, o capitalismo.

Decorre, então, que a causa da adequação se dá na antítese da imaginação; é o conhecimento racional e reflexivo que leva a conhecer a gênese necessária das coisas, sua ordem e suas conexões necessárias, suas essências e seu sentido verdadeiro. Na ação, porque o desejo é internamente autodeterminado e não depende da posse de coisas exteriores. Os homens conhecem as noções comuns, isto é, reconhecem o que possuem em comum com outros, descobrem em que podem concordar e em que podem ser úteis uns aos outros, e compreendem como

podem conviver em paz, segurança e liberdade. Aí reside o desafio do design: contribuir para a guinada da imaginação à reflexão.

A passagem da inadequação-paixão à adequação-ação depende do jogo afetivo e da força do desejo. Imagens e ideias são interpretações da vida corporal e mental e do mundo em que se inserem. São esses afetos, ou a dimensão afetivo-desejante das imagens e das ideias que aumentam ou diminuem a intensidade do *conatus*. Chauí (2012) sugere-nos a levantar o véu das imagens rumo às ideias — isto é, o ato que corresponde ao retorno da mente, por si mesma, para se tornar capaz de compreender que o desejo tem nos outros (humanos e coisas) é apenas a ocasião, pois tem como causa nosso *conatus*, de modo que o desejo se origina em nós e parte de nós rumo aos outros e às coisas.

Isso significa que somente a mudança na qualidade do afeto pode levar ao conhecimento verdadeiro, e não o contrário, e é por isso que um afeto só é vencido por outro mais forte e contrário, e não por uma ideia verdadeira. Sendo assim, segundo o autor, é necessário que se torne a razão o mais forte dos afetos.

### **3.1.3 Sobre uma ética spinoziana: reflexões e considerações**

Ocorre que o ser humano não é um vazio a ser preenchido, ele é uma vida que quer a si mesma e procura ampliar as suas condições de expandir-se, construindo a realidade ao seu redor. Desse modo, cabe ao homem selecionar, dentre as muitas possibilidades, aquelas que mais contribuem para perseverar e expandir o seu *conatus*. O desejo do homem é o tempo todo preenchido por tristeza ou por alegria. Cabe a ele cuidar de si, para ter cada vez mais capacidade refletir para preencher o seu desejo de alegrias, para libertá-lo de todas as superstições e, por fim, torná-lo o mais livre possível.

A libertação, portanto, reside na aquisição do conhecimento, um processo crítico-reflexivo que capacita a mente e a torna menos suscetível às circunstâncias externas. Nesse retorno a si, repassando pela alegria, dá-se a passagem ao verdadeiro e à ação, causa adequada. Mas quais seriam as contribuições do que aqui fora proposto frente às práticas de design? De que modo uma ética spinoziana atuaria nessa perspectiva?

De modo geral, a ética no design parece se ocupar principalmente com imperativos abstratos, doutrinas éticas tidas como premissas universais,

constituintes de um determinado ethos em questão. Em termos teóricos, tais premissas adequam-se a diversas situações que decorrem do processo projetual, atuando por meio de *a priori*s. Entretanto, cabe lembrar que o agir projetual não se dá somente no plano teórico. O design se dá na relação sinonímica entre o plano teórico e prático, sendo estes indissociáveis e complementares. No primeiro caso, plano teórico, as decisões tendem a assumir caráter utópico, trazendo consigo a forma como percebemos, interpretamos e projetamos o nosso entorno. Nesse sentido, projetar significa refletir o que somos a partir de nossa inserção no mundo para então imaginá-lo — imaginar como exercício de projeção futura, presente ou passada —, não necessariamente se materializando em algum dispositivo. Isso diz respeito à intencionalidade e de que forma esta é traçada, sendo, por fim, uma estratégia que decorre no plano teórico-reflexivo.

Já o plano prático caracteriza a forma como se dá a materialização dos dispositivos projetados pelo design por meio de suas práticas e, nesse sentido, caracteriza a forma como a estratégia que decorre do plano teórico se materializa, isto é, da materialidade da intencionalidade. Esse plano é diretamente influenciado por demandas externas que contribuem para direcionar as escolhas que comporão o dispositivo. Trata-se da forma como “sentimos” e interagimos com aquilo que nos circunda, compreendendo dimensões estético-afetivas que são indispensáveis em nossa relação com o mundo.

Visto de outra forma, em uma perspectiva spinoziana, propõe-se que o plano teórico, de certo modo, constitui a mente e, por consequência, o plano prático o corpo. A relação entre ambos frente ao designer é o que caracteriza a singularidade de seu “*conatus* projetual”, por assim dizer.

De acordo com Luntley (2003), quando enfrentamos incerteza, as pessoas confiam no julgamento e não nas regras no momento de tomar uma decisão que implica um dilema ético. Os universais que constituem o plano ético-teórico, no design, nesse sentido, adquirem caráter reducionista, estereotipando resoluções às problemáticas. Querer estabelecer regras para eliminar a incerteza é semelhante ao querer restringir, ou, ainda, eliminar a subjetividade na tomada de decisão — isso significa operar sobre o *conatus* do designer, reduzindo a sua liberdade.

Conseqüentemente, esses estereótipos fetichizam as escolhas projetuais, desconsiderando a construção de percepção de mundo individual. De certo modo, justificar escolhas projetuais apenas pontuando matrizes éticas torna estas escolhas



cômodas ao passo que os códigos as outorgam. Visto de outra forma, contribuem para a impessoalidade frente a responsabilidade de escolhas projetuais.

Em uma perspectiva spinoziana, o que está em jogo não é determinar se o designer deve ser ético frente aos universais canônicos, pois as decisões éticas não decorrem unicamente de obrigações e deveres derivados de doutrinas e códigos. Isto é, a questão não é restringir os designers a doutrinas éticas, mas compreender que decisões éticas podem resultar também dos valores livremente escolhidos por ele. A ideia principal é que o designer atue em sintonia com seus próprios valores e àqueles que compõem o contexto nos quais ele atua, assumindo sua respectiva responsabilidade pelos resultados de suas escolhas projetuais para ser livre.

Em suma, a ética de Spinoza não procura maneiras de eliminar a responsabilidade por meio de expertise ou evitar a falta de decisão por meio de códigos de prática profissional em design. Escolher é intrínseco à condição humana, e depender de códigos que definem o que é certo e errado confunde o designer com a negação do fundamento da condição humana, ou seja, liberdade de escolha.

Sem se confrontar com a responsabilidade de escolhas erradas, pouco pode ser feito para se preservar na busca da certa. Longe de ser uma das principais ameaças à moralidade (e, assim, uma abominação para os filósofos morais), a incerteza é o quintal de casa da pessoa moral e o único solo em que a moralidade pode brotar e florescer. (BAUMAN, 2011, p. 70).

Portanto, a ética spinoziana, em relação ao design, compreende um caminho para reflexão no qual se aprende a moderar os afetos e a agir de modo a sempre contentar-se; a liberdade é a proximidade máxima de si consigo mesmo, a identidade do que se é e do que se pode.

Nesse sentido, Chauí (2012) propõe que a razão, nesse sentido, não nos corta do mundo nem nos separa de nosso corpo; como ação intelectual, é simplesmente uma maneira melhor e mais feliz de estar no mundo, de sermos corpo e mente. A virtude não é senão a própria liberdade como força do corpo e da mente para afirmar-se como causa adequada ou causa eficiente interna total de suas ações, isto é, para ser plenamente uma potência de agir que encontra, em si mesma, a causa total de suas ações. Objetiva aumentar o *conatus* do designer, contribuindo para que ocorra a passagem da inadequação para a adequação, libertando-o de todas as superstições por meio da razão como afeto maior.

A verdadeira felicidade do indivíduo, e, portanto, do designer, deve consistir unicamente na fruição do bem, e não, como é evidente, na glória de ser o único a fruí-lo quando os outros dele são excluídos. Ora, o design eivado por Spinoza deve não apenas compreender a liberdade dos outros como contribuir para que esta se torne causa adequada. É nessa perspectiva que termos como sustentabilidade e democracia se delineiam frente ao design como virtudes, sendo estes, possivelmente, reflexos de um design spinoziano.

Ao assumir essa posição, Spinoza coloca-se na tradição que se estende dos estoicos a Sócrates. Em outras palavras: *Nosce te ipsum*, isto é, conhece a ti mesmo, princípio retomado por Foucault a seguir.

### 3.2 Foucault: por uma ética do cuidado de si

“É na direção de si mesmo ou do centro de si (centro de si mesmo) que devemos fixar nossa meta.” (FOUCAULT, 2010, p. 255).

Apesar de Foucault não ter desenvolvido pensamentos diretamente relacionados às dinâmicas de poderes operadas por meio das práticas de design, assumindo que as transformações operadas pelo design intervêm, direta ou indiretamente, no mundo, como anteriormente proposto, estas adquirem caráter de dispositivo<sup>16</sup>. Este opera sobre relações de poder, por vezes, assumindo caráter coercitivo, por outras, constituindo sistemas que definem, em toda a sua envergadura, os meios de percepção — afetando gostos, comportamentos e até mesmo crenças. Por outras, assume um papel de ruptura, contribuindo para a proposição de dispositivos que auxiliam para equilibrar essas relações díspares de poder.

Frente a essa perspectiva, há uma dualidade sobre o design, sendo que este pode afetar por meio de seus dispositivos e, ao mesmo tempo, ser afetado por outros aquém de sua autoria. Segue-se, então, que a ação final do Design só pode ser aquela eivada pela ética — caso contrário, arriscaria a criar panópticos<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Para Foucault (1996), o dispositivo pode ser entendido enquanto uma rede que se pode tecer entre um conjunto de elementos heterogêneos, englobando discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo.

<sup>17</sup> Por panóptico entendo, em uma perspectiva foucaultiana do ao proposto pelo filósofo britânico Jeremy Bentham, um dispositivo que caracteriza e opera como técnica de controle e dominação — seja ela implícita ou explícita, material ou discursiva.

modernos, ou, ainda, a tornar-se refém destes.

Em consonância aos pensamentos dos antigos gregos — ora, por Spinoza —, Foucault (2004) resgata a longa tradição que se estende desde os estoicos ao período socrático-platônico. Esse posicionamento é referente às práticas do “cuidado de si” e consiste em um retorno a si mesmo, de modo a tornar-se senhor de si mesmo. E para que isso seja possível: “é preciso que te ocupes contigo mesmo, que não te esqueças de ti mesmo, que tenhas cuidado contigo mesmo”. (FOUCAULT, 2010, p. 6). Nesse sentido, o ocupar-se consigo mesmo indica uma relação “singular, transcendente, do sujeito em relação ao que o rodeia, aos objetos que dispõe, como também aos outros com os quais se relaciona, ao seu próprio corpo e, enfim, a ele mesmo”. (FOUCAULT, 2010, p. 50). Trata-se de uma hermenêutica que o indivíduo realiza-se sobre si e sobre o seu entorno, de modo a reinventar-se para poder compreender e viver a vida livre, como obra de arte denominada de “estética da existência”.

Para que possamos tratar das contribuições de uma ética foucaultiana para o design, assim como foi feito com Spinoza, inicialmente, passaremos pelo conceito de “esquecimento de si” para, em segundo momento, discutir sobre o “retorno a si” e, por fim, a proposição das contribuições derivadas destas.

### **3.2.1 Sobre o esquecimento do esquecimento**

De acordo com Deleuze (2005), o homem em relação a si, utilizando uma expressão de Heidegger, encontra-se “esquecido de seu esquecimento”, o que, sobre a concepção ética de Foucault significa que ele se esquece de cuidar de si mesmo e, além disso, esquece-se desse esquecimento, o que o impede de “cuidar de si”. O homem, nessa condição, mantém-se distante de si com sua consciência localizada em outras coisas que não ele mesmo. Visto de outra forma, o homem descuida de sua forma de viver ao adotar modelos de verdades padronizadas e normativas com relação a si. Sendo assim, o homem normatizado, asséptico, viria a ser aquele cuja subjetividade estaria objetivada de modo a produzir o esquecimento de si, provocando a docilidade do sujeito, potência livre, através de dispositivos de poder e de verdade.

O capitalismo, assim como a lógica de consumo, corrobora, atualmente, com engrenagens, da mesma forma que Deleuze (1997) se refere à máquina de guerra.

Esses sistemas, em toda a sua amplitude, geram sua manutenção por meio de instituições — acordos e interesses —, em uma espécie de panoptismo tal qual vislumbrava Bentham. Entretanto, a materialização dessas dinâmicas se apresentam cada vez mais suaves.

Nesse sentido, o homem moderno desloca o conhecimento de si para a representação de si, cuja expressão está manifestada nas formações discursivas como dispositivos da verdade.

Os dispositivos que decorrem da prática de design carregam, na sua estética, de certa forma, discursos, significados geradores de movimentos que estimulam reflexões e tensionamentos entre o dispositivo criado e sujeito que o utiliza. Nessa perspectiva, produzem-se recuperações discursivas carregadas de intencionalidades — o que Foucault recupera como dimensões libidinais e de desejo —, e, em última instância, responde aos valores e às ideologias políticas. Sendo assim, o design opera como espaço de expressão e criação de subjetividade, isto é, como dispositivos da verdade supracitados.

Compreende-se que esses dispositivos de poder forçam a dissolução do sujeito em seus diagramas, ao passo que propõem normatizações que conduzem o indivíduo ao esquecimento de si. Os indivíduos submetidos a esse regime de relações têm sua subjetividade moldada. Com esse objetivo, criam-se estratégias de exercício de poder direcionadas para construir um sujeito dócil, ou seja, corpo eficiente, em termos de produção, e incapaz de problematizar e reagir ao sistema (FOUCAULT, 2007). Esses dispositivos de poder, instituições que encerram em seu interior todo um funcionamento gerenciado por diversas modalidades de exercício do poder, não cessam de assujeitar o ser humano, desde o nascimento até a morte.

[...] não temos que fazer sobre nós mesmos façanhas (a ascese filosófica desconfia dos personagens que enaltecem as maravilhas de suas abstinências, de seus jejuns, de sua presciência do porvir). Como um bom lutador, devemos aprender exclusivamente aquilo que nos permitirá resistir aos acontecimentos que podem produzir-se; devemos aprender a não nos deixar perturbar por eles, a não nos deixar levar pelas emoções que poderiam suscitar em nós. (FOUCAULT, 2010, p. 449).

Sendo assim, a ética do “cuidado de si”, para o autor, não consiste em uma ética em que o sujeito se isola do mundo, mas, sim, retorna para si mesmo para depois agir. Consiste no direcionamento da própria subjetividade reflexiva para si, como forma de se libertar dos poderes e dos dispositivos de assujeitamento. Então,

constitui-se como um retorno a si ou a saída de um estado subjetivo de “descuido de si” que consiste em não se ocupar de si mesmo, ou seja, o esquecimento de si. Esse movimento de redireção, segundo Gross (2008, p. 128), exprime o sujeito enquanto “eu” ético em relação consigo mesmo; isto é, um sujeito que se constrói, que se dá regras de existência e conduta [...]”. Esse conjunto de regras de existência que o sujeito dá a si mesmo, promove, segundo sua vontade e desejo, uma forma ou estilo de vida que culmina uma “estética da existência”. Assim visto, o cuidado de si não consiste em uma ética em que o sujeito se isola do mundo, mas retorna para si mesmo para depois agir.

A “estética da existência” deriva desse retorno sobre si feito pelo sujeito para constituição de estilos diferenciados de vida que funcionam como focos de resistência aos mecanismos de poder e dominação para normalização e padronização dos modos de vida dos sujeitos. Essa concepção ética de Foucault permite que se dê à vida rumos distintos dos padrões e normas sociais dominantes, ou seja, que a vida não seja mais observada e compreendida sob óticas mais amplas que a mercadológica a qual o design responde.

Portanto, cabe ao design não apenas compreender seu papel frente a essa realidade; há que se refletir quais estéticas de existência projetará por meio de seus dispositivos e a quem estes responderão. É nesse sentido que se estende o pensamento do autor sobre o retorno a si.

### **3.2.2 Sobre o retorno a si**

Para Foucault, é impossível viver fora das relações de poder e manter, constantemente, a “lembrança de si”, é condição para libertar-se das diversas prisões simbólicas, para fugir do assujeitamento e para tomar seus próprios direcionamentos e atitudes, esculpindo, assim, sua própria subjetividade, na medida em que vai produzindo seu próprio estilo de vida. Então, para se ter acesso à verdade, deve-se cuidar da própria existência, no sentido de torná-la melhor, ou seja, é necessário enaltecer a vida livrando-se de tudo o que a faça degradar.

A espiritualidade postula que o sujeito deva “converter-se” a si mesmo e também “trabalhar” sobre si. Portanto, “conversão” e “trabalho” formam um par de atitudes com as quais o homem deve haver-se, para ter acesso à verdade.

Consciente de si e de suas verdades, o indivíduo guia suas atitudes de maneira diferenciada de sua condição anterior, portanto, ascender à verdade exige do sujeito uma “hermenêutica de si”<sup>18</sup>.

A exigência de austeridade implicada pela constituição desse sujeito senhor de si mesmo não se apresenta sob a forma de uma lei universal, à qual cada um e todos deveriam se submeter; mas, antes de tudo como um princípio de estilização da conduta para aqueles que querem dar à sua existência a forma mais bela e mais realizada possível. (FOUCAULT, 2004, p. 315).

A fim de preservar sua subjetividade enquanto designer — assim como auxiliar na construção da coletiva —, evidencia-se a necessidade de uma retomada crítica a respeito de um processo de ruptura ou de guerrilha, em outros termos, no que tange às relações de poderes díspares que se engendram no sistema capitalístico.

O autor percebe que há necessidade de se trazer novamente essa concepção ética de volta para a filosofia, pois, embora esta esteja afastada da filosofia, as práticas de si continuam existindo atreladas a outras coisas, o que dá forma à maneira como os indivíduos estabelecem a si mesmos seus modos de vida, culminando em uma “estética da existência” em que o homem, voltando-se para si, reflexivamente, alcança momentos de liberdade e dá a si mesmo regras de existência distintas de padrões e normas ditadas pelas relações sociais, esculpindo, assim como obra de arte, sua vida e subjetividade.

A experiência de si que se forma nessa posse não é simplesmente a de uma força dominada ou de uma soberania exercida sobre uma força prestes a se revoltar, é a de um prazer que se tem consigo mesmo. Alguém que conseguiu, finalmente, ter acesso a si próprio é, para si, um objeto de prazer. Não somente contenta-se com o que se é e aceita-se limitar-se a isso, como também ‘apraz-se’ consigo mesmo. (FOUCAULT, 1988 p. 70).

A importância do tema a ser desenvolvido se configura no fato de, ao se compreender a concepção ética de Foucault sobre a necessidade, tanto individual quanto política, do cuidado de si, as atitudes e os pensamentos dos indivíduos possam ser direcionados a rumos distintos dos padrões e normas sociais, ou seja,

---

<sup>18</sup> “Essas morais definirão outras modalidades da relação consigo: uma caracterização da substância ética a partir da finitude, da queda e do mal; um modo de sujeição na forma da obediência a uma lei geral que é ao mesmo tempo vontade de um deus pessoal; um tipo de trabalho sobre si que implica decifração da alma e hermenêutica purificadora dos desejos: um modo de realização ética que tende à renúncia a si”. (FOUCAULT, 2004, p. 235).

que a vida não seja mais observada e compreendida sob a ótica mercadológica, mas, sim, sob a ótica da arte.

A vida, para Foucault, nesse sentido, é compreendida como obra de arte a se fazer, afirmando que cada um, ao selecionar para si, sua maneira, regras de existência, constitui sua vida de maneira agradável aos seus próprios olhos. Então, a estética da existência, consequência do cuidado de si, é processada pela arte, que é fazer aparecer, e, concretizada pela obra, que é um trabalho sobre si mesmo. Ora, conforme aponta Lemos (2016), se a ética é uma estética da existência, isso significa que essa função e uso estéticos, característicos do design, também podem ser tomados em relação à própria existência, ao processo de subjetivação.

Sobre essa perspectiva, observa-se, na ética do “cuidado de si”, um processo autorreflexivo que corrobora com a construção de subjetividade do indivíduo — nesse caso, o designer —, promovendo o surgimento de focos de resistência aos mecanismos de poder e dominação que têm como objetivo normalizar e padronizar os modos de vida dos sujeitos.

### **3.2.3 Sobre uma ética foucaultiana: reflexões e considerações**

Forty (2007) compreende como sendo o principal objetivo da produção de artefatos um processo, do qual o design faz parte, a fim de dar lucro para o fabricante. Qualquer seja o grau de imaginação artística projetado no design, ele não é feito para dar expressão à criatividade e à imaginação do designer, mas para tornar produtos vendáveis e lucrativos. Nessa perspectiva, a subjetividade do designer é aos poucos cristalizada, refletindo em projetos padronizados, desprovidos de qualquer forma de expressão, aquém das promovidas pelos dispositivos que operam sobre o designer. O resultado dessa cristalização se dá na projeção de dispositivos que contribuem para a disseminação do discurso que caracteriza a cultura do capital.

Compõem a construção do que Zurlo (2010) caracteriza como efeitos de sentido; estes, capazes de intervir em aspectos que incidem nos comportamentos e na motivação dos indivíduos. Tais construções de significados funcionam como um sistema de trocas simbólicas que se projeta no imaginário e produz subjetividades. (PARODE, 2013, p. 80). Ainda segundo o autor:

Essas subjetividades decorrem da ação de uma sensibilidade artística e inteligível que contribui na produção de objetos de cultura, impregnados de saberes, de novas formas de representação e percepção do mundo. (PARODE, 2013, p. 80).

Esses tensionamentos surgem de novas visões de mundo, assim como de novos valores, a partir da proposição de movimentos gerados por dispositivos estranhos ao sistema. Inseridos em meio ao contexto social ordenado e controlado, conforme sugere Parode (2013, p. 84), os causadores de perturbação, os independentes, os rebeldes, não são bem-vindos:

Eles são estranhos ao sistema, talvez por serem suficientemente fortes, independentes e, conseqüentemente, ameaçadores de uma ordem vigiada. Eles não respondem às exigências às quais deveriam se submeter, escapando a todo controle, e, assim, devem ser eliminados ou dominados.

Nesse sentido, questiona-se em que medida o próprio design não pode ser entendido além da caracterização reducionista direcionada unicamente a produção de dispositivos que respondem à cultura de consumo? Assim como fora feito anteriormente com a ética spinoziana, busca-se refletir de que modo uma ética do cuidado de si contribuiria e atuaria frente ao design para que seja possível pensar o design aquém desse panorama?

Foucault (2015) traz à tona a discussão a respeito das relações díspares de poder — tanto no que se refere às instâncias micro quanto macro — que se materializam em dispositivos de assujeitamento de subjetividade; isto é, a construção de instituições que intermedeiam disciplinarização, normativas, em função de interesses que se definem em macroestruturas, tais como a economia e a política (PARODE, 2013).

O design, nessa perspectiva, pode ser entendido como mediador para a construção de dispositivos de ruptura, assim como é entendido o campo da arte, por exemplo. Sendo assim, em uma aproximação dos conceitos desenvolvidos por Foucault a partir do “cuidado de si”, evidencia-se a necessidade de uma ética no design direcionada à construção de dispositivos que contemplem estratégias que infiram na busca de maior simetria nas dinâmicas de forças no panorama capitalístico. Trata-se de vislumbrar no campo de design, assim como nas suas práticas, a proposição de uma ideologia de ativismo; em outras palavras, como antes mencionado, de guerrilha.



O design eivado por uma ética foucaultiana contribuiria para que, a partir do cuidado de si — isto é, do retorno a si —, o designer direciona-se suas atitudes sobre si mesmo, porém, não de maneira egoística, tampouco narcísica, excluindo a relação do sujeito com o mundo. Essa ação reflexiva do sujeito em relação aos outros e ao mundo realizaria um “duplo-retorno”, primeiramente um “retorno para si” e, num segundo momento, um “retorno para o outro e para o mundo”. Porém, esse “duplo-retorno” proporciona o aparecimento de uma questão de cunho ontológico, pois o sujeito, ao retornar para si, confronta-se com sua atual condição.

Portanto, o “si” do sujeito encontrar-se-ia em diversas prisões simbólicas as quais o impedem de fazer de sua vida um alinhamento com sua vontade. Então, cuidar de si é alcançar cumes de liberdade para agir, e essas atitudes, escolhas e formas de pensamento subjetivam o sujeito de forma distinta do projeto dócil de subjetividade moderna. A partir da conquista desses “momentos de liberdade”, o sujeito passa a construir e a elaborar outros modelos de vida distintos na medida em que vai se apropriando de si e modificando a própria vida, trata-se de conceber esta como obra de arte a ser realizada, de tomar seus próprios direcionamentos e atitudes, esculpindo, assim, sua própria subjetividade, na medida em que vai produzindo seu próprio estilo de vida. Tratam-se da constituição de regras de existência que o indivíduo, e, portanto, o designer, dá a si mesmo — estas distintas de padrões e normas ditadas pelas relações sociais —, esculpindo, assim como obra de arte, sua vida e subjetividade.

Então, a estética da existência, consequência do cuidado de si, corresponde ao fato de cada um, uma vez que arte é fazer aparecer, trazer à luz, expressar seu originário modo de existência, o que só pode ser concretizado mediante uma obra, um trabalho sobre si mesmo. Trata-se da elaboração de uma forma de relação consigo que permite ao indivíduo constituir-se como sujeito de uma conduta moral, segundo Foucault (2004).

Foucault (2005), apesar de não ter desenvolvido seus pensamentos a respeito dessa problemática, deixa-nos uma importante lição: a paz, na menor de suas engrenagens, faz surdamente a guerra. Cabe a todos nós como indivíduos, mas principalmente aos designer — dado seu caráter de criação —, nos posicionarmos diante de tal batalha; a subjetividade não apenas é a nossa maior riqueza como também é a nossa maior arma, e, na criação de dispositivos, os meios de nutrir as dinâmicas de micropoderes que competem a disparidade de forças.

### 3.3 Morin: por uma ética de religação

“A regeneração ética só pode acontecer num complexo de transformação e de regeneração humanas, sociais e históricas. É nesse complexo que a regeneração ética pode contribuir com as outras reformas e que as outras reformas podem contribuir com a regeneração ética.” (MORIN, 2011, p. 175).

Morin não associa suas teorias com o design, mas percebe-se que há algumas questões em design que podem ser analisadas sob a ótica do pensamento complexo deste autor. Trata-se de um desafio pela própria densidade das teorias de Morin e também por tratar-se de uma nova forma de olhar/refletir sobre o campo de atuação do design.

Frente às problemáticas éticas contemporâneas que se caracterizam pela crescente tendência ao egocentrismo e ao individualismo e, de forma análoga, à degradação da coletividade, Morin (2011) centraliza sua obra na proposição de uma ética caracterizada como de “religação”, isto é, formula uma ética capaz de englobar a religação com um outro; religação com uma comunidade; religação com uma sociedade e, no limite, religação com a espécie humana. (MORIN, 2011, p. 21-22). Segundo ele, a finalidade ética tem duas faces complementares: a primeira é a resistência à crueldade e à barbárie, e a segunda é a realização da vida humana. Em suma, o autor busca, a partir de sua ética de religação, propor uma maneira de viver mais humana que assume três dimensões em consonância — individual, social e antropológica. Trata-se de uma ética que afasta o homem da barbárie do egocentrismo, por meio de processos autopoieticos que a regeneram. Compreendida como ética metacomunitária, ela é favorável ao ser humano, seja qual for a sua identidade étnica, nacional, religiosa ou política. Em suma, é uma ética de religação planetária.

#### 3.3.1 Sobre a ecologia da ação

Para o autor, a ética, como toda emergência, depende das condições sociais e históricas que a fazem emergir. Mas é no indivíduo que se situa a decisão ética; cabe a ele escolher os seus valores e as suas finalidades. Essa constatação torna-se mais evidente pelo fato de o ser humano ser constituído pela tríade que o autor caracteriza como: individual/social/antropológica, dimensões indissociáveis. Nele se observam dois princípios simultaneamente análogos e antagônicos: o de exclusão,

que se manifesta no egocentrismo, e o de inclusão, que se manifesta no altruísmo.

O egocentrismo manifesta-se, por exemplo, no designer cujas práticas decorrem de fins unicamente direcionados ao ganho pessoal; tanto desconsiderando os valores morais, ou, ainda, a falta de valores morais, quanto as consequências de suas ações. Já o altruísmo se dá, justamente, na antítese do egocentrismo. Diz respeito à inclusão e à compreensão do outro frente às ações que decorrem do designer.

Em diversos casos, ocorre a sobreposição entre os dois princípios, podendo gerar dissonância, ou, ao mesmo tempo, consonância. No primeiro caso (exclusão/dissonância), as decisões do indivíduo apontam unicamente frente aos seus desejos, por vezes, contrários aos de seu contexto, resultado de justificção egocêntrica. Já, em se tratando da (inclusão/consonância), ocorre o oposto, isto é, um ato pode contemplar a personalidade do indivíduo, seus desejos, virtudes etc., de forma análoga a dos seus conterrâneos. O que ocorre, é que ambas as fontes se originam do interior ao indivíduo, enquanto injunção de dever, e, ao mesmo tempo, de fontes externas a ele, como a cultura, as crenças, as normas de uma comunidade, entre outros.

Instaura-se, então, um homem plural e complexo que carrega, em suas ações, uma ética egocêntrica e também uma ética comunitária. É como se existisse uma harmonia preestabelecida que estimula os indivíduos a aderirem a uma ética de solidariedade na comunidade e leva a sociedade a impor aos indivíduos uma ética de solidariedade. Daí o problema que decorre da complexidade do indivíduo frente à sua pluralidade: de que modo pode ele religar-se ao outro, ao ambiente, ao planeta, contemplando-os para, por fim, agir eticamente?

Mesmo supondo a consciência do bem e do dever, a ética encontra dificuldades sem solução na simples consciência do “fazer bem”, do “agir pelo bem”, do “cumprir seu dever”. Existe um hiato entre a intenção e a ação. Deve-se destacar também, como mostra o teorema de Arrow<sup>19</sup>, a impossibilidade de harmonizar completamente o bem individual e o bem coletivo, a impossibilidade de agregar um interesse coletivo a partir dos interesses individuais, assim como de definir uma felicidade coletiva a partir do conjunto de felicidades individuais.

---

<sup>19</sup> K.J.Arrow. Social Choices and Individual Values. New Haven e London, Yale University Press, 1963. Tradução francesa: Préférences individuelles et choix collectifs. Diderot Multimédia, 1997.

Há, portanto, uma relação, ao mesmo tempo, complementar e antagônica quando se toma em consideração juntos a intenção e o resultado da ação moral. Complementar, pois a intenção moral só ganha sentido no resultado do ato; antagônica por causa das consequências eventualmente morais do ato imoral. (ARROW, 1963, p. 41)

Assim, a ecologia da ação indica que toda ação escapa, cada vez mais, à vontade do seu autor, na medida em que a ação corre o risco não somente de fracassar, mas também de sofrer desvio ou distorção de sentido; daí o caráter complexo das problemáticas, elas compreendem também incertezas, indeterminações, fenômenos aleatórios. “[...] A complexidade está portanto ligada a uma certa mistura de ordem e de desordem”. (MORIN, 2008, p. 51).

Como há a possibilidade de que a ação escape à vontade de seu autor, ela se apresenta como um risco. Desse modo, a ação corre o risco não somente de fracassar, mas também de sofrer desvio ou distorção de sentido. No que diz respeito ao design, isso significa que toda a ação projetual, por mais moral que seja, está sujeita à distorção e, por sua vez, à imoralidade.

Nesse sentido, o segundo princípio da ecologia da ação, conforme propõe o autor, é o da impossibilidade de previsão a longo prazo, isto é, pode-se imaginar ou supor os efeitos de uma ação a curto prazo, mas os seus efeitos a longo prazo são impossíveis de prever. Todo e qualquer determinismo fica descartado, pois o agir humano é imprevisível. Em outras palavras: “Nenhuma ação tem a garantia de seguir o rumo da sua intenção”. (MORIN, 2008, p. 46). Certamente, há deveres imediatos, mas eles podem entrar em conflito com as responsabilidades em relação às gerações futuras, como é o caso da preservação da biosfera. Se as consequências de uma ação justa são incertas, a ética torna-se uma aposta que requer uma estratégia.

Segue-se, então, que a elaboração de uma estratégia necessariamente deve comportar a vigilância permanente do ator durante a ação, considerar os imprevistos, realizar a modificação da estratégia durante a ação e, eventualmente, a anulação da ação, em caso de um desvio nocivo. Morin (2011, p. 100) assim se expressa.

Daí a nossa situação incerta e complexa em relação aos nossos atos: somos totalmente responsáveis por nossas palavras, escritos, ações, mas não somos responsáveis pelas interpretações deles feitas nem pelas suas consequências. Isso introduz, como vimos, a aposta e a estratégia no coração da responsabilidade.

Nessa perspectiva, considerada a ética uma premissa ou resultado, necessariamente, se deve compreendê-la *sine qua non* como estratégia, pois toda intenção resulta em estratégia. Fazer uma escolha de design que contemple questões éticas sempre pertence ao plano presente e futuro, e a antecipação e as ações do passado não devem ser uma limitação na maneira de interpretar situações de design com desafios éticos.

Trata-se de compreender a própria ética enquanto ação a ser contemplada durante a ação, mas não apenas isso, pois diz respeito à compreensão da ética como finalidade. É nesse sentido que o conceito de autoética é cunhado pelo autor, enquanto processo reflexivo e coevolutivo capaz de levar em consideração as condições da ação e a própria ação, de contextualizar antes e durante a ação.

### 3.3.2 Sobre a autoética enquanto estratégia

Morin (2008) apresenta dois conceitos frente à perspectiva da imprevisibilidade decorrente das ações, sendo eles estratégia e programa. Para o autor, a estratégia é mais fecunda do que o programa, que, a priori, não prevê mudanças e alterações. A estratégia é o que integra a evolução da situação, os acasos e os novos acontecimentos, a fim de se modificar e corrigir. A complexidade atrai a estratégia, que permite avançar no incerto e no aleatório — sendo esta, portanto, mais coerente com a compreensão de atuação do design.

Compreende-se que a noção de estratégia opõe-se à de programa:

Um programa é uma sequência de ações predeterminadas que só pode se realizar num ambiente com poucas eventualidades ou desordens. A estratégia se fundamenta num exame das condições, a um só tempo, aleatórias e incertas, nas quais a ação vai entrar visando uma finalidade específica. O programa não pode se modificar, só pode parar em caso de imprevisto ou de perigo. A estratégia pode modificar o roteiro de ações previstas, em função das novas informações que chegam pelo caminho que ela pode inventar. (MORIN, 2007, p. 220).

A estratégia neste sentido, caracteriza-se como um processo autopoietico<sup>20</sup> pois, imanente a este, encontra-se sua capacidade de constante regulação; isto é, compreende as mudanças que decorrem da imprevisibilidade das ações adequando-

---

<sup>20</sup> Autopoiese ou autopoiesis (do grego auto "próprio", poiesis "criação") é um termo criado, na década de 1970, pelos biólogos e filósofos chilenos, Francisco Varela e Humberto Maturana, para designar a capacidade dos seres vivos de produzirem a si próprios.

se e regenerando-se frente aos imprevistos.

A autoética, nesse sentido, opera enquanto estratégia; forma-se no nível da autonomia individual de consciência e decisão pessoal na forma de retorno sobre si mesmo para se objetivar, compreender-se e corrigir-se, o que constitui um longo trabalho de aprendizagem e de enraizamento da reflexividade e se exprime como subjetivismo ético. Como forma de consolidar a construção da autoética, o sujeito exerce sobre si mesmo processos de autoanálise, autocrítica e de recursão ética enquanto práticas para reavaliar as nossas avaliações, rejulgar os nossos julgamentos, recriticar as nossas críticas.

As dificuldades do autoconhecimento e da autoanálise crítica correspondem à dificuldade da lucidez ética, e, sendo assim, a autoética é, para o autor, antes de tudo, uma ética de si para si que desemboca naturalmente numa ética para o outro. (MORIN, 2007, p. 93). A ética para si pode ser definida como resistência à nossa barbárie interior e, para tal, necessita, para regenerar-se, permanecer no circuito que a produz e que ela coproduz.

Uma ética de religação exige manter a abertura ao outro, salvaguardar o sentimento de identidade comum e consolidar e tonificar a compreensão do outro. Tais ações exigem que se assumam responsabilidades em relação ao outro e a si mesmo para a construção de uma ética altruísta. A religação torna-se, então, um imperativo ético primordial, uma estratégia que comanda os demais imperativos em relação ao outro — à comunidade, à sociedade, à humanidade —, pois prevê, antes de mais nada, não expulsar o outro para fora da humanidade.

Nesse sentido, a elaboração de uma estratégia, segundo o autor, comporta a vigilância permanente do ator durante a ação, considera os imprevistos, realiza a modificação da estratégia durante a ação e, eventualmente, a anulação da ação, em caso de um desvio nocivo. Apresenta-se, dessa forma, como um processo reflexivo e coevolutivo que considere as condições da ação e a própria ação e que as contextualize antes e durante a ação. Tal processo reflexivo, para o autor, é a autoética. O nível da autonomia individual de consciência e decisão pessoal, na forma de retorno sobre si mesmo para se objetivar, compreender e corrigir, requer um longo trabalho de aprendizagem e de enraizamento da reflexividade. É o que se expressa como subjetivismo ético.

Nessa perspectiva, a autoética contribui para retornar-se a si atuar frente ao outro. No que diz respeito às práticas de design, significaria compreender, na ética,

sua completude teórico-prática, pois se ambas não são abarcadas conjuntamente, não se materializam. Isto é, consiste em assumir que a ética deve não apenas ser uma premissa — algo sempre a priori —, mas ser materializada na amplitude dimensional dos dispositivos que decorrem das práticas de design. Pois, como já fora proposto, uma estratégia na prática assume o papel de um dispositivo. Portanto, significaria deslocar a ética do estado de premissa para o de estratégia, fornecendo direcionamentos para reflexões sobre a dimensão processual do projeto como ecologia da ação.

Em outras palavras, significaria assumir que toda projeção e, mais exatamente seu processo, por situar-se na esfera de intenção, necessariamente, materializa-se em uma estratégia. Nesse caso, se o proposto é intencionar a ética em sua completude, conseqüentemente, significa, neste trabalho, passar da premissa ética à ética como estratégia e à sua materialização através de dispositivos de design.

### **3.3.3 Sobre uma ética moriniana: da reflexão aos princípios**

Toda ação é uma intenção e, sendo assim, essencialmente uma estratégia, isto é, objetiva algum resultado. Nesse sentido, a ecologia da ação, como fora proposto, mostra que toda ação escapa ao seu autor ao entrar no jogo complexo das inter-retroações sociais, estabelecendo um princípio de imprevisibilidade dos resultados da ação, inclusive de sua finalidade. Portanto, a incerteza ética impõe-se no coração de toda intenção ou decisão, logo, da ação. Esse déficit de futuro incerto reforça a consciência das apostas e reforça a necessidade estratégica conforme mencionado anteriormente. Nesse sentido: “a aposta ética, longe de renunciar à ação por medo das conseqüências, assume essa incerteza, reconhece os seus riscos, elabora uma estratégia”. (MORIN, 2011, p. 56).

A incerteza, a imprevisibilidade, por certo, contribui para o estabelecimento da ambigüidade frente a qualquer ação ou intenção do designer — daí decorre a ecologia da ação. Na complexidade, a linearidade torna-se redutora, impossibilitando a real compreensão do hiato entre problema e resolução. A atividade de design é complexa, nesse sentido, porque abrange fatores correlacionados às necessidades dos usuários, das empresas e do mercado que dizem respeito aos aspectos funcionais, ergonômicos, produtivos, construtivos, simbólicos, econômicos, culturais

e materiais; compreendem dimensões ambientais, sociais, políticas e, portanto, que cunham a ética.

A comodidade que decorre da utilização de programas — que delineiam uma trajetória para o desenvolvimento e resolução de um projeto — facilita a ação do designer, mas, por fim, não necessariamente compreendem a complexidade do problema projetual em questão — isto é, não abrangem o caráter autopoietico necessário para a adequação frente às mudanças e imprevistos. É nesse sentido que, aquém das práticas lineares do design, há proposição de estratégias como resposta à complexidade.

Compreender o design como estratégia — assim como o inverso —, para a materialização da ética, nessa perspectiva, poderia significar compreendê-lo como mediador para a materialização da ética por meio dos dispositivos que decorrem de suas práticas. Trata-se de conceber a prática de design como estratégia a materialização da ética, isto é, conceber a ética como finalidade da ação projetual.

Esse processo, por sua vez, decorreria inicialmente de uma ação crítico-reflexiva, caracterizando a autoética anteriormente proposta. Nesse sentido, a ação autoética presume o engajamento da responsabilidade pessoal também como ato transcendental que religa as forças vivas de solidariedade, anteriores às individualidades sociais e biológicas; une um ao outro, e, mais amplamente, à metacomunidade, que, como tal, materializa o ato de religação.

O design frente à sociedade de alta complexidade deveria garantir a sua coesão não somente por meio de “dispositivos justos”, mas também pela responsabilidade/solidariedade, inteligência, iniciativa, consciência de seus cidadãos. Pois, quanto mais a sociedade se complexificar, mais ela necessitará de autoética.

Portanto, a autoética remete à ética da comunidade e à ética planetária (metacomunitária), para compreensão e desenvolvimento da consciência do destino terrestre comum. Significa que devemos atuar na religação da ética da compreensão entre as pessoas com a ética em um sentido planetário, isto é, que vá ao encontro da mundialização da compreensão.

Trata-se de estarmos abertos ao outro, a outras culturas, de modo a aprender uns com os outros, pois compreender é também aprender e reaprender incessantemente. É conceber a unidade-multiplicidade de toda a entidade em vez de



a heterogeneizar em categorias separadas ou de homogeneizar numa totalidade indistinta. (MORIN, 2000, p. 354).

A reforma do espírito é um componente absolutamente necessário para todas as outras reformas. Leva a um modo de pensamento que permite compreender os problemas planetários e tomar consciência das necessidades políticas, sociais e éticas. O papel da consciência humana, primordial para a salvação do planeta requer que pratiquemos:

[...] o conhecimento do seu próprio conhecimento, de incorporar os meios autocríticos e críticos que lhe permitem lutar contra os erros e ilusões, de não sofrer passivamente o imprinting da sua cultura, mas, ao contrário, de nutrir-se de uma cultura regenerada oriunda da união da cultura humanista e da cultura científica; é capaz de não se deixar sequestrar por ideias mestras possessivas e autoritárias, de desenvolver e afirmar uma consciência ainda hesitante e demasiado frágil, enfim, de desenvolver suas potencialidades ainda não expressas. (MORIN, 2011, p. 171).

A regeneração moral precisa incorporar na consciência e personalidade preceitos da autoética, para reativar as potencialidades altruístas e comunitárias do designer. Trata-se de dar energia a uma consciência autocrítica que qualifique a reflexão frente às possíveis discontinuidades que decorrem das intenções e ações, dos nossos comportamentos e pensamentos e na complexidade para neles reconhecer o outro e, portanto, a religação.

Dessa forma, a regeneração ética só pode acontecer, segundo o autor, num complexo de transformação e de regeneração humanas, sociais e históricas. É nesse complexo que a regeneração ética — pela ética de religação — pode contribuir para significativas transformações na sociedade. É nesse sentido que uma ética de religião pode contribuir para o design, e o design, por sua vez, contribuir para a religação da ética.

### **3.4 Singer: por uma ética planetária**

“Se uma consciência ética superior se espalhar, ela mudará completamente a sociedade em que vivemos.” (SINGER, 1997, p. 278).

Em meio a uma sociedade cujo modelo político e econômico dominante permite e encoraja os cidadãos a buscar seus próprios interesses (entendidos, em grande parte, em termos de riqueza material), principal objetivo de suas vidas, Singer (1997) propõe uma maneira alternativa de viver coletivamente, como

resposta a um mundo em contínua degradação. Raramente reflete-se coletivamente ou como indivíduos, sobre se essa concepção de modelo dominante é sábia. O reflexo dessa concepção, atualmente, mostra-nos, de maneira mais profunda, o intrincado dos danos causados pela disseminação desse modelo, em suma, insustentável. A degradação à qual o autor se refere se estende nas mais diversas camadas da sociedade, contemplando relações com a biosfera, humanos e não humanos, com a política, a cultura, a ética etc., o que, por fim, contempla a degradação do altruísmo do indivíduo frente a uma esfera planetária.

Há, na percepção do autor, pouca reflexão coletiva ou individual sobre formas de melhorar a vida para toda a sociedade e sobre o lugar da ética na construção de uma nova percepção de mundo, de um novo modelo e da forma como podemos viver nele. As relações entre ética e interesse próprio, nesse sentido — relações análogas e, ao mesmo tempo, antagônicas —, tornam-se ponto de partida para as proposições do autor. Ainda propõe que a ganância, a inveja e, por fim, o egocentrismo não estão enraizados para sempre no caráter dos seres humanos, pois o autor vê emergir a necessidade de se compreender qual o papel da ética, assim como buscar formas de introduzi-la na vida das pessoas, intuindo uma nova concepção de relação com o planeta. Compartilhando a opinião de Parfit (1997), percebe que no avanço da ética reside a possibilidade de uma nova e mais esperançosa virada na história mundial.

O autor discute a compreensão de que uma vida ética não pode ser reduzida a um simples conjunto de regras como imperativos a serem seguidos como deontologia. A ética neste sentido acaba por formalizar apenas um campo teórico que atua enquanto premissa e que, por fim, não se materializa. O fato de um designer, por exemplo, saber que a escolha de trabalho escravo é contrário a qualquer preceito ético, não necessariamente, impede-o de escolher este. Nesse sentido, a ética que não se materializa, não cria raízes e não floresce. Daí a necessidade de a ética compreender tanto o campo teórico, quanto o prático — isto é, tanto enquanto premissa que balizam as escolhas, assim como finalidade material destas.

O design, por abarcar um campo teórico-prático, que compreende a conformação do mundo a partir de suas ações e dispositivos, concomitantemente atua frente a essa perspectiva. É possível que o design, dado seu caráter, possa contribuir justamente para a introdução e materialização da ética por meio de suas

ações projetuais, assim como na proposição de novas perspectivas de se relacionar com o mundo, aquém do modelo egocêntrico que atualmente vigora. E para tal, o autor aponta para a compreensão de mundo que o indivíduo concebe para si de modo singular — trata-se de poder avaliar com autonomia de reflexão essas regras, de que resultaria uma escolha de vida positiva, com metas e maneiras para que elas sejam alcançadas. Significa, em outras palavras, escolher a ética.

Para que possamos tratar das contribuições de uma ética singeriana para o design, assim como foi feito anteriormente, inicialmente, passaremos pelo conceito de “virtude do altruísmo” para, num segundo momento, discutir sobre a “escolha ética” e, por fim, a proposição das contribuições derivadas destas.

### **3.4.1 Sobre a virtude do altruísmo**

Comumente percebe-se a ética como em desacordo com o interesse próprio: supõe-se que aqueles cuja ação projetual decorre de parâmetros capitalísticos ignoram a ética, mas, estão, seguindo sucessivamente o interesse próprio, como, por exemplo: o designer que aceita um trabalho que paga mais do que outro, embora isso signifique contribuir para a fabricação ou promoção de um produto que acentua a degradação de alguma esfera. Por outro lado, a crença do senso comum é de que aqueles que deixam passar oportunidades que caracterizariam “benefício próprio” — isto é, ganho no que se refere à carreira enquanto designer —, por conta de “escrúpulos” éticos sobre a natureza do trabalho, estariam sacrificando seus próprios interesses para obedecer os ditames da ética.

Essa ortodoxia atual, que compreende o interesse próprio (egocentrismo) e a ética, delinea a ética como algo externo a nós, uma premissa que pode até mesmo ser hostil ao nosso próprio interesse. Nesse sentido, o autor pontua a existência de um combate constantemente no indivíduo; uma divisão, entre o impulso para promover o interesse pessoal e a contradição frente ao arquétipo que constitui a “maneira correta” de se portar, e conseqüentemente, o receio de ser punido.

Considerando o outro indivíduo como fonte potencial de ganho pessoal, assim como a percepção inversamente proporcional — isto é, de que o outro indivíduo possui a mesma percepção sobre “mim” —, vê-se a contribuição do entendimento de que o egocentrismo, e, portanto, a autopreservação unilateral, é o caminho mais correto. Há a suposição de que desprovidos de interesses comuns, a

autorrealização (egocentrismo) prevalecerá<sup>21</sup>. Nessa perspectiva, considerações como a do direito intergeracional — isto é, o direito de que as futuras gerações poderão utilizar dos recursos atuais —, tornam-se questionáveis.

Em uma associação de indivíduos isolados, não por um sentimento de lugar, nem por extensas conexões de pertencimento, mas apenas pelos laços fugazes de interesse pessoal, não há possibilidade de prevalecer uma boa sociedade. Na percepção do autor:

[...] nas grandes cidades, cujas populações estão impregnadas do ethos individualista de interesse próprio material, os brotos verdes de confiança mútua ou uma disposição virtuosa lutam para sobreviver, muito menos crescer e florescer. (SINGER, 1997, p. 42).

Na ética e na formação de uma comunidade existem espirais virtuosas e espirais viciosas. Se a compreensão aristotélica estiver correta, ao dizer que nos tornamos virtuosos praticando virtudes, então, precisamos de sociedades nas quais as pessoas são encorajadas a agir virtuosamente.

A virtude, no que diz respeito a Singer, caracteriza-se como o altruísmo que concorre com o egocentrismo de modo antagônico e complementar. Agir em consonância à virtude do altruísmo significa compreender as coisas além do próprio interesse. Quando se pensa altruisticamente, o indivíduo se torna apenas um ser, com necessidades e desejos próprios, mas vivendo entre outros que também possuem necessidades e desejos. Agir em conformidade com o altruísmo, portanto, eticamente, diz respeito a sermos capazes de justificar as nossas ações, de modo que essa justificação deva compreender o outro — ser de um tipo que poderia, em princípio, convencer qualquer ser razoável. Em suma, conforme proposto pelo autor: “A ação altruísta é fácil de reconhecer como ética, mas muito comportamento ético é bastante compatível com os interesses do próprio interesse”. (SINGER, 1997, p. 200).

De modo geral, toda a ação gera desdobramentos, sendo que estes passam ou repercutem em um determinado contexto. Dado o compromisso coletivo, pensar eticamente é pensar para além do próprio interesse e responsabilizar-se pelos atos praticados. Essencialmente, isso significa que, ao considerar a ação intencionada,

---

<sup>21</sup> Nesse sentido, assim como fora proposto por Hobbes, em sua obra *Leviatã* (2008), desprovidos de algum contrato, ou interesse comum, o homem vive em um constante “estado de guerra”, que o induz a impor-se sobre os demais.

em termos éticos, o indivíduo deve refletir-se (imaginar-se), na situação de todos os afetados por sua ação — considerando as preferências e necessidades que estes possuem, buscando incutir nos interesses alheios confluência com os interesses próprios.

No nível mais fundamental do pensamento ético, no que diz respeito ao design, significa considerar os desdobramentos dos dispositivos que decorrem de suas práticas, compreendendo os seus contratantes, o mercado, os seus conhecidos, os estranhos, o ambiente, englobando o interesse de outrem de modo proporcional à maneira como considera os seus interesses próprios. Trata-se de projetar — verbo que se estende no sentido de traçar, arquitetar, idear, traçar, intentar, imaginar, planejar, intencionar —, isto é, contribuir para novas perspectivas de mundo que contemplem o outro, e não apenas ele ou ela. O autor esforça-se por estender a sua perspectiva ética para além dos seres humanos, com o intuito de conscientizar e promover uma ética ambiental que precede e transcende, de forma mais abrangente, uma ética planetária. Por essa extensão, ele tensiona e aproxima os cuidados com a humanidade para o cuidado com os animais, de modo a eliminar a crença baseada no especismo, visão que desqualifica o animal e o priva de direitos, de modo similar com o que acontece com o preconceito racial.

Em outras palavras, em conformidade com o posicionamento de Bentham e Mill (1999), o autor pode ser entendido enquanto consequencialista. Sendo assim, segundo o autor: “viver eticamente é olhar para o mundo com uma perspectiva mais ampla, e agir em conformidade”. (MILL, 1999, p. 207). Somente após refletir plenamente sobre os interesses e preferências de todos os afetados pela ação e compreender que a ação intencionada ainda é a melhor alternativa aberta a ele, o indivíduo agiria em conformidade à virtude de altruísmo e, portanto, à ética.

O autor percebe que, em algumas das áreas mais centrais do comportamento ético, os desejos das pessoas e a ética estão em harmonia. É o caso da família, dos colegas e amigos, por exemplo, em que ética e os interesses próprios parecem apontar na mesma direção, o que eliminaria uma parte do conflito entre ética e egocentrismo. Por esses meios, podemos escolher viver eticamente e, ao mesmo tempo, viver de uma maneira que satisfaça muitas de nossas necessidades mais importantes como ser humano. Entretanto, o autor entende que o raciocínio sozinho é incapaz de resolver completamente o choque entre o interesse próprio e a ética, pois “é improvável que o argumento racional persuade todas as pessoas racionais a

agir eticamente”. (SINGER, 1997, p. 278). A ética, nesse sentido, deve tornar-se uma escolha — uma escolha que parte do indivíduo de maneira pessoal, mas que seja agradável aos outros, de modo a estes também a desejarem.

### **3.4.2 Sobre a escolha ética**

A compreensão do autor é de que ninguém, na vida cotidiana, traça de modo canônico todas as escolhas — um processo tão complexo como o de pensar sobre escolhas morais as tornaria desgastante. Daí a conveniência de regras morais, não como repositórios de verdade moral absoluta, mas como guias geralmente confiáveis para circunstâncias normais. Mas se é a antinomia que prescreve a noção comum, o que levaria o indivíduo a agir eticamente?

Nesse sentido, as sociedades desenvolvem regras éticas para tornar a cooperação mais confiável e duradoura, e delinea os interesses comuns dos indivíduos que a constituem. Nessa nova sociedade, os cidadãos, baseados na propriedade comum, estariam em consonância com o trabalhar pelo bem de todos. A adoção de uma postura amigável e cooperativa contribui para a instauração de uma nova cultura pautada na relação de longo prazo para consigo e o outro. Os resultados beneficiam a todos, tanto coletiva como individualmente.

O autor entende que não se pode esperar que essa consciência ética superior se torne universal. Haverá sempre pessoas cuja ambivalência penderá para o egocentrismo, e, portanto, para o interesse próprio. Haverá outros, mais numerosos e mais calculistas, que ganharão a vida aproveitando-se dos outros, especialmente os pobres e os impotentes. Porém, enquanto força de resistência, o autor vislumbra uma potente minoria que, ao encontrar a alegria e realização em suas vidas de forma plena e ética, servirá de referência para disseminar uma nova ideologia de vida. Trata-se de compreender a atitude ética, o altruísmo, como uma nova relação a contemplar modos de ser e de viver — o conflito entre ética e interesse próprio superado, nesse sentido, não apenas pelo raciocínio abstrato, mas pela adoção da vida ética como um modo prático de viver.

Existe uma linha antiga de pensamento filosófico que tenta demonstrar que agir racionalmente é agir eticamente, e que uma vida eticamente boa também é uma boa vida para a pessoa que a conduz.

[...] a ética intromete-se em nossas vidas conscientes apenas ocasionalmente, e muitas vezes de forma confusa. Se quisermos fazer apropriadamente as escolhas finais consideradas, devemos primeiro nos tornar mais conscientes das ramificações éticas da maneira como vivemos. Somente então é possível fazer da ética uma parte mais consciente e coerente da vida cotidiana. (SINGER, 1997, p. 201).

A ética, nesse sentido, não pode ser reduzida a um simples conjunto de regras e imperativos, como “não mate”. De modo geral, regras contribuem para a educação e compreensão de universais tido como morais — modos de se portar —, que validam a coexistência dos indivíduos. Em uma breve analogia, o autor as entende como “receitas”, modelos de vida.

A liberdade imanente ao indivíduo, nesse sentido, é substituída pelo transcendente, na medida em que imperativos passam a operar sobre a natureza livre do indivíduo, deslocando-o, criando formas artificiais de gestão de escolhas, estabelecendo leis e princípios universalizantes para ele e para o mundo social. A criação dessas leis descola a possibilidade de o indivíduo se guiar, ter um fim em si, já que passa a ser gerido por leis que ele próprio desconhece, essencialmente. Pode demorar um pouco para que o indivíduo, e, portanto, o designer, consiga compreender os modelos éticos vigentes ao ponto em que ela ou ele adquira singularidade e autonomia para avaliar, de forma independente, essa “receita” — de modo a implementá-la ao seu modo. Todos possuem o direito de pensar por conta própria frente às escolhas éticas.

Trata-se, segundo o autor, de “livrar-se da ideia de que uma vida ética deve consistir em obediência absoluta a um conjunto curto e simples de regras morais torna mais fácil evitar a armadilha de uma ética inviável”. (SINGER, 1997, p. 204). Segue-se, então, necessária a compreensão de uma ética que nos permita levar em conta as circunstâncias especiais em que nos encontramos de forma autônoma, constituindo um passo importante para alcançar uma ética que realmente pode contribuir para orientar nossas vidas.

Aqueles que agem de forma ética, e, portanto, altruísta, representam uma maneira alternativa de escolha de vida, em desacordo com a busca estreita, acumulativa e competitiva de interesse próprio — ou, ainda, cujas escolhas decorrem de modelos que gerenciam a sua liberdade. Trata-se, segundo o autor, de retornar à frugalidade de uma vida simples, em harmonia com o ambiente, em que se busquem prazeres e valores não apenas no consumo conspícuo, mas no espaço

de relações pessoais mais harmonizadas entre si. Significa pensar em uma vida ética como uma vida que resulta de uma escolha positiva de metas e das maneiras pelas quais elas podem ser alcançadas, contemplando sua individualidade em consonância ao outro, não visto como meio para a obtenção de suas metas, mas como detentor do mesmo direito.

### **3.4.3 Sobre uma ética singeriana: reflexões e considerações**

O estudo da ética não progride de modo tão dramático quanto a física ou a genética, entretanto, muito se aprendeu no século passado. O progresso não só na filosofia, nas ciências, mas também no design, contribuiu para a acentuar a compreensão da ética frente à complexidade dos problemas atuais. Apesar de perguntas referentes à ética serem antigas, o investigador moderno não se limita à antiga resposta.

A ética singeriana, nesse sentido, restabelece ao design a ideia de que é possível viver uma vida ética como uma alternativa realista e viável em contraposição ao atual domínio do egocentrismo. Aponta para uma ética que rejeita os ideais de uma sociedade materialista, cujo sucesso é medido pelo número de bens materiais acumulados — de certo modo, decorrentes das práticas de design. Em vez disso, julga o sucesso em termos realização pessoal advinda de boas relações pessoais, de estar próximo de si e daqueles que gosta, de estar em harmonia com o ambiente em vez de ser prejudicial a ele. No seu nível mais fundamental, tal ética considera os interesses de todas as criaturas sensíveis e gerações subsequentes, estendendo-se para o futuro distante.

Segue-se que, as leis universalizantes, assim como a instrumentalidade técnica, acabam eliminando a subjetividade no espaço ético entre a ação e suas consequências possíveis. Nesse sentido, o autor vislumbra um horizonte ético mais extenso, diverso, que não reduz todo o cosmo a uma narrativa — isto é, não há uma ética una, excludente de demais perspectivas éticas —, mas sim, uma construção pessoal decorrente da razão.

O que se extrai do entendimento é o esboço de uma visão ética que permite à razão um papel importante nas decisões éticas frente ao todo. Traz consigo a personalidade das decisões, as crenças e costumes contextuais, assim como as demandas às quais somos expostos exercem grande influência. Entretanto, na



percepção do autor, uma vez que começamos a refletir sobre estas, amplia-se a compreensão da autonomia das intenções, ações e a respectiva responsabilidade que delas decorre. Significa ter autonomia nas escolhas frente ao todo.

Na fase pré-ética, apenas os próprios interesses se caracterizam como relevantes para a decisão; quando há ética, de certo modo, ocorre a expansão dos interesses. Em outras palavras, a universalização dos interesses. Nesse sentido, a ética tem um ponto de vista universal. Entretanto, isso não significa que um determinado juízo ético deve ser universalmente aplicável. Circunstâncias alteram as causas — como vimos, anteriormente, com a ecologia da ação —, o que significa que, ao fazer julgamentos éticos, devemos ir além dos nossos próprios gostos e desgostos.

Desse modo, ao aceitar que os juízos éticos devem ser feitos de um ponto de vista universal, o indivíduo deve aceitar que seus próprios interesses não podem, simplesmente porque partem de seus interesses, contar mais do que os interesses de qualquer outra vida. Significa ponderar todos esses interesses e adotar o curso da ação mais apto a maximizar os interesses de todos os afetados. Assim, a razão moral aponta para a escolha do curso de ação que tem as melhores consequências, em equilíbrio, para todos os afetados.

Outra contribuição que decorre de uma ética singeriana se dá na compreensão de que a ética, necessariamente, deve ser prática e teórica. Objetivando materializar essa ética, o autor argumenta a necessidade de a ética ter, em sua finalidade, a prática, caso contrário, não se caracterizaria realmente enquanto ética. Segue-se, então, que os juízos de moralidade éticos provenientes do campo teórico possuem a finalidade de orientar a prática, e a prática, nesse sentido, de contribuir para dar materialidade a esses juízos. No que diz respeito ao design, trata-se de compreender a ética não apenas como campo teórico, a priori, mas também enquanto finalidade que se materializa em dispositivos, tenha a forma que tiver.

Portanto, a ética singeriana, frente ao design, aponta para indivíduos com novas prioridades, cujos valores corroboram para a compreensão de que a cooperação mútua traz benefícios recíprocos, em que a realização própria desloca-se além do egocentrismo, não apenas pelo raciocínio abstrato (razão), mas pela compreensão de que adotando a vida ética como um modo prático de viver, adota-

se o modo ético de viver como uma maneira prática de viver. (SINGER, 1997, p. 279).

### **3.5 Sobre a proposta de uma pluriética: uma breve síntese**

Após essa introdução ao pensamento ético dos autores aqui propostos, cabe refletir sobre suas possíveis contribuições para nutrir e regenerar as bases éticas que, então, orientarão os próximos capítulos, “Sobre Metaprojeto: dispositivo para a proposição de dispositivos” e, por fim, “Sobre um dispositivo pluriético”.

Nesse sentido, assume-se que, dentre as diversas contribuições éticas que foram trazidas à luz, a base edificante é a ética de Spinoza, porque é, essencialmente, premissa básica para as formulações éticas dos outros autores. É a apropriação dos conceitos trabalhados que fundamentará a reflexão sobre ética e design e que, por fim, contribuirá para a proposição do dispositivo ético.

Da ética de Foucault, destaque-se a noção de cuidado de si no que se refere às práticas de retorno do sujeito a si, subjetivando-se para se libertar das mazelas institucionais que exercem poder sobre ele e, então, tornar-se livre. Em consequência, o sujeito poderá tornar sua vida uma obra de arte, cada um selecionando para si, à sua maneira, regras de existência para uma vida agradável aos seus próprios olhos. Ainda, de Foucault, será usado o conceito de dispositivo, que favorecerá a discussão sobre ética e poder.

De forma semelhante, utilizarei os conceitos éticos apresentados por Morin, que caracterizam a religação do sujeito à ética, como retorno, para, então, agir em consonância com o outro. A ideia de tensionamento, no que o autor designa como ecologia da ação, leva a considerar toda ação uma aposta, que, por isso, necessita de uma estratégia. Já da proposta ética de Singer, se traz à luz a necessidade de compreender duas dimensões éticas — teórica e prática —, da mesma forma, pois, em verdade, a ética deve abarcar ambas. Insiste-se, ainda, na proposição do autor de que a ética deve ser estendida ao outro, sem qualquer preconceito, quer de racismo, teísmo e até mesmo de especismo.

Por fim, o esforço inicial empreendido até aqui foi o de trazer à tona contribuições ao design trazendo à luz as epistemes éticas que pautam os trabalhos dos autores acima, atribuindo a estas, mesmo que discursivamente, materialidade

em certo ponto.<sup>22</sup> A materialidade inicial desse esforço sintetiza-se no conceito de ética que baliza este trabalho, sendo esta o de uma ética pluralista, compreendida como estratégia voltada à natureza dos problemas atuais, de modo que pode ser caracterizada, essencialmente, como aquela que promove a preservação da vida em todas as suas micro e macroesferas.

Como há intenção de materializar essa proposição de pluriética em um dispositivo, necessariamente, há que se propor a passagem desta de premissa discursiva à concepção de estratégia, e, portanto, dispositivo. Daí decorre a assunção de que o design estratégico, e, portanto, o metaprojeto, tal qual será apresentado a seguir, se apresenta como a concepção de design idêntica a essa concepção ética. Essa proposição se dá pelo fato de o design estratégico dialogar com o conceito de pluriética, sendo, portanto, eivado por este. Concomitantemente, o metaprojeto atua como dispositivo para a proposição desta passagem da pluriética à materialidade de um dispositivo pluriético. Essa é a trajetória a ser traçada no capítulo a seguir.

---

<sup>22</sup> De certo modo, delineia-se um constructo, isto é, um modelo mental elaborado com base em dados simples e partindo de ações analisáveis, contribuindo para a compreensão de uma teoria, a pluri-ética, no caso.



## **4. SOBRE METAPROJETO: DISPOSITIVO PARA A PROPOSIÇÃO DE DISPOSITIVOS**

Retomando o pressuposto de que o Design, dado seu caráter projetual, caracteriza modificações nas relações socioculturais por meio de suas práticas, em outras palavras, o design caracteriza-se como dispositivo sociotécnico para a transformação do mundo. Nesse sentido, propõe-se discutir o conceito dispositivo enquanto estatuto que operaria na materialidade de uma estratégia de design.

Para tal, inicialmente, apresenta-se o design estratégico por compreender seu devir relativo à base pluriética que pretende ser materializada. Em seguida, discute-se a passagem da ética como intencionalidade a ser materializada em um dispositivo, uma estratégia de design. Nesse sentido, introduz-se e delimita-se o conceito de dispositivo — nesse caso, a partir da perspectiva foucaultiana —, para, em segundo momento, apresentar e discutir sobre a materialidade de alguns dispositivos de design. Por fim, a fim de verificar a possível materialização de dispositivos enquanto estratégias, apresenta-se o metaprojeto, caracterizando sua compreensão como “metadispositivo”, isto é, um dispositivo pelo qual as reflexões materializariam as dimensões éticas nos processos de projeto de outros dispositivos, eivado pela pluriética como finalidade. Em outras palavras, trata-se de metaprojeto como metadispositivo capaz de discutir, refletir e gerar outros dispositivos.

### **4.1 Sobre o design estratégico**

Para Mintzberg (1999), a formulação da estratégia envolve construção reflexiva, visão intuitiva e aprendizado emergente, relacionada com a transformação e com a perturbação de um determinado macrocontexto, que envolve a cognição individual e a interação social, cooperativa e também competitiva. Pressupõe a inclusão de análises antes e após a programação, assim como um processo contínuo de negociação. Nesse sentido, a estratégia caracteriza-se como projeção, a partir de uma decisão inicial, de uma certa intencionalidade, frente à ação pretendida.

Compreendendo que as ações decorrentes das práticas de design, ou mesmo da ação reflexiva, são inerentemente eivadas por uma intenção — isto é, a intencionalidade do designer frente a algo —, por silogismo, o design constitui uma

estratégia, a estratégia de concretizar a intenção, por assim dizer. Concomitantemente, a dimensão estratégica é inerente ao design, bem como às demais disciplinas que compartilham a cultura de projeto, como a arquitetura e a engenharia, por exemplo. Entretanto, cabe ressaltar que, ao incorporar a expressão “estratégico” ao design — isto é, design estratégico —, passa-se a presumir a estratégia enquanto quintessência do processo projetual. Em outras palavras, o design estratégico tem como finalidade a elaboração de estratégias.

Mais que uma nova especialização da disciplina, o design estratégico se configura como uma abordagem transversal às especializações, que leva o design antes pautado apenas nos níveis operacionais (das práticas de projeto), para os níveis estratégicos de atuação (da reflexão estratégica). Nesse sentido, por vezes, no deslocar de níveis epistêmicos<sup>23</sup>, o design estratégico passa a configurar uma metodologia, uma episteme que contribui para balizar os projetos.

No limiar dessa compreensão, há a necessidade de conceituar o design estratégico nesse sentido epistêmico, para, então, traçar sua pretensão frente às intenções<sup>24</sup> deste trabalho. Assim, conforme já fora mencionado anteriormente, há o entendimento de que o design estratégico, nesse nível metodológico, dadas as suas premissas, caracteriza-se como o mais pertinente para as discussões subsequentes.

Trata-se de abordar a compreensão de que o design estratégico é, por certo, eivado por questões éticas, tendo, por fim, em suas intencionalidades, princípios idênticos aos apresentados pela concepção pluriética. Segue-se, nesse sentido, que a episteme que baliza o design estratégico é justamente a pluriética, caracterizando-a como intencionalidade a ser materializada nas estratégias de design.

Assumir tal compreensão estratégica requer o reconhecimento de que as premissas de racionalidade e linearidade que, por vezes, decorrem da lógica essencialmente pragmatista — como, por exemplo, a “causa-efeito” —, se mostram demasiadamente reducionistas frente à complexidade dos problemas atuais. Segue-se que a assunção do design estratégico abarca o reconhecimento dos fluxos permanentes, das oscilações entre caos e ordem, das rupturas sistêmicas e pela operação significativa do acaso. (BENTZ; FRANZATO, 2016, p. 1420). Para tal, assumem-se essas contradições com uma consciência crítica que, no que diz respeito ao design estratégico, é um passo indispensável para a prática projetual.

---

<sup>23</sup> Ver em “4.4 Sobre metaprojeto como metadispositivo”.

<sup>24</sup> Por certo, nesse sentido, também trata-se de uma escolha, uma estratégia.

Há, nesse sentido, linhas de pensamento no design estratégico que flertam com as proposições de Morin (1999, p. 28), ao reafirmar que todo o conhecimento tem necessidade de “se refletir, reconhecer, situar, problematizar”, no sentido de que não deveria haver “nenhum conhecimento sem conhecimento do conhecimento”. Segue-se que a estratégia configura um conhecimento que antevê o conhecimento; é a projeção que compõe conexões com o passado, presente e futuro. Trata-se de um conhecimento reflexivo que posiciona a relação complementar e, ao mesmo tempo, antagônica, entre o indivíduo, a ação projetual e o mundo, cuja complexidade é constantemente reafirmada no decorrer das interações que ocorrem, todas, em suma, abarcadas pela perspectiva estratégica. Diz respeito à religação com a concepção de autoética proposta por Morin (2008).

A ambiguidade que decorre do conceito, assim como suas múltiplas visões correlatas, contribuem como amálgama enriquecedora para a disciplina. O design estratégico, por sua natureza, possui a capacidade interpretativa da complexidade, capturando dela estruturas de sentido, indicando possíveis caminhos e os tornando visíveis. Em outras palavras, segundo Zurlo (1999), o design estratégico: “tem o objetivo de interpretar situações em curso; onde os problemas estão abertos e mal definidos, as tarefas incertas, processo experimental e onde o conhecimento é algo que emerge passo a passo”. (ZURLO; 1999 apud MERONI, 2008, p. 33).

Meroni (2008), nesse sentido, aponta para o processo de desenvolvimento de uma estratégia como um programa não pré-definido, mas uma série de ações sucessivas impulsionadas por um conjunto de cenários que podem ser selecionados, modificados e refinados ao longo do processo de projeção, de acordo com as respostas ambientais e os insumos. Nesse sentido, os “estratagemas” poderão ser modificados, segundo as informações que chegarem no decurso da ação e segundo os imprevistos que vão surgir e perturbar a ação. Assim, compreende-se que “estratégia não designa um programa predeterminado que basta aplicar *ne varietur* no tempo”, como aponta Morin (2007, p. 116). Segue-se que, para Manzini (1993, p. 55), o design estratégico diz respeito à

[...] capacidade de nos movermos através desta rede de modelos sobrepostos e conexos, negociando pontos de convergência entre organismos sociais, debatendo e determinando, a cada instante, finalidades e significados.

Ainda nesse sentido, análoga às perspectivas de Manzini (1993) e Meroni (2008), Mauri (1996) assume que a projeção de uma estratégia presume, transdisciplinariedade, ser capaz de conectar pontos de vista diferentes, tecendo competências e funções interdependentes. Segue-se que a transdisciplinariedade, para Mauri (1996), atua como instrumento para enfrentar a multidimensionalidade que decorre do processo projetual, isto é, caracteriza a estratégia como um projeto coletivo. A participação em um projeto coletivo, nesse sentido, começa com uma abertura do sujeito à alteridade. Isso se traduz em uma disposição ao envolvimento ativo e consciente nas relações estabelecidas e que assume a forma de aprendizagem, descoberta do outro como diferente de si. (FREIRE, 2014, p. 7).

Essa assunção prevê implicações frente à compreensão projetual, isto é, o projeto passa a ser pensado como saber transformador do sentido de mundo, não necessariamente correlato às exigências do mercado, tal como aponta Forty (1986), mas como uma expressão social.

Cabe ressaltar que o processo projetual que decorre do design estratégico não é determinado pelo status quo, pois, na verdade, ocorre justamente orientado para mudá-lo. O designer estratégico, nesse sentido, projeta (no sentido de jogar adiante) frente a situações atuais, objetivando possíveis rupturas que contribuam para melhorias sociais. Concomitantemente, o design estratégico possui como premissa uma função social, ambiental e política, que, por vezes, é desconhecida no setor de design — isto é, caracteriza-se enquanto prática que funciona não apenas para mediar relações sociais, mas também para reorientá-las.

Para Branzi (1996), o design estratégico procura conexões dialógicas com a sociedade, o que lhe permite trocar valores civis, o que, por sua vez, configura-se enquanto inovação social. Em outras palavras, inovação social é tida como outra premissa do design estratégico, sendo estas, necessariamente, finalidades das estratégias que decorrem de suas práticas.

A inovação social, no sentido que Desis (2012) aponta, pode ser vista como um processo de mudança emergente da recombinação criativa de ativos existentes, isto é, “aspectos culturais ligados a elementos materiais e imateriais, a símbolos, e rituais específicos, que são próprios de qualquer atividade humana. (ZURLO, 2010, p. 3).

É um processo inicialmente caracterizado por micropolíticas que apontam para rupturas que contribuam para melhorias na qualidade de vida de um



determinado contexto. Em seu escopo está a capacidade de gerar valor social à todos, visando à geração de novos paradigmas e significados. Em meio a esse processo de produção de valor, segundo o autor, geram-se efeitos de sentido capazes de intervir em aspectos que incidem nos comportamentos e na motivação dos indivíduos.

Entre as diversas abordagens que decorrem dessa perspectiva projetual, assim como os dos desdobramentos dos processos estratégicos, a metaprojetual é tida como idêntica à do design estratégico (CELASCHI; DESERTI, 2007; VERGANTI, 2009, REYES, 2012; SCALETISKY, 2016). Como o conceito de metaprojeto será melhor desenvolvido no capítulo seguinte, aqui, ele será apenas brevemente introduzido por constituir parte importante do escopo do design estratégico.

Segue-se que essa abordagem, conforme aponta Franzato (2011), prevê a reflexão do projeto em desenvolvimento, paralela para além dele, de modo que sua pretensão se dá na reflexão do projeto frente a ele próprio, isto é, o “design do design”, segundo De Moraes (2010). Desse modo, abarca a ação de conhecimento e de análise prévia da realidade existente, prospectando, projetando para um cenário futuro, além de configurar estratégias e direcionamentos reflexivos na materialidade de um dispositivo.<sup>25</sup>

Ainda, de acordo com Pizzocaro (apud BERTOLA; MANZINI, 2004, p. 71):

A ação metaprojetual consolida e coagula uma forma de reflexão teórica, e esta assume cada vez mais a forma de um saber linguístico, estratégico e interpretativo, não diretamente prescritivo para a práxis do projeto, mas destinado a decodificar o projetável dentro de uma realidade complexa.

Nesse sentido, a decodificação, assim como as reflexões que decorrem do metaprojeto, contribuem para a materialização de possíveis “mundos referenciais” — isto é, narrativas visuais, textuais, entre outras —, que se traduzem em discursos, informações e instituições de conhecimentos perceptíveis. Configuram, por vezes, hipóteses que corroboram para o compartilhamento desses conhecimentos, catalisando diálogos, reflexões, rupturas e novos paradigmas. Em outras palavras, auxiliam a construção, a antecipação e a discussão crítica das estratégias, logo, a

---

<sup>25</sup> Assume-se que o metaprojeto, assim como os desdobramentos que decorrem da prática deste, por fim, caracterizam-se enquanto dispositivo foucaultiano. Tal perspectiva, apesar de já ter sido apontada anteriormente, será discutida com maior profundidade no capítulo seguinte.

sua avaliação, escolha e prática, isto é, um dispositivo.

Há um número vasto de autores que conceituam e sintetizam essa ação de materializar hipótese como construção de “cenários” (ZURLO, 1999; MANZINI, 2003, MORALES, 2004; CELASCHI, 2007; MERONI, 2008; FREIRE, 2014). Tal perspectiva traz a idealização, simulação projetual, na qual dispositivos se tornam pressupostos “possíveis”, repercutindo em reflexões e discussões pautados nas implicações que decorreriam destes. Segue-se que, concomitante à compreensão que se dá ao metaprojeto, aqui, por certo, a própria proposição de cenários em sua finalidade se caracteriza como um dispositivo metaprojetual, por exemplo.

Concomitantemente, a questão dos dispositivos enquanto materialidade das estratégias, isto é, materialidade das intencionalidades do designer, do vir a ser, por fim, caracteriza-se como consequência da ação projetual que decorre do design estratégico e, por analogia, do metaprojeto. Assumir essa perspectiva corrobora para a compreensão de que, se a ética se torna uma intencionalidade, há de se desenvolver estratégias para a materialidade desta; ora, há de se conceber a ética como estratégia, esta, a ser materializada nos dispositivos de design. É o que se pretende no item seguinte, “Sobre ética enquanto estratégia de design: da materialidade ao dispositivo”.

#### **4.1.1 Da estratégia ética à estratégia de design: do dispositivo à materialidade**

Após essa breve introdução ao design estratégico e, por analogia, o metaprojeto, cabe refletir sobre suas possíveis contribuições para a caracterização da passagem ética enquanto premissa no design, para a ética como estratégia a ser materializada em dispositivos de design. Tal perspectiva orientará a sequência desse capítulo “Sobre ética enquanto estratégia de design: da materialidade ao dispositivo” que fundamentará o capítulo seguinte, “Sobre os dispositivos de design”. Mostra-se oportuno tal síntese para justificar a intencionalidade do design estratégico no sentido dado a esse trabalho.

Assume-se, portanto, que, dentre as diversas contribuições que foram trazidas à luz, a base edificante que fundamenta o design estratégico se dá, inicialmente, na compreensão e aceitação da complexidade, o que, por sua vez, contribui para a caracterização das estratégias. Nesse sentido, há que se assumir igualmente o entendimento de que não há predefinição e/ou linearidade no design.

Além disso, cabe ressaltar a sua premissa à inovação social, que é, nesse sentido, certamente eivada por questões de cunho ético, de responsabilidade, de moralidade e, por fim, político. É a compreensão desses conceitos balizados pela inovação social que fundamenta igualmente outras premissas advindas desta, como, por exemplo, a reflexão sobre ética e design que, por fim, contribuirá, para a passagem da ética premissa à ética estratégia (dispositivo). Nesse sentido, também, assume-se que, por configurar dispositivos, as ações frente ao design estratégico modificam o mundo, por isso o entendimento destas mudanças serem eivadas pela premissa de inovação social, isto é, modificar o mundo frente a novas perspectivas que contemplem melhorias sociais, ambientais, em suma, planetárias.

Para tal, o design estratégico é dialógico e, através de seus dispositivos e operações — assim como do diálogo que decorre dos discursos advindos destes —, intui a geração de novos valores que contribuam para a capacitação dos atores envolvidos nos processos de design, assim como do contexto em que os dispositivos atuam. Trata-se da concepção de e propagação de novas micropolíticas que apontem para novos modos de ser, atuando no ethos, por exemplo.

A possibilidade desses diálogos se dá na presunção de que o design estratégico é transdisciplinar, agindo como catalisador aberto à alteridade do outro, relacionando e direcionando as relações entre os diversos atores envolvidos para a geração de novos valores.

Assim sendo, o design estratégico, tal como é proposto neste trabalho, é eivado por questões que cunham à ética, assim como moralidade e responsabilidade, ao passo que presume geração de valores que corroborem para a inovação social. Aceitando a complexidade, se posiciona voltado à natureza dos problemas atuais, de modo a, por fim, configurar a concepção de design mais pertinente para não apenas as discussões entre design e ética, assim como de caráter filosófico, mas, também, para a proposição de dispositivos que possivelmente venham a contribuir para materializar resultados, em suma, éticos.

Portanto, retorne-se ao silogismo anteriormente apresentado de que: “Toda ação é uma intenção e, sendo assim, essencialmente uma estratégia”, isto é, objetiva algum resultado. Dada a complexidade dos problemas atuais, dentre seus desdobramentos, mostra que toda ação escapa ao seu autor ao entrar no jogo complexo das inter-retroações sociais e, sendo assim, estabelece um princípio de imprevisibilidade dos resultados da ação, inclusive de sua finalidade. Posiciona-se a

incerteza ética enquanto imposição no coração de toda intenção ou decisão, logo, da ação. Esse déficit de futuro incerto reforça a consciência das apostas e reforça a necessidade estratégica.

Assumiu-se que o design, em sua intencionalidade e ação, modifica o mundo e, nesse sentido, a materialidade dessas ações e intencionalidades se dão a partir de dispositivos que decorrem de suas práticas. Também fora apontado que, eivado pelas premissas do design estratégico, esses dispositivos possuem a finalidade de promover e contribuir na produção de capital social. Nessa mesma perspectiva, Franzato, Freire e Del Gaudio (2017) apontam o entendimento de que esses dispositivos devem muito diferentes dos artefatos projetados pelo design industrial que vigora atualmente; devem ser processuais, organizacionais e socioculturais, isto é, devem incitar inovação social.

Se por dispositivos se compreende a diversa gama de definições que são propostas pela perspectiva foucaultiana, assim como apresenta Agamben (2009, p. 13), é possível compreender como dispositivo: "literalmente qualquer coisa que tenha de alguma forma a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar ou assegurar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos". Se, para Barthes (2004), a linguagem não é jamais neutra, tampouco há que se crer que os dispositivos que decorrem do design o sejam.

Se o design utiliza-se de dispositivos como estratégia para materializar seus objetivos e valores — isto é, para fundar imaginários, propor e fomentar arquétipos, rituais fetichizados e identidades —, estes podem também ser utilizados de formas manipuladoras e mal-intencionadas, ou criativas e ponderadas. Os dispositivos de design são linguagem que contribuem para a definição, ou talvez a sinalização, de valores (SUDJIC, 2010).

Nesse sentido:

O design seria, antes de tudo, instrumento para a materialização e perpetuação de ideologias, de valores predominantes em uma sociedade, ou seja, o designer, conscientemente ou não, re-produziria realidades e moldaria indivíduos por intermédio dos objetos que configura, embora poucos aceitem essa faceta mimética de sua atividade. (BOMFIM, 1997, p. 32).

Nessa perspectiva, considerada a ética uma premissa ou resultado, necessariamente, se deve compreendê-la sine qua non como estratégia, pois toda intenção resulta em estratégia. Ora, no que diz respeito a essa proposição, traz-se à

luz dessa discussão alguns questionamentos: O que significaria essa transição da ética à estratégia e, portanto, um dispositivo? Em que ponto diz respeito ao design estratégico? Que contribuições esses desdobramentos poderiam produzir na perspectiva deste trabalho?

No primeiro caso, significaria compreender na ética sua completude teórico-prática, como aponta Singer, pois se ambas não são abarcadas conjuntamente, não se materializam. Além disso, consiste em assumir que a ética deve não apenas ser uma premissa discursiva — algo sempre a priori —, mas ser materializada na amplitude dimensional de um dispositivo, nos termos aqui trabalhados. Pois, como já fora proposto, uma estratégia na prática assume o papel de um dispositivo. Portanto, significaria deslocar a ética do estado de premissa para o de estratégia, fornecendo direcionamentos para reflexões sobre a dimensão processual do projeto, tal como é feito na perspectiva metaprojetual, por exemplo.

No segundo caso, dada a sua potência como metodologia, assim como seus princípios e valores, assume-se que o design estratégico, e, por sua vez, o metaprojeto, caracterizam-se como amálgama capaz de edificar os espaços para a proposição desse deslocamento ético-estratégico. Nessa perspectiva, significaria dizer que o design estratégico contribuiria para projetar estratégias por processos reflexivos de complexidade — pluralidade ética, antagonismos, etc. — que direcionassem as tomadas de decisões futuras para objetivar os dispositivos éticos. Esse processo, por fim, decorreria da compreensão do metaprojeto como dispositivo capaz de propor outros dispositivos.

No que tange ao terceiro ponto, significaria assumir que toda projeção e, mais exatamente, seu processo, por situar-se na esfera de intenção, necessariamente materializa-se em uma estratégia. Nesse caso, se o proposto é intencional a ética em sua completude, conseqüentemente, significa, neste trabalho, passar da premissa ética à ética como estratégia e à sua materialização em dispositivos. Portanto, significaria, a partir do design estratégico, e decorrendo do metaprojeto, propor o desenvolvimento de um dispositivo que contribuísse para a materialização da ética no processo de projeção de design, caracterizando espaços ético-reflexivos para a ética como estratégia.

Para tanto, primeiramente, se mostra necessário o retorno ao conceito dispositivo, passando de sua introdução, anteriormente breve, para o seu

desenvolvimento de modo mais aprofundado — passando por Foucault, a Agamben e Deleuze — até o retorno ao metaprojeto como dispositivo.

## 4.2 Sobre o conceito dispositivo

Segue-se, portanto, que, ao longo da trajetória de Foucault enquanto filósofo, pode-se observar, sempre, sob sua égide, a proximidade da dimensão política — reflexo das relações de poder díspares que cunham o conceito de dispositivo. Nessa perspectiva, vê-se, em suas obras, o esforço em trazer à luz da razão os conflitos, o desejo, os mecanismos e tecnologias de repressão e controle da libido, os fundamentos econômicos e definidores de intensidades e estratégias de combate. (PARODE, 2013, p. 87). Além disso, é possível destacar as relações ambíguas estabelecidas entre dominador e dominado, que, por sua vez, assumem diferentes formas de subjetivação. Assim, segundo o autor, há uma certa verdade oculta nos discursos que, devido aos engendramentos do poder instituído, não é visível sem um maior esforço. (PARODE, 2013).

Apesar de Foucault não ter desenvolvido pensamentos diretamente relacionados às dinâmicas de poderes operadas por meio das práticas de design, assumindo que as transformações operadas pelo design intervém, direta ou indiretamente, no mundo, propõe-se, aqui, que estas adquirem caráter de dispositivo.

Para traçar os contornos dos dispositivos que compõem tais relações, Foucault utilizou o método da genealogia — próximo ao que Nietzsche<sup>26</sup> utilizara em suas obras —, constituindo uma espécie de arqueologia dos saberes.<sup>27</sup> Para tal, como base de suas análises, Foucault operou sobre os discursos históricos, isto é, segundo Parode (2013, p. 88):

Suas bases de análise foram os discursos históricos, aqueles discursos que, pela própria constituição de um saber legitimado, se impuseram sobre outros, ocultando vozes e percepções que fazem parte de uma totalidade e são relevantes para todo aquele que busca uma ordem de conhecimento

---

<sup>26</sup> O autor rompera a noção de falso e verdadeiro, assim como a concepção de ideal, por meio da proposição da genealogia, contribuindo para a emersão do discurso como prática e como acontecimento, tal qual Foucault o faz com o conceito de arqueologia.

<sup>27</sup> A arqueologia ocupa-se em retomar os sentidos, os rastros inertes, dos monumentos e objetos mudos e sem contexto através do restabelecimento de seus discursos históricos. Nesse sentido, Foucault propõe-se a restabelecer, de forma semelhante, o intrínseco e o não dito que compõem um determinado discurso e, por sua vez, um dispositivo.

livre das imposições do sistema capitalista ou de qualquer outro sistema de poder hegemônico.

Desse modo, há relação entre os indivíduos como seres vivos e o elemento histórico, entendido como conjunto de instituições, de processos de subjetivação e de regras em que se concretizam as relações de poder.

Foucault evidenciou a materialidade dos dispositivos por meio de mecanismos de poder, em outras palavras, aqueles utilizados para a formalização e exercício de um determinado poder. O contorno de tais dispositivos tornou-se aparente na forma de tecnologias — tais como a escola, a prisão, os asilos e manicômios, e todos os panópticos — que, em seu limiar, exerciam a conformação, a disciplinarização, a normatização em função dos interesses de macroestruturas, tal como é o sistema capitalístico contemporâneo.

Por contribuir para a construção da cultura por meio da projeção de dispositivos, o designer, aquém de sua responsabilidade — e, portanto, de sua instância ético-política —, pode acabar materializando em seus projetos justamente características que constituem dispositivos de controle, desvelando, em seus discursos, modalidades de assujeitamento. Nessa perspectiva, poderíamos questionar quais seriam os dispositivos de design? Quais são os traços que compõem seus contornos? De que forma estes operam na atualidade? Questionamentos como esses tornam necessário o aprofundamento do conceito de dispositivo.<sup>28</sup>

Para Foucault (1996, p. 244), no entanto, o dispositivo pode ser entendido enquanto rede que se pode tecer entre um conjunto de elementos heterogêneos, englobando:

[...] discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo.

E em meio a essa rede podem ser observados deslocamentos e transformações nas relações entre os elementos que a tecem, isto é, um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções. Sendo assim,

---

<sup>28</sup> Para tal, serão utilizadas, principalmente, suas obras assim como às de Agamben (2009) e Deleuze (1990), buscando, em segundo momento, trazer para discussão os insumos desse conceito à luz do Design.

segundo Da Silva (2014), para Foucault, o dispositivo refere-se ao modo como variados elementos se vinculam e se relacionam para atingir determinado fim, de modo que, uma vez estabelecido, o dispositivo não é estático, duro, mas dinâmico porque engloba dois processos: a sobredeterminação funcional e o preenchimento estratégico. O primeiro processo trata da forma como os efeitos produzidos por um dispositivo são rearticulados ao conjunto, provocando uma mudança interna, um reajustamento na forma pela qual os elementos se vinculam. Já o segundo processo implicaria a recaptura daquilo que é colocado em suspenso na batalha agônica entre dominação e os movimentos de resistência. Portanto, justamente por ser dinâmico e mutável, o dispositivo é eficaz; por isso, no que diz respeito à sua potência, poder-se-ia dizer que esta se refere à sua capacidade de reconfiguração interna e externa.

Segue-se que a estratégia final de todo dispositivo foucaultiano implica, com efeito, processos de subjetivação, sem o qual o dispositivo não pode funcionar como dispositivo de governo, reduzindo-se a um mero exercício de violência. Dessa forma, Foucault mostrou como, em uma sociedade disciplinar, os dispositivos visam por meio de uma série de práticas e de discursos, de saberes e de exercícios, a criação de corpos dóceis, mas livres, que assumem a sua identidade e a sua "liberdade" enquanto sujeitos no processo mesmo do seu assujeitamento. (AGAMBEN, 2009, p. 14).

Para Agamben (2009), o termo parece se referir à disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo, linguísticos e não linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito, ou seja, em outras palavras, articula-se enquanto estratégia concreta que se inscreve sempre em uma relação de poder. Diferentemente de Foucault, o autor amplia o espectro da discussão acerca dos dispositivos, o compreendendo literalmente como: “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes”. (AGAMBEN, 2009, p. 12). Assim, não somente as prisões, os manicômios, o panóptico, etc., cuja conexão com o poder é evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, o cigarro, os telefones celulares e até mesmo a linguagem entendida como dispositivos.

Nessa perspectiva, o autor acima aborda a problemática proveniente da ilimitada proliferação dos dispositivos, que define a fase presente do capitalismo — o



que, por sua vez, faz refletir uma igualmente ilimitada proliferação de processos de subjetivação.

Aquele que se deixa capturar no dispositivo "telefone celular", qualquer que seja a intensidade do desejo que o impulsionou, não adquire, por isso, uma nova subjetividade, mas somente um número através do qual pode ser, eventualmente, controlado; o espectador que passa as suas noites diante da televisão não recebe mais, em troca da sua dessubjetivação, que a máscara frustrante do *zappeur* ou a inconclusão no cálculo de um índice de audiência. (AGAMBEN, 2009, p. 15).

Em meio a esse jogo de subjetivação, emerge-se a necessidade de focos de resistência os quais o autor nomeia de profanação, isto é, a restituição daquilo que fora ritualmente separado por meio da esfera de subjetivação; a profanação “desativa os dispositivos do poder e devolve ao uso comum os espaços que ele havia confiscado”, (AGAMBEN, 2007, p. 68). Ainda para o mesmo autor, [...] “profanar não significa simplesmente abolir e cancelar as separações, mas aprender a fazer delas um uso novo, a brincar com elas”. (AGAMBEN, 2007, p. 75).

Da Silva (2014), sugere que: se em Foucault os dispositivos se apropriam da mudança e a reinserem por meio da sobredeterminação funcional e do preenchimento estratégico, para Agamben, o principal esforço na atualidade é a superação desse movimento através da profanação.

Além disso, no que diz respeito a Deleuze (1990, p. 156), um dispositivo implica linhas de forças. A linha de forças produz-se “em toda a relação de um ponto a outro” e passa por todos os lugares de um dispositivo. Em meio a esses deslocamentos são formados processos de desequilíbrio, e, nessa perspectiva, os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. Pertencemos a certos dispositivos e neles agimos. Assim, constantemente, de modo complementar, afetamos e somos afetados por meio dos deslocamentos e tensionamentos dessas linhas de força; por sua vez, resultam destas dispositivos que atuam no assujeitamento e na subjetivação dos indivíduos. Nessa perspectiva, Deleuze, juntamente a Guattari (1996), apontam para a estratificação de um dispositivo — tal como, por exemplo, o Estado —, que operaria enquanto máquina de guerra, conceito que cunha os contornos de um complexo jogo de poder e dominação.

Chegamos, pois, a dois pontos importantes nessa discussão acerca dos dispositivos. Em primeiro lugar, conforme apresenta Da Silva (2014, p. 152), note-se

que a capacidade de um dispositivo de se reconfigurar, tanto no que concerne aos elementos presentes no dispositivo quanto à maneira como eles se relacionam e aos objetivos almejados, constitui parte de sua potência. Em segundo lugar, vê-se a menção recorrente aos processos de subjetivação, isto é, à dimensão produtora de subjetividade ou modos específicos de existência. Por isso, comentadores, como Agamben e Deleuze, ressaltam a produção de subjetividade ao discutirem a importância e o alcance dos dispositivos foucaultianos. Nessa perspectiva, conforme propõe Droit (2006, p. 95):

Nós somos todos não somente o alvo de um poder, mas também seu transmissor, ou o ponto de onde emana um certo poder! O que se deve descobrir em nós não é o que está alienado nem o que está inconsciente. São essas pequenas válvulas, esses pequenos difusores, essas minúsculas engrenagens, essas microscópicas sinapses através das quais o poder passa e se acha reconduzido por ele mesmo.

Nesse sentido, a questão dos dispositivos pode ser compreendida como sendo imanente ao ser humano; desde a linguagem aos aparatos e ritos, a própria cultura nos sobrepõe com diversos cânones que circundam nossa estética de ser.

Assume-se, portanto, que o dispositivo opera sempre enquanto estatuto dinâmico cujas relações entre diversos elementos objetiva atingir uma finalidade. Por presumir relações dinâmicas, o dispositivo não é estático, de modo que, quanto mais dinâmico o dispositivo for — isto é, quanto maior for a sua capacidade de reconfiguração entre o conjunto de elementos —, mais eficaz será.

Em seu limiar presume o exercício de conformação, disciplinarização, normatização, isto é, intenciona qualquer operação, em maior ou menor instância, que contribua para capturar, reorientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos. Segue-se que o contorno de tais dispositivos torna-se aparente ou materializa-se em um conjunto demasiado heterogêneo — isto é, desde a escola, a prisão, a discursos, instituições, enunciados, proposições filosóficas, morais, etc. Em suma, o dito e o não dito são os elementos constituintes do dispositivo.

Na compreensão de que o design decorre naturalmente como artifício imanente da ação humana — seja por expressões culturais, materiais ou imateriais —, e evidenciando que as características de um dispositivo foucaultiano perpassam por questões de cunho ético, propõe-se discutir em que medida os dispositivos de design operam frente à temática ética.

### 4.3 Sobre os dispositivos de design

A literatura de design e ética possui forte tendência a centrar-se na conduta profissional do designer dirigida por regras de conformidade, que derivam, em sua maioria, de tradições de éticas deontológicas — pautadas em conjuntos canônicos de deveres, impassíveis de apropriação, tampouco interpretação —, ou, ainda, por meio da perspectiva teleológica, isto é, pautada unicamente na finalidade. Em ambos os casos, a tradição ética se concentra principalmente em imperativos que orientam a ação por meio de leis normativas, isto é, dispositivos. Para validar suas prescrições, esses dispositivos geralmente se baseiam em algum tipo de filosofia moral tradicional, como o utilitarismo, por exemplo. (FISHER, 2008; HARRIS et al., 2009; WASSERMAN et al., 2000).

De modo geral, ao longo do processo de projeção de algum dispositivo, há processos de tomada de decisões, e é em meio a esses processos que a ética decorre no design como estratégia, como dispositivo. Nesse sentido, há diversos modelos baseados em abordagens teóricas tradicionais de ética — alguns lineares, outros nem tanto —, objetivando dar aos designer meios sintetizados de compreender e utilizar questões de cunho ético sem necessariamente apreciar as complexidades da teoria ética. (LEGAULT, 2006).

Existem duas questões importantes que podem ser enfatizadas em relação à maioria dos modelos (dispositivos) de decisão ética existentes: por um lado, eles tentam integrar uma série de filosofias éticas — estas, nem sempre evidenciadas —, e, por outro lado, há suposição de que estas se apliquem a todos os dilemas éticos, independentemente das particularidades das situações. Muito embora esses enquadramentos éticos sejam relevantes para a ética do design, há de se questionar sua inflexibilidade frente aos problemas atuais. Torna-se benéfico compreender diferentes abordagens e, no entendimento do que é proposto nesta pesquisa, as que oferecem alternativas às teorias éticas tradicionais.

Nesse sentido, a título de contextualização, serão apresentados seis dispositivos selecionados, que, cada qual, de modo específico, contribuem para a materialização de questões referentes à ética, no que diz respeito ao design distintamente. Cabe ressaltar que o proposto aqui não é indagar a exaurir os dispositivos que contemplam tal perspectiva, mas contextualizar e refletir sobre sua materialidade e operação, objetivando, por fim, trazer à luz algumas formas que

esses dispositivos assumem de modo crítico — isto é, considerando qualidades e déficits que estes podem, ou não, possuir.

Findeli (1994, p. 60) aponta que: “a maioria dos textos em ética aplicada e ética profissional fornece diretrizes e processos para se envolver em decisões éticas. Sua forma, estrutura e abordagem são bastante semelhantes”. O processo de tomada de decisão geralmente segue um ciclo padrão: configuração do problema, análise, solução proposta e avaliação. Se um caso for complexo, esse processo pode precisar de uma série de iterações e ser retomado várias vezes antes de chegar a uma decisão.

Em seu livro<sup>29</sup>, Whitbeck (1998), por exemplo, faz uso de um processo semelhante ao proposto acima, isto é, propõe quatro passos a serem seguidos: pesquisa das questões, análise da situação, geração de propostas, avaliação e escolha. Semelhantemente, Wasserman et al. (2000)<sup>30</sup>, em “*Ethics and the practice of architecture*”, propõem um processo que baliza decisões éticas, passando por: definição do dilema em questão, avaliação do conteúdo ético da situação, desenvolvimento de um conjunto de propostas, deliberações e resolução. Independentemente das numerosas variações propostas e dos métodos às vezes muito complexos exigidos pelas várias fases do processo, especialmente com análise e avaliação, estruturas simples e sintetizadas constituem-se como padrão básico para discutir ética.

Lilley e Lofthouse (2010), por exemplo, buscaram ressaltar a capacidade dos designers de influenciar de forma passiva ou ativa o comportamento do usuário e, como consequência direta disso, o tensionamento entre escolhas projetuais e os possíveis problemas éticos decorrentes destas. As autoras evidenciam que a exploração das dimensões éticas de influenciar o comportamento por meio do design é relativamente limitada e, como tal, poucos programas de Design implicitamente ensinam ética do design para o comportamento sustentável como parte do currículo. (LILLEY; LOFTHOUSE, 2010). Sendo assim, o esforço das autoras se dá, inicialmente, em evidenciar o déficit no ensino de cadeiras de ética do design para o comportamento sustentável como parte do currículo. Em resposta a essa necessidade, as autoras buscaram, no período de 2008 a 2009, desenvolver,

---

<sup>29</sup> Whitbeck, C. (1998). *Ethics in engineering practice and research*. Cambridge: Cambridge University Press.

<sup>30</sup> Wasserman, B., et al. (2000). *Ethics and the practice of architecture*. New York: Wiley.

entregar e avaliar novos materiais para o ensino do pensamento ético para apoiar o design que incitam contribuir para comportamentos sustentáveis.

Para Papanek (1997), por exemplo, os designers moldam e desenvolvem produtos e serviços que afetam diretamente a sociedade e a forma como esta percebe o meio ambiente. Outra questão diz respeito à delegação de responsabilidade moral. Assim, o designer possui o papel de motivar e efetuar mudanças para o benefício mútuo da sociedade por meio de suas práticas e dispositivos. Ainda há que se considerar que usuários e designers geralmente têm diferentes pontos de vista sobre o nível aceitável de intervenção e quais tipos de intervenção podem ser considerados intrusivos. Nesse sentido, Lilley e Lofthouse (2010) apontaram a necessidade dos profissionais em avaliar sua própria prática em relação aos impactos sociais, ambientais e éticos, do conhecimento para operar profissionalmente dentro de códigos de conduta adequados e a confiança para questionar seu papel na promoção e facilitação de mudanças na sociedade.

Para abordar essa lacuna, as autoras propuseram o desenvolvimento de dispositivos discursivos, reflexivos e analíticos para facilitar a crítica ética ao longo do processo de design. A materialização de tal dispositivo se dá a partir de uma matriz ponderativa ética para auxiliar os alunos na avaliação de problemas comportamentais identificados através da observação de usuários que interagem com o produto e aqueles resultantes do uso deles do produto reprojeto. Em outras palavras, esse dispositivo sintetiza-se em uma lista de verificação ética sintetizada, fornecendo perguntas rápidas para incentivar o pensamento ético e a seleção de conceitos de ajuda (Figura 1).

Nesse sentido, as autoras propuseram que o dispositivo abaixo (Figura 1), fora desenvolvido inspirando-se em pesquisas anteriores (ALBRECHTSLUND, 2007, PETERSEN; BOKS, 2008, BERDICHEVSKY; NEUENSCHWANDER, 1999, VERBEEK, 2006), cujos modelos contribuíram para a conformar o dispositivo.

Figura 1: Matriz ponderada Peças A e B.

*Part A : Evaluation of Behavioural Issues Identified*

	IMPACT			EFFECT		PERMANENCY	
	L	M	H	Short Term	Long Term	Reversible	Irreversible
<i>Behaviour identified through user observation studies</i>							

*Part B: Ethical Evaluation of Re-designed Product /System*

		IMPACT			EFFECT		PERMANENCY		OCCURANCE		
		L	M	H	Short	Long	Reversible	Irreversible	L	M	H
<i>How could the product/system be used?</i>	<i>What would be the impact/consequences of this behaviour on stakeholders?</i>										

Fonte: Lilley e Lofthouse (2010)

Como forma de avaliar e validar o dispositivo, as autoras propuseram a inclusão de um projeto individual que exigisse que os alunos incorporassem o pensamento ético em seu trabalho de design; intuindo incentivar reflexões mais recorrentes, de modo a garantir que componente “ética” não fosse tratado como uma preocupação autônoma, mas relativa a todos os atributos do processo de design.

Nesse sentido, segundo as autoras, a “parte A” objetiva avaliar questões comportamentais identificadas por meio da pesquisa centrada no usuário, a ser realizada na primeira etapa do projeto. Já a “parte B” objetiva incentivar a reflexão sobre as formas como a sua ação projetual redigitada poderia ser usada e o efeito potencial sobre o usuário e afetados pela sua utilização, direta ou indiretamente. Em ambos os casos, o dispositivo possui um “*checklist*” considerando: impacto, no que diz respeito à sua extensão (baixo, médio ou alto); efeito (longo ou curto prazo); permanência, no que diz respeito à sua reversibilidade ou irreversibilidade; e, apenas se tratando da “parte B”, o grau de ocorrência, novamente dividido em baixa, média e alta.

O dispositivo, segundo as autoras, mostrou-se útil para o direcionamento da reflexão sobre questões selecionadas, isto é, às propostas como problemas de pesquisa; no entanto, o uso desse dispositivo, conforme apontam, não é aplicável a todos os projetos. Devido ao foco na fase inicial do projeto, o dispositivo de análise ética proposto pelas autoras fora limitado à consideração das fases de pesquisa e

uso. Para alargar a sua utilidade e aplicabilidade a outros projetos, pode-se considerar a ampliação do escopo e do conteúdo durante todo o ciclo de vida do produto a ser projetado. Outra questão relevante a ressaltar, foi a decisão das autoras em não incluir teoria ética, focando em sintetizar a ética aplicada a situações de análise; o que, por sua vez, recai sobre a crítica anteriormente apontada de que: a ética deve ser materializada tanto no sentido prático, quanto teórico. A falta de evidência teórico ética pode trazer instrumentalidade ao dispositivo, limitando a reflexão do indivíduo, em certo sentido.

Nesse hiato entre questões práticas e reflexão ético-teórica, Bausch (2000), por exemplo, discute e apresenta, em seu artigo,<sup>31</sup> de forma sintetizada, os resultados de uma pesquisa mais vasta, em que objetiva condensar obras de 30 autores<sup>32</sup> para então condensar — a partir de suas declarações-chave — padrões propostos por estes correspondentes à temática da prática e a ética do design. Para tanto, o autor utiliza-se do método hermenêutico de conversação virtual por meio do uso do CogniScope2<sup>33</sup>, balizado pela teoria de sistemas, passando, respectivamente, pelos critérios de: afinidade, prioridade, aprimoramento e síntese, intuindo aplicar os resultados em processos de tomada de decisão e criação de design.

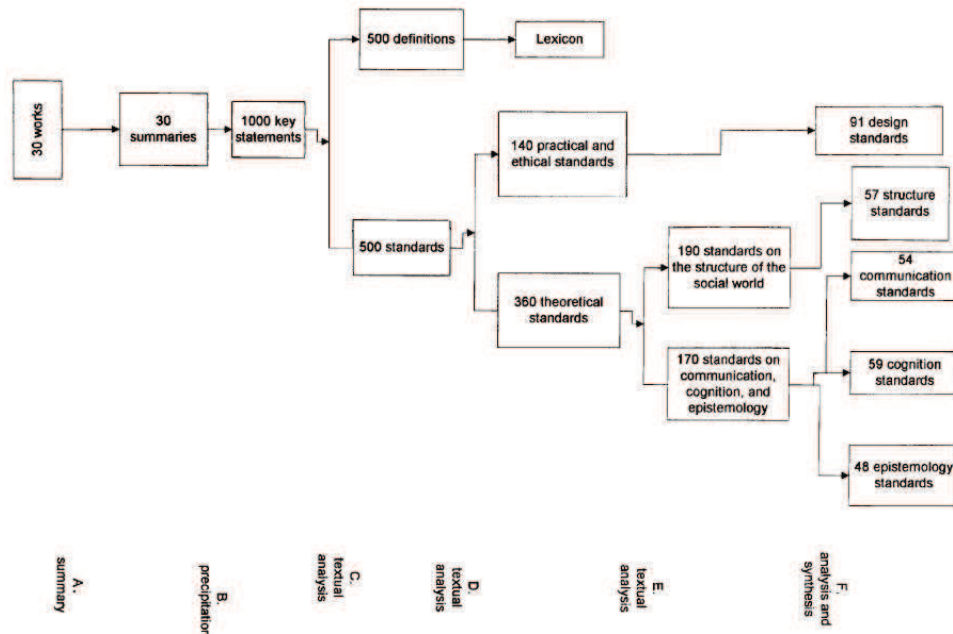
---

<sup>31</sup> BAUSCH, Kenneth C. The practice and ethics of design. *Systems Research & Behavioral Science*. Jan/Feb 2000, Vol. 17 Issue 1, p23-50.

<sup>32</sup> Entre os autores: Prigogine, Eigen, Csanyi, Maturana, Varela, Bickerton, Habermas, Luhmann, Alexander and Colomy, Churchman, Checkland, Jackson, Ulrich, Flood, Kauffman, Gell-Mann, Kampis, Goertzel, Lakoff, Laszlo, Artigiani, Masulli, Banathy, and Warfield.

<sup>33</sup> Caracteriza-se enquanto uma metodologia assistida por computador para lidar com situações de design complexas e interdisciplinares. Ele gera um padrão de aprimoramento que exhibe a influência relativa que os padrões, se implementados, teriam uns sobre os outros. Direitos autorais # 2000 John Wiley & Sons, Ltd.

Figura 2: Organização da metodologia de condensação.

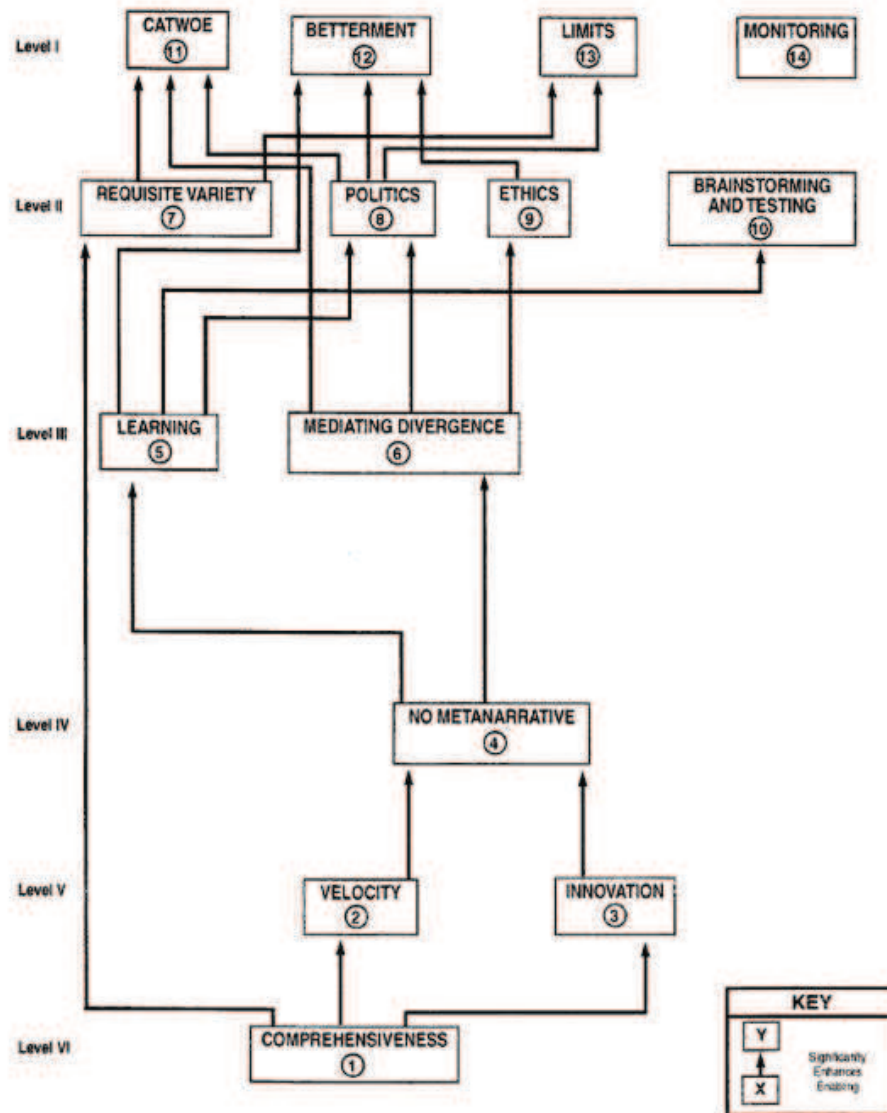


Fonte: Bausch (2000)

O resultado desse processo se dá em 91 padrões representando requisitos que, na crença de seus autores, devem ser satisfatórios para um processo de projeto de design adequado. Inicialmente, esses 91 padrões são agrupados em 13 padrões (grupos) interligados de modo simbiótico — isto é, gerando influência um sobre o outro —, como, por exemplo, democracia, política e ética, e divididos em seis níveis hierárquicos que traçam desde questões práticas a teóricas. Assim, contribuem para melhor caracterizar os insumos gerados pelo método utilizado pelo autor.



Figura 3: Padrão de aprimoramento entre os padrões mais importantes.



Fonte: Bausch (2000)

Nesse sentido, a título de contextualização, citam-se quatro padrões referentes à democracia, tal qual aponta o autor:

- (Padrão 9) Deve levar todas as discussões e decisões tomadas abertamente e sem coerção (Checkland);
- (Padrão 17) Deve complementar a dimensão utilitária "monológica" com a dimensão comunicativa (ULRICH, 1991, p. 251);
- (Padrão 18) Deve ir além do estado atual da filosofia prática e desenvolver formas práticas de mediação (ULRICH, 1991, p. 253);
- (Padrão 23) Deve usar metáforas criticamente (ver FLOOD, 1990, p. 100).

Segundo Bausch (2000), os padrões nesse grupo de equivalência lidam com as preocupações do mundo na perspectiva de que estes precisam ser submetidos à discussão aberta. Eles lidam com formas de permitir a discussão relevante e alcançar o progresso racional (e também técnico).

Já no que diz respeito ao segundo grupo mencionado, política, segue-se que:

- (22 - Conjunto B) Deve considerar questões de status como questões normativas disfarçadas (ver FLOOD, 1990, página 82);
- (23 - Conjunto B) Deve usar metáforas criticamente (ver FLOOD, 1990, p. 100);
- (33 - Conjunto B) Os designers devem reconhecer os efeitos colaterais e a reação que seus projetos irão ocasionar, e devem fazer ajustes apropriados (Luhmann);
- (65 - Conjunto B) Os designers devem respeitar a continuidade com o passado (BRIDGES, 1991, p. 32).

O autor aponta que a consciência de sistemas de crenças divergentes leva a uma atenção explícita à política. Os designers reconhecem que o status que eles atribuem aos parâmetros é derivado de decisões políticas. Eles reconhecem que suas decisões despertarão efeitos colaterais inevitáveis, incluindo reações adversas. Reconhecendo a necessidade de obter consenso, atendem a preocupações conservadoras de continuidade social e política e preocupações liberais para a opinião pública, discussão parlamentar e legitimidade de decisões vinculativas.

No terceiro caso, no que diz respeito à ética, o autor aponta para:

- (69 - Conjunto B) O produto do projeto do sistema deve incluir padrões éticos explicitamente declarados como diretrizes do comportamento do sistema (Banathy, p. 181);
- (4 - Set B) Deve fazer planos e decisões que servem o futuro da humanidade (Churchman).
- (66 - Conjunto B) "O inquérito ético sobre sistemas sociais implica o equilíbrio entre a ação pessoal e moral, a investigação racional e técnica e apenas o comportamento organizacional" (Banathy, p. 179).
- (34 - Conjunto B) Existem múltiplos valores que informam a moralidade de indivíduos e grupos e perspectivas múltiplas para contemplar a correção e o mal dos projetos.

Conforme o autor aponta, as perspectivas éticas que foram defendidas pelos teóricos incluem: autorrealização, responsabilidade social, responsabilidade ecológica e responsabilidade evolutiva, de modo a honrar valores multiníveis, cuidando de todo o sistema. No sentido que é proposto pelo autor, todas essas perspectivas devem ser honradas na situação de design. Além disso, há proposição de que a preocupação com esses valores assegurará que o projeto sirva ao futuro da humanidade. (BAUSCH, 2010, p. 47).

Every one of the 91 standards for designing a design is important for the practice of good design. Many of those standards approach the same particular aspect of designing, but approach it from a different angle. (BAUSCH, 2000, p. 48).

Quando tais padrões são agrupados no padrão de aprimoramento, eles interagem para nós mentalmente para revelar nuances e para criar novos insights. As linhas e as setas no padrão de aprimoramento (imagem 2) indicam as influências existentes entre os níveis. Assim, por exemplo, o nível 6 influencia os grupos 12, 8, 9 e 10. Nesse sentido, o dispositivo, apesar de ser estático — isto é, possuir forma e materialidade diagramática —, possui capacidade de modificação do sistema, ao passo que permite interações diversas entre os grupos e níveis que o constituem. Permite certo grau de subjetivação, de apropriação e interação com o cruzamento entre os grupos que constituem o dispositivo.

Entretanto, em se tratando de estética, assim como usabilidade, de modo geral, o dispositivo materializa-se demasiado complexo, o que, por sua vez, pode torná-lo de difícil uso, ou, ainda, intimidar o seu usuário. Isso, de modo algum, significa que o dispositivo é falho, pois diz respeito à sua acessibilidade e à sua estética. Outra questão a ser ressaltada diz respeito à validade do dispositivo. Esta perpassa por julgamentos pessoais feitos pelo autor frente aos autores utilizados, assim como de sua metodologia, de modo a sugerir que o leitor verifique resultados por meio de pareamento, comparações, realizadas por ele.

Por fim, dentre os diversos desdobramentos desse dispositivo, ressalta-se o esforço do autor em sintetizar, de modo pragmático e acessível, as contribuições teóricas dos 30 autores propostos por ele, fornecendo, enfim, um dispositivo que constitui constructos teóricos englobando a temática Design e Ética.

Há dispositivos que contribuem compreendendo a abertura à natureza não linear, isto é, a complexidade e o reconhecimento das situações de desordem que

cunham a ética frente às práticas de design. (DORST; ROYAKKERS, 2006; HARRIS et al., 2009; LLOYD, 2009; VAN DE POEL; ROYAKKERS, 2007). Nesse sentido, há autores que apontam para a tomada de decisões éticas como sendo análogas aos processos de design. Em seu trabalho, Dorst e Royakkers (2006), por exemplo, demonstram essa analogia por meio do uso de um processo de resolução de problemas morais baseado em um dispositivo que opera como método de design, ou seja, o "ciclo básico de projeto" que consiste em quatro fases: análise, síntese, simulação e avaliação.

Outro dispositivo para a resolução de problemas morais, chamado "ciclo ético", é desenvolvido e proposto por Van de Poel e Royakkers (2007). Seu dispositivo opera como modelo de tomada de decisões éticas, fornecendo uma abordagem sistemática que reconhece e lida com o caráter complexo dos problemas morais. O dispositivo baseia-se no fato de que os problemas morais são problemas mal estruturados, e eles não podem ser totalmente descritos de antemão (VAN DE POEL; ROYAKKERS, 2007, p. 1), semelhante ao proposto anteriormente por Morin (2011).

Nesse sentido, o ciclo ético consiste em diferentes fases que não são lineares, mas, sim, iterativas. As fases são: declaração de problemas morais, análise de problemas, opções de ações, julgamento ético, reflexão e ação moralmente aceitável (VAN DE POEL; ROYAKKERS, 2007, p. 4-7). Muito embora haja semelhança entre a proposição de etapas e fases como em modelos de tomada de decisão ética mais tradicionais, o diferencial proposto pelos autores baseia-se na sua flexibilidade de iteração não linear, em que o problema moral não é declarado no absoluto, mas descoberto e, até certo ponto, projetado conforme o decorrer do processo.

Há também dispositivos que atuam como princípios, não possuindo materialidade formal, mas teórica, por assim dizer. É o caso do modelo proposto por D'Anjou (2010)<sup>34</sup>, cujas bases teóricas são pautadas na ética existencialista de Sartre. A proposta do autor é de que um modelo (dispositivo) de tomada de decisão ética, numa perspectiva sartriana, sugeriria o reconhecimento e a defesa da liberdade e a responsabilidade associada como preocupações éticas abrangentes.

---

<sup>34</sup> Trata-se do proposto em seu artigo: An alternative model for ethical decision-making in design: A Sartrean approach. Elsevier Ltd. 2010. Design Studies 32 (2011) 45e59 doi:10.1016/j.destud.2010.06.003

(D'ANJOU, 2010, p. 51). Para tal, o autor aponta que o dispositivo deve reconhecer que uma decisão eticamente correta não pode ser objetivamente descoberta ou determinada por meio da utilização deontológica. Em vez disso, enfatiza a consciência do designer de sua liberdade, assim como da responsabilidade que decorre desta — isto é, para a ética sartriana, a liberdade é o valor ético prevalecente. Desse modo, o autor propõe que o dispositivo intui conscientizar sobre a liberdade e a responsabilidade no design, de modo a alcançar, de acordo com a ética sartriana, uma prática de design "autêntica".

Dessa maneira, o dispositivo materializa-se por meio de processos reflexivos em vez de apresentar critérios objetivos, sendo este composto por cinco fases. A primeira diz respeito à conscientização e aceitação de total liberdade e responsabilidade na prática de design. Do ponto de vista prático, isso significa que influências como comitês, códigos ou políticas não podem intervir ou impedir a própria responsabilidade pessoal do designer de fazer uma escolha de design.

A segunda fase consiste em refletir sobre escolhas de design anteriores. Os projetos, assim como decisões anteriormente transcorridas destes, por certo, proporcionam modelos referenciais de como as decisões se manifestaram e, por consequência, seus desdobramentos. Desse modo, as escolhas do designer não são ocorrências separadas, mas resultado de suas reflexões; elas são parte de seus objetivos em um nível relativo, bem como em um fundamental.

Já a terceira age como contraponto à primeira; trata-se da reflexão sobre demandas externas de atores envolvidos na situação de design — isto é, clientes, usuários, empreiteiros, construtores, etc., e a forma como estes influenciam o designer. Entretanto, diz respeito à compreensão de que o designer não precisa rejeitar cegamente as demandas externas, como a regulamentação oficial, os códigos de ética, etc. Mas, para que a decisão do designer seja "autêntica", ela não deve resultar de "seguir" demandas externas por sua própria causa.

Quanto à quarta fase, o autor aponta para o que Sartre chama "facticidade", isto é, as limitações práticas da situação em que as pessoas operam. Ocorre que a facticidade inclui os fatores restritivos colocados em indivíduos por características físicas, tempo e local, de modo que, o designer deve considerar as limitações práticas da situação de design. Nesse sentido, não importa quanto livre-arbítrio o designer possua, não há possibilidade de alterações nessas restrições práticas. Segue-se que os problemas encontrados nesse momento do processo exigem

recuperação das fases anteriores para identificar outras possíveis opções de design que poderiam ser implementadas. Portanto, é necessário que o designer leve isso em consideração antes de chegar a uma decisão de design que simplesmente poderia ser impossível realizar.

Por fim, o autor propõe que a quinta fase consiste em promover a escolha de design que revela maior consciência de liberdade e aceitação de responsabilidade pessoal — exige a concepção de "autenticidade". O autor enfatiza a "não separação do indivíduo do mundo", de modo que o reflexo do designer está incorporado no mundo, que é efetivamente criado por ele por meio de suas próprias interpretações e ações.

O designer, portanto, em todas as circunstâncias apontadas pelo autor, é sempre confrontado com contradições que decorrem de escolhas frente a um determinado contexto. Assim, para fazer uma decisão de design ética "autêntica", o designer deve reconhecer que possui uma escolha. Assim que esse fato for reconhecido, o designer deve determinar uma variedade de possíveis opções de design diferentes, independentemente da sua impraticabilidade. (D'ANJOU, 2010). Essa impraticabilidade não significa que a escolha de design não existe, mas pode implicitamente mostrar que algumas escolhas de design estão em conflito com um objetivo pré-existente.

Desde a descrição do autor à reflexão sobre o proposto, aponta-se como foco principal do dispositivo incentivar a conscientização e a reflexão do projeto. Por fim, o dispositivo proposto por D'Anjou (2010) contribui para que o designer esteja ciente e aceite a liberdade e a responsabilidade individuais, contemplando seus projetos existenciais livremente escolhidos e sendo habilitado a rejeitar livremente e autenticamente ou aceitar demandas externas. O que torna o dispositivo flexível é não ser prescritivo, isto é, não determina um curso específico de opções de design e ações em circunstâncias de design particulares. Isso se torna particularmente relevante se os designers levam em consideração a multiplicação de códigos de ética e as preocupações relacionadas com a forma de "aplicar" a prática ética. Entretanto, cabe ressaltar que, embora o dispositivo proponha questões relevantes, este apenas atua como meio de tomada de decisão adicional e complementar para decisões éticas na prática de design.

Outro modo de compreender a materialidade de dispositivos se dá por meio de metanarrativas e discursos. Anderson (2015), por exemplo propõe-se a discutir o

papel da arte e do design enquanto importantes plataformas para discutir as implicações a longo prazo da tecnologia e da modernidade e, mais recentemente, em relação à crise ecológica e ao antropoceno<sup>35</sup>. A autora evidencia, nas práticas destes, a possibilidade de aumentar a conscientização sobre o Antropoceno a partir de projetos de caráter crítico<sup>36</sup> e de suas narrativas. Para tal, a autora utiliza-se da análise de obras e artefatos de designers e artistas que buscam trazer consciência para a situação ecológica atual e as perspectivas criadas pelo Antropoceno — projetos que, por seu caráter crítico, são dotados de estéticas que buscam trazer desconforto e, por vezes, atribuem discursos de futurismo por meio do que a autora chama de “design especulativo”.

Anthony Dunne e Fiona Raby (2013), por exemplo, utilizam o design nessa perspectiva, como dispositivo crítico discursivo, explorando as implicações culturais e éticas da tecnologia, questões que cunham o termo design especulativo<sup>37</sup>. Ao contrário do design no sentido mais geral, o design especulativo aumenta consciência, expõe suposições, debate e provoca ação contra as normas culturais. Nesse sentido, o trabalho proposto pelos autores não é utópico nem distópico; em vez disso, propõe soluções imperfeitas para os problemas tecnoculturais e abrange desejos contraditórios.

Segue-se que o design, assim como a arte que aborda o Antropoceno, pode fazer uso de modos de pensamento críticos e “não instrumentais”, tal como é proposto por Anderson (2015). Assim, ao se concentrar em proposições e não em soluções, artistas e designers podem desafiar narrativas padrões, provocando discussões e reflexões, materializando dispositivos cuja estratégia, finalidade transcorre uma estética crítica.

O projeto apresentado abaixo (figura 4), desenvolvido por Cohen (2008), materializa um dispositivo imagético como metanarrativa<sup>38</sup>. Para tal, o autor propõe um cenário no qual o uso de animais criados comercialmente para consumo, ou

---

<sup>35</sup> O Antropoceno é uma tese científica criada pelo ganhador do Nobel e químico holandês Paul Crutzen em que os efeitos do homem na paisagem terrestre e no clima já são sentidos a ponto de serem irreversíveis.

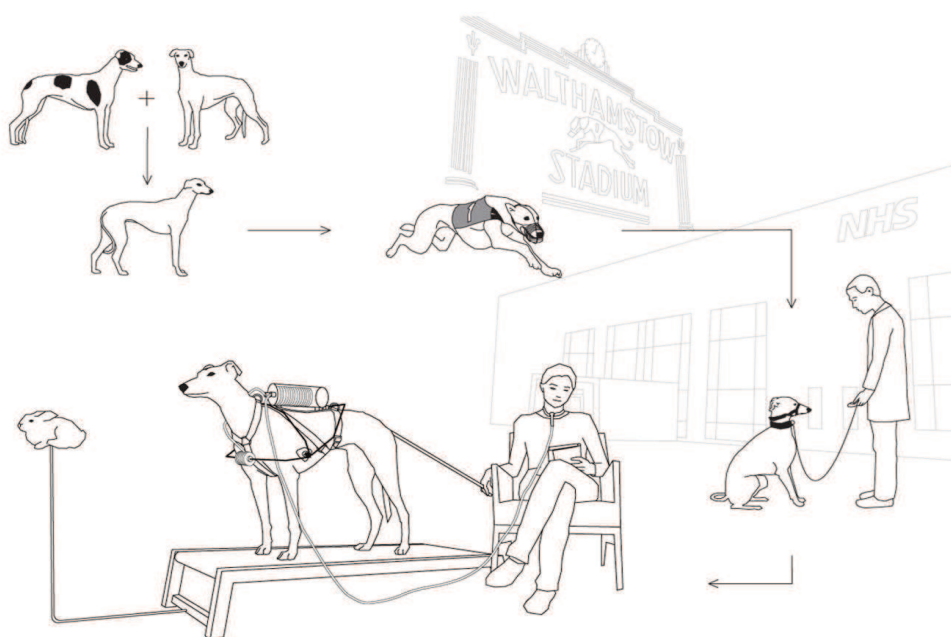
<sup>36</sup> A arte, o design e a filosofia crítica uniram forças para abordar essas questões, resultando em uma mudança interdisciplinar para o pensamento pós-humano, antrodecêntrico, orientado a objetos e material-materialista. (ANDERSON, 2015, p. 338)

<sup>37</sup> Anthony Dunne and Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013), 151.

<sup>38</sup> Trata-se de um termo literário e filosófico que diz respeito, simplificada, à narrativa contida dentro ou além da própria narrativa.

entretenimento, como companheiros e provedores de substituição de órgãos externos. No exemplo ilustrado, um galgo — cachorro utilizado pela indústria de corrida de cães — passa a ser utilizado como dispositivo de suporte vital para pacientes respiratórios, oferecendo uma alternativa às terapias médicas invasivas.

Figura 4: Design especulativo: projeto “Life Support”.



Fonte: Cohen (2008)<sup>39</sup>

Nessa perspectiva, o autor questiona: poderia um animal transgênico funcionar como um mecanismo completo e não simplesmente fornecer as peças? Os humanos poderiam se tornar parasitas e viver as funções corporais de outro organismo? A relação simbiótica proposta pela narrativa do autor se traça inicialmente pelo fato de que os galgos são retirados das pistas antes dos 5 anos de vida. Segue-se que grande parte destes viriam a ser eutanasiados (um destino que milhares de galgos aposentados sofrem a cada ano), mas que, em vez disso, passam a ser coletados pelo SNS<sup>40</sup>, passando por treinamento complementar para se tornarem cães de assistência respiratória. O galgo é adotado por um paciente dependente da ventilação mecânica e, em seguida, começa sua segunda carreira

<sup>39</sup> Ver mais exemplos em: <<http://www.cohenvanbalen.com/work/life-support#>> Visto em: 13/01/2018

<sup>40</sup> Serviço Nacional de Saúde.



como um "dispositivo" respiratório. O galgo e seu novo dono desenvolvem uma relação de confiança mútua ao se manterem vivos. (COHEN, 2008). Segue-se que:

“O galgo equipado com um arnês converte seu movimento pulmonar em ventilação mecânica. Este arnês não é invasivo e usa o movimento rápido do tórax do cão para bombear um fole que empurra o ar nos pulmões do paciente. Um galgo criado em canis de corrida geralmente sofre de ansiedade de separação após a aposentadoria. Como um cão de assistência está constantemente ligado ao seu proprietário por um tubo de traque, nunca é deixado sozinho. O tapete rolante funciona como interface e interruptor on/off, usando uma isca mecânica que emprega treinamento anterior do cão, é usado em emergências quando é necessária uma quantidade crescente de ar.” (COHEN, 2008).

Por fim, compreende-se que o dispositivo que decorre da metalinguagem, ou metanarrativa criada a partir da relação entre imagem e discurso, envolve necessariamente processos críticos-reflexivos e análise atenta — não necessariamente em demasiada profundidade como o trabalho que Foucault realizara em suas análises discursivas frente às obras de Velázquez<sup>41</sup> — envolve a construção da estratégia que constituirá a narrativa, os elementos heterogêneos compostos e projetados para a materialização imagética desse dispositivo crítico.

Ainda com relação aos dispositivos discursivos, cuja materialidade é expressa por meio de discursos, pode-se apontar como exemplo o manifesto<sup>42</sup> “*First Things First*” (figura 4), proposto por Ken Garland, em 1964, juntamente a outros 20 designers, fotógrafos e estudantes. O manifesto foi uma reação à firme sociedade da Grã-Bretanha dos anos 1960, como retorno a um aspecto mais humanista do design.

A influência do manifesto teve rápida disseminação, atingindo vasto número de profissionais, assim como ampla audiência. Ainda foi abraçado pelo *The Guardian*<sup>43</sup>, concomitantemente levando à aparição na TV em um programa de notícias da BBC, assim como a sua posterior publicação em uma variedade de artigos, livros, etc. Mais recentemente, foi revisitado e republicado por um grupo de novos autores, no ano 2000, e rotulado como *First Things First Manifesto 2000*<sup>44</sup>, uma forma de reafirmar o discurso trazido à debate proposto por Garland (1964).

<sup>41</sup> Foucault analisou a obra “Las Meninas”, de Velázquez, em: *The Order of Things: An Archaeology of Human Sciences*, Random House, 1994.

<sup>42</sup> Manifesto pode ser compreendido como uma declaração formal, geralmente escrita, que transmite intenções, opiniões, decisões ou ideias políticas, particulares a uma pessoa ou a um grupo de pessoas.

<sup>43</sup> Jornal britânico.

<sup>44</sup> Ver mais em: <<http://www.manifestoproject.it/>>

Figura 5: First Things First Manifesto Garland (1964).

# FIRST THINGS FIRST

A manifesto... We the undersigned, are graphic designers, photographers and students who have been brought up in a world in which the techniques and apparatus of advertising have persistently been presented to us as the most lucrative, effective and desirable means of using our talents. We have been bombarded with publications devoted

Fonte: Elaborado pelo Autor

Abaixo, a título de contextualização, há um breve trecho retirado do primeiro parágrafo do manifesto. Propõe-se visitá-lo para compreender seu posicionamento e materialidade:

“Nós, abaixo-assinados, somos designers gráficos, diretores de arte e comunicadores visuais criados em um mundo em que as técnicas e aparelhos de publicidade nos foram constantemente apresentados como o uso mais lucrativo, efetivo e desejável de nossos talentos. Muitos professores de design e mentores promovem essa crença; O mercado o recompensa; uma maré de livros e publicações o reforça.” (GARLAND, 1964)

O manifesto funcionou como dispositivo cuja finalidade, por um lado, era a de atacar as produções rápidas balizadas pelo panorama capitalista, muitas vezes triviais. Por outro, convocar os designers a utilizar o tempo e a energia da profissão na demanda de coisas que são essenciais, isto é, concentrar seus esforços em tarefas de educação e serviço público que promovessem o melhoramento da sociedade.

Trata-se, segundo o autor, de encorajar os designers a criticar o estereótipo do profissional cujas práticas e habilidades são aplicadas para vender “biscoitos para cães, diamantes, detergentes, gel para cabelo, cigarros, cartões de crédito, tênis, cerveja e veículos. (GARLAND, 1964). O autor continua:

“Muitos de nós ficaram cada vez mais desconfortáveis com essa visão do design. Os designers que dedicam seus esforços principalmente à publicidade, marketing e desenvolvimento de marca estão apoiando, e implicitamente endossando, um ambiente mental tão saturado de mensagens comerciais que está mudando a maneira como os consumidores-cidadãos falam, pensam, sentem, respondem e interagem. Até certo ponto, todos estamos ajudando a elaborar um código de discurso público redutor e imensamente prejudicial”. (GARLAND, 1964).

Há, nesse sentido, a compreensão de que as repercussões que decorrem das práticas de design contribuem implícita e explicitamente no sentido anteriormente atribuído aos dispositivos de controle mediáticos, isto é, que atuam nos modos de ser dos indivíduos.

Em resposta a tal percepção, o autor aponta para objetivos mais dignos das faculdades que decorrem do design: crises ambientais, sociais e culturais sem precedentes que exigem a atenção dos designers, o entendimento de que intervenções culturais, atuações de cunho social, livros, revistas, exposições, instrumentos educacionais, programas de televisão, filmes, causas de caridade e outros projetos de design de informações exigem urgentemente nossa experiência e ajuda. (GARLAND, 1964).

Por fim, o dispositivo que se materializa como manifesto atua como documento, um convite, uma instituição acordada entre o designer frente a outros profissionais, mas principalmente em relação a si — a conscientização de seu papel e deveres para com a sociedade e o mundo —, de modo a fomentar e expressar, no caso do manifesto “first things first”, uma reversão de prioridades a favor de formas de comunicação mais úteis, duradouras e democráticas<sup>45</sup>. Segundo o autor, trata-se de um deslocamento mental para o marketing de produtos e para a exploração e produção de um novo tipo de significado, a ampliação do escopo de debate, a contestação das perspectivas mainstream, expressando, por meio de dispositivos de design, uma nova cultura.

Nesse sentido, compreendendo que os dispositivos de design podem adquirir diversas formas, materialidades e modos de operar, há que se compreender de que modo estes podem ser intencionados e, portanto, projetados — isto é, de que modo o design pode dar materialidade à ética como intencionalidade, como estratégia e, portanto, dispositivo? Concomitantemente, propõe-se apresentar o metaprojeto como dispositivo para a proposição de dispositivos que contemplem questões

---

<sup>45</sup> Atualmente, Manzini e Margolin (2017) compartilharam de modo semelhante um manifesto chamado: Open Letter to the Design Community: Stand Up for Democracy. O manifesto, convoca todos os designers a se posicionar, dialogar e agir, e, para tal, os autores apontam para quatro frentes a serem consideradas: design da democracia — melhorando os processos democráticos e as instituições em que a democracia é construída; design para a democracia — permitindo que mais pessoas participem do processo democrático, especialmente por meio do uso da tecnologia; design em democracia — construção de acesso, abertura e transparência nas instituições de forma a assegurar a igualdade e a justiça, o design como democracia — a prática do design participativo para que diversos atores possam moldar nossos mundos atuais e futuros de forma justa e inclusiva. Ver mais em: <<http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/>>

referentes à ética, como forma de dar materialidade a esta.

#### 4.4 Sobre metaprojeto como metadispositivo

Foi proposto anteriormente que o design configura uma atividade cujas práticas operam mudanças no mundo, em que seus dispositivos e intenções sustentam e continuam a refazer o fluxo atual de valor sociocultural em nossa sociedade desde o nível individual — desvelando modalidades de ser —, ao nível metaindividual, isto é, ao nível cultural, desvelando ethos, por exemplo. Nesse sentido, o design altera, reflete e cria sistemas de valores profundos a um nível metaepistêmico: o nível de ética.

Tal concepção mostra-se análoga à compreensão que aqui se traça do metaprojeto ou metadesign<sup>46</sup> — compreendendo ambos como sinônimos —, ao passo que este, por fim, configura, por si, um deslocamento — isto é, o deslocamento do “projeto” ao “projeto do projeto”, ou, ainda, do “design” ao “design do design”<sup>47</sup>. Nesse sentido, em 1963, Van Onck define o conceito de metaprojeto como o “processo de projeto do próprio processo de projeto”. Tal lógica alude à própria etimologia do termo metaprojeto em que o prefixo “meta”<sup>48</sup> se aplica a uma lógica de movimento, como mencionado anteriormente, e de autoconhecimento, a partir de meios de um campo de estudo para considerar a si próprio.

Em outras palavras, para Van Onck (1965), metaprojeto significa fazer o design do próprio design. Sobre outra perspectiva, aponta Vassão (2015, p. 19), o prefixo “meta”, palavra grega, significa “além”, “após”, “a seguir”, significados ligados à ideia de movimento de ponto a ponto, de transposição — isto é, deslocamento. Segue-se, então, segundo Bentz e Franzato (2016), a proposição de que o metaprojeto pode ser compreendido como um processo de deslocamento que opera no paradigma dos níveis de conhecimento.

A riqueza dessa proposição decorre dos estudos linguísticos tal qual a obra de Greimas (1986), cuja discussão percorre a noção de níveis hierárquicos da linguagem, por exemplo. No que é proposto pelo autor, em consonância ao que se

---

<sup>46</sup> Há duplo entendimento do termo metaprojeto e metadesign, por fim, ambos apontam para o mesmo sentido conceitual, tendo sua diferença unicamente terminológica.

<sup>47</sup> De Moraes (2010) propõe como ampliação de projeto do projeto para design do design.

<sup>48</sup> Desde a metafísica de Aristóteles, o prefixo “meta” aplica-se a um movimento reflexivo de autoconhecimento, ou de auto-observação: isto é, utilizar meios de um campo para considerar esse próprio campo. (VASSÃO, 2015).

pretende aqui, torna-se prudente introduzir e conceituar rapidamente os níveis que compõem os processos de deslocamento.

Ao configurar um objeto de estudo e, portanto, uma língua-objeto como instrumento linguístico para estruturar a pesquisa semântica deste, há possibilidade de se falar em “meta”, e, nesse caso, “metalinguagem”. Assim, conforme aponta o autor:

Qualquer que seja a natureza do significante ou estatuto hierárquico do conjunto significante considerado, o estudo de sua significação se encontra situado num nível metalinguístico em relação ao conjunto estudado. (GREIMAS, 1986, p. 23).

Aproximando ao metaprojeto, significa que se o design é o conjunto significante a ser considerado (o objeto de estudo), o seu estudo se situaria no nível metadesign (design do design); o mesmo ocorre em relação ao projeto e metaprojeto (projeto do projeto).

Ocorre que o termo metaprojeto coloca a discussão no primeiro nível de conhecimento e anuncia o processo de projeto como seu termo-objeto. O termo a que o “meta” é acoplado demandará, para que se realize a crítica, a seleção de uma metodologia e o reconhecimento, pelo menos, de sua matriz epistemológica. (BENTZ; FRANZATO, 2016). Segue-se, portanto, que a existência do nível metalinguístico ou metadesign só pode significar que, por fim, a própria metalinguagem se configura enquanto língua-objeto de outro nível, isto é, um nível hierárquico superior. Segue-se que, para que a metalinguagem seja validada enquanto língua-objeto, conseqüentemente, pressupõe-se a existência de uma meta-metalinguagem, ou, segundo o autor, linguagem terciária. Trata-se de uma linguagem metodológica que, assim como a metalinguagem, responde hierarquicamente a um nível superior (quaternário). Já o quarto nível, o nível meta-meta-metalinguagem, se configura, concomitantemente, como nível epistemológico.

Então, para que haja produção de conhecimento, há, necessariamente, a presunção de deslocamento de níveis. Assim, o não deslocamento resulta em redundância no sentido que o conhecimento gerado se torna sinonímico. É, portanto, na dinâmica entre os deslocamentos dos níveis que a crítica e a reflexão encontram expressão, ganhando relevância e validade, por assim dizer.

Nessa perspectiva, segundo Bentz e Franzato (2016), pode-se dizer que as condições do deslocamento de conhecimento só podem ocorrer pela pressuposição

recíproca e pela coesão interna entre várias metalinguagens, ou entre vários níveis de metalinguagem. Em suma: metalinguagem caracteriza o primeiro nível, traduz a língua-objeto pela matriz que lhe fornece um segundo nível, meta-metalinguagem (nível metodológico), que, por sua vez, fornece as balizas para fundamentar a metodologia a partir de um dado ponto de vista epistemológico, isto é, meta-meta-metalinguagem (nível epistemológico). (BENTZ ; FRANZATO, 2016, p. 18-19).

Com a finalidade de esclarecer e fazer ver, como diria Zurlo (1999), abaixo, apresentam-se os níveis a serem traçados nesse deslocamento, sendo eles subordinados hierarquicamente entre si, conforme posicionamento apresentado:

Figura 6: Sobre o princípio de deslocamento de níveis.

NÍVEL EPISTEMOLÓGICO	(Meta Meta Meta)	NÍVEL EPISTEMOLÓGICO	ÉTICA
NÍVEL METODOLÓGICO	(Meta Meta)	NÍVEL METODOLÓGICO	DESIGN ESTRATÉGICO
NÍVEL METALINGUÍSTICO	(Meta)	NÍVEL METAPROJETUAL	METAPROJETO
LÍNGUA-OBJETO	(X)	NÍVEL PROJETOAL	DESIGN
REALIDADE	("Res")	REALIDADE	PROJETO

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Se na base do processo estiverem as Práticas de design com seus elementos, relações entre os elementos e dinâmicas peculiares, o primeiro nível será o Metaprojeto, referido pelo Design Estratégico como nível metodológico que comporta as proposições expostas no item anterior, contrastivas, mas não contraditórias, iguais, mas não equivalentes (BENTZ; FRANZATO, 2016, p. 11). Ainda, em se tratando do proposto neste trabalho, cabe identificar a Ética como episteme dialógica, estruturante dos níveis de deslocamento propostos. Daí emerge a proposição de materializar a ética em um dispositivo a ser aplicado no nível de metaprojeto, em relação às práticas de design estratégicos, estas, portanto, alheias, em princípio, à questão dos níveis.

Considerando o próprio design como matéria de projeto, o metaprojeto, portanto, deve mudar de nível, deve passar do nível em que discutir o design se torna redundante, transcendendo-o para o nível metaprojetual, no qual reside a reflexão acerca deste. Do design para o metaprojeto não muda a natureza projetual do processo, mas muda o nível e a matéria da ação projetual, logo, muda seu resultado. Esse princípio fundamenta o conceito de metaprojeto sob o viés do design

estratégico; o resultado não é finito no que diz respeito à materialidade de um produto, tal qual aponta a lógica industrial, mas ao deslocamento de nível, ao processo crítico-reflexivo. A concepção de que o design não cria apenas produtos, peças gráficas, etc., mas dispositivos.

Trata-se do design dos parâmetros de um sistema visualizado por um mecanismo composto de elementos em movimento, sejam esses pontos, linhas e planos, ou materiais [...]. Dentro dos limites das configurações possíveis dos elementos é escolhida aquela variação que corresponde melhor, segundo o projetista, às exigências do caso particular. O design desta linguagem visual-formal é o que chamamos de metaprojeto. Isto em analogia com a metalíngua, entendendo por metalíngua a língua que nós usamos falando da língua. (VAN ONCK, 1965, p. 28).

O metaprojeto interessa-se pelo movimento em movimento, ou seja, pelo transitório, pelo provisório, pelo mutável. Interessa-se pela inapreensível possibilidade de “vir a ser”, não pelos possíveis estados tangíveis do ser, daí a compreensão do metaprojeto alheio às práticas do design estratégico, pois este “vir a ser”, assim como a intencionalidade que decorre deste, caracteriza uma estratégia.

Para Trocchianesi (2008, p. 184) trata-se de um:

[...] percurso projetual que parte da observação crítica de parte da realidade existente, em função do âmbito a que se deseja chegar e que nos interessa, e chega a um ponto que não é definitivo, que não é ainda o projeto executivo, mas um ou mais conceitos possíveis.

De Moraes (2010), nesse sentido, situa o metaprojeto no âmbito do design estratégico, propondo-o como método pelo qual o design pode contribuir para o desenvolvimento de estratégias organizacionais. Segue-se que, para o autor:

Por seu caráter abrangente e holístico, o metaprojeto explora toda a potencialidade do design, mas não produz *output* como modelo projetual único e soluções técnicas preestabelecidas, mas um articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual. (DE MORAES, 2010, p. 25).

No que é proposto acima, o autor traz o metaprojeto como processo dedutivo, considerando hipóteses e cenários distintos, buscando, em meio a essa dinâmica, perseguir e atender uma situação, isto é, uma intencionalidade. Em sentido amplo, o autor, apontando-o como disciplina projetual, cujo caráter crítico analítico e reflexivo (unindo aspectos materiais e imateriais, objetivos e subjetivos), perpassa por

produtos e serviços, bem como transformações em âmbito tecnológico, social e cultural.

Em outras palavras, para Zingale (apud DENI; PRONI, 2008, p. 62), “o objeto do projeto não é somente o produto fisicamente como o entendemos, mas as reações, interações e respostas interpretativas que esse produto é capaz de provocar e produzir”.

Segue-se que a visão metaprojetual como disciplina (método), proposta por De Moraes (2010), configura um momento no qual todos os dados inerentes ao projeto são trazidos para uma reflexão inicial até chegar à formulação mais precisa sobre o conceito a ser desenvolvido na fase projetual. (DE MORAES, 2010, p. 27). Trata-se de uma trajetória delineada, um passo a passo, uma estratégia que, no caso de De Moraes, está principalmente associada à elaboração de cenários organizacionais e a processos projetuais que podem ser desenvolvidos por meio de cenários.

Já Vassão (2010) relaciona o metaprojeto ao desenvolvimento das novas tecnologias da informação e da comunicação, propondo-o como método para sustentar os processos de projeto colaborativo que são auxiliados e promovidos pelas evoluções tecnológicas — em outras palavras, dispositivos<sup>49</sup>. Entretanto, a concepção do autor de metaprojeto situa-se como resposta à linearidade dos dispositivos que operam como modelos reducionistas — isto é, que desejam a redução informacional para a compreensão projetual. A resposta do autor, nesse sentido, se dá por meio da relação complementar entre metaprojeto e arquitetura livre.

A arquitetura livre, que decorre do Software Livre<sup>50</sup>, segundo o autor, traz consigo princípios fundamentais para a promoção colaborativa, potencializando referências filosóficas críticas. Desse modo, utiliza-se dessas referências para nortear abordagens éticas de projeto que superem tendências reducionistas, limitadoras e constritoras. (VASSÃO, 2010, p. 23). Assim, reconhece que há impossibilidade de uma ‘una compreensão’, que há dinâmicas nas relações

---

<sup>49</sup> Apesar de Vassão não utilizar o termo dispositivo (utiliza máquinas abstratas), é possível aproximar sua concepção dos projetos de design, assim como dos desdobramentos destes, como características de um dispositivo.

<sup>50</sup> Software livre é uma expressão utilizada para designar qualquer programa de computador que pode ser executado, copiado, modificado e redistribuído pelos usuários gratuitamente. Os usuários possuem livre acesso ao código-fonte do software e fazem alterações conforme as suas necessidades.



diversas, de modo que conceitos, ideias, propostas, objetos, etc., caracterizam movimentos constantes.

Enquanto no nível do projeto ocorre a configuração dos produtos industriais, no nível do metaprojeto ocorre a definição dos princípios técnicos, estéticos e morais que guiam essa configuração. (BENTZ ; FRANZATO, 2016).

Nesse sentido, os dispositivos que decorrem do metaprojeto

podem ser meta-cadeiras, meta-edifícios, meta-fontes, meta-veículos, meta-florestas, meta-cidades, meta-objetos, ou mesmo, meta-espacos - dentre outros agenciamentos que conectam tecnologia, sociedade, cultura, percepção e cognição. Sua conformação não é absoluta ou definitiva - às máquinas abstratas dependem de quem as cria, e em que contexto são criadas. (VASSÃO, 2015, p. 67).

O urbanista, Varkki George (2006)<sup>51</sup>, por exemplo, propõe a compreensão da cidade como uma entidade complexa, de modo que ao projetar uma cidade, o projetista deve criar um objeto intermediário entre ele e seu objeto de projeto. O autor chama esse objeto intermediário de “ambiente de decisões” — isto é, metaprojeto —, e é a partir deste que outros projetistas podem criar efetivamente a cidade e as entidades que a compõem. Da mesma forma que o objeto intermediário que o autor propõe, compreende-se a proposição dos dispositivos anteriormente mencionados e, nesse sentido, o metaprojeto como dispositivo.

O que resulta dos processos metaprojetuais de George (2006) não se dá na materialidade concreta (edifícios ou ruas), mas abstratas em certo sentido — isto é, dispositivos estratégicos que contribuem para a construção de edifícios e ruas). Assim, o processo de design nunca está completo e altera sua própria ação adicional ao manifestar infinidade. Desse modo, um design pode ser um reflexo do mundo manifestado através de um espaço "vir a ser" infinito.

Outra proposição metaprojetual é o *MetaFont*, programa de computador, criado por Donald Knuth (1986)<sup>52</sup>, cuja função é a criação tipográfica, assim como outros programas, como, por exemplo, o *Fontlabs*, *Glyphs* ou *Robofont*. Entretanto, o que difere o *Metafont* dos procedimentos tradicionais de *type design* é a possibilidade de alteração dos glifos de toda uma família tipográfica, em vez de letra

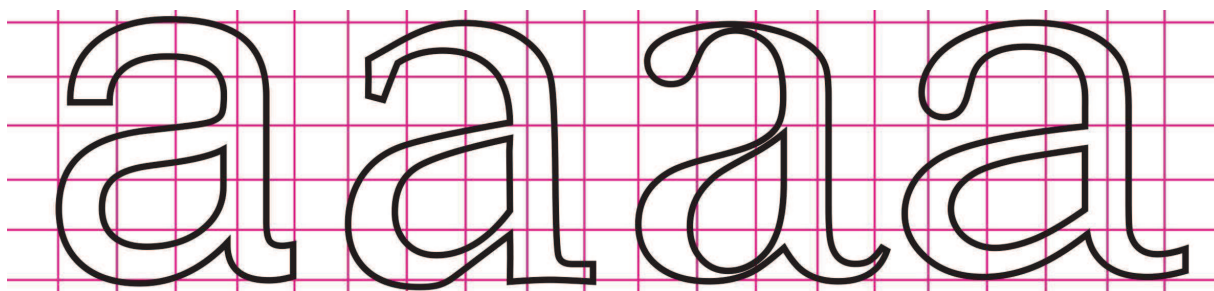
---

<sup>51</sup> GEORGE, Varkki. 2006 A procedural explanation for contemporary urban design. in: CARMONA, Matthew; TIESDELL, Steven. Urban design reader. Originalmente publicado em Journal of Urban Design, 2 (2): 143-161, 1997)

<sup>52</sup> KNUTH, Donald. Computers & Typesetting, Volume C: The Metafont Book. Addison-Wesley Professional. January 11th 1986.

por letra. Isso significa que, ao contrário de criar uma fonte tipográfica, Knuth criou uma Metafonte, isto é, um dispositivo que contém infinitas possibilidades de fontes tipográficas em seu programa, de modo que, de acordo com as alterações intencionadas pelo designer ao longo do processo, o dispositivo possibilita materializá-las.

Figura 7: Ilustração do uso da metafont.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Entre outros autores, podem-se citar Antoni Gaudí, Gerrit Rietveld e Max Bill. Sobre esse último, o autor referia à descrição do processo de Bill para configurar a forma de um espelho de toalete. (BENTZ ; FRANZATO, 2016). A respeito desse processo metaprojetual desenvolvido por Bill, Van Onck (1965, p. 28) comenta: “variando as dimensões de arcos e raios, poder-se-ia chegar a outras infinitas formas da mesma família de formas para espelhos”. Ocorre que, assim como fora feito por George Knuth (1986) e (2006), Bill não desenvolve o projeto de um espelho *per se*, em um formato material e finito, mas um dispositivo para a configuração da forma de espelhos. Ainda, segundo aponta Van Onck (1965, p. 28): “com esse instrumento tinha em mão o controle das variações formais”, ou seja, da intencionalidade que, por ser materializada, poderia ser repetida e, na sequência, comunicada.

Nesse sentido, Vassão (2015, p. 60) aponta que

Em todos esses casos, o objeto “intermediário” criado é uma coleção de objetos abstratos - podendo ser instruções e regras declaradas em alguma notação formal - como no caso do MetaFont (Linguagem de programação) [...] ou em alguma forma aproximada de declarações ou agenciamentos não necessariamente formais e/ou estritamente lógicos - como o meta-edifício de Gaudí (sistema de plataforma invertida e correntes em catenária) [...].

O desenvolvimento do dispositivo, nesse sentido, torna a ação reflexiva que decorre do processo metaprojetual comunicável, de modo que as premissas fundantes do dispositivo se tornam materiais, em certo sentido. Trata-se de possíveis procedimentos, indicações, norteamentos, enfim, estratégias que auxiliam a comunicar a intencionalidade. Em outras palavras, o dispositivo torna-se intermédio do conhecimento gerado por meio do processo metaprojetual acessível como conhecimento crítico-reflexivo do design.

Torna-se manipulação ou aproximação simbólica de outra realidade porque se conectam entre si, agenciam realidades. Elas alteram o modo como as coisas concretas se influenciam. (VASSÃO, 2015). Em outras palavras, Giaccardi (2005, p. 343) atribui ao metaprojeto a capacidade de

criação de contextos, mais do que conteúdos, é um modo para integrar sistemas e organizar ações, de forma a criar ambientes em que as pessoas possam cultivar conversações criativas e assumir o controle da produção cultural e estética do contexto”.

Nesse sentido, a principal contribuição do metaprojeto não se deve, segundo Van Onck (1963) e Vassão (2015), ao resultado projetual, *per se*, mas, sim, aos processos reflexivos de autoconhecimento (auto-observação) que o indivíduo desenvolve sobre si mesmo, sobre o dispositivo e sobre seus desdobramentos. Diz respeito, assim como apresentado anteriormente por meio dos autores que compuseram a base pluriética, à autoética, o cuidado de si, à razão adequada, etc.

Partindo da mesma premissa, se a finalidade do metaprojeto, este “vir a ser”, não é meramente finita ao produto — como ocorreria na ausência de deslocamentos, por exemplo —, trata-se de conceber o metaprojeto como um espaço crítico-reflexivo, cuja operação se dá por meio da mediação dos fluxos de conhecimento que são gerados ao longo do processo de design — estes decorrentes dos deslocamentos entre níveis —, catalisando e gerindo outros dispositivos heterogêneos (dispositivos metaprojetuais) eivados de uma intencionalidade. Segue-se que a concepção de metaprojeto proposta aqui, por fim, configura o próprio metaprojeto como dispositivo capaz de propor outros dispositivo.

A originalidade dessa proposição necessariamente envolve assumir o metaprojeto como “metadispositivo”; significa compreender que, se o metaprojeto projeta dispositivos — possui como língua-objeto o dispositivo —, ele desloca o nível de discussão para o nível “meta”; isto é, do dispositivo para o “metadispositivo”

(metaprojeto), não muda a natureza projetual do processo, mas muda o nível e matéria da ação do dispositivo, portanto, muda o resultado.

Nesse sentido, se a língua-objeto do metaprojeto pode ser compreendida como dispositivo, há que se conceber o metaprojeto como “metadispositivo”, um dispositivo cujas reflexões e deslocamentos contribuem para a proposição de outros dispositivos.

Isso não significa a proposição de uma nova concepção de metaprojeto, pois, de certo modo, o metaprojeto já atuara dentro dessa perspectiva com projetos como os de Knuth (1986) e George (2006) — cujos resultados metaprojetuais geraram novos dispositivos —, anteriormente citados. Significa assumir que é imanente ao nível de metaprojeto a relação sinonímica a metadispositivo.

Portanto, em outras palavras, assume-se, aqui, o metaprojeto como metadispositivo: um espaço crítico-reflexivo eivado por uma intencionalidade, cuja materialidade se dá por meio de dispositivos estratégicos que, por fim, contribuem para a reflexão e geração de conhecimento frente à intencionalidade. Além disso, significa que se o devir ético é tido como intencionalidade e, portanto, estratégia, o metaprojeto opera como espaço em que a ética pode se materializar por meio de dispositivos, gerando novas reflexões e conhecimento frente à intencionalidade. É justamente essa justaposição que possibilita a materialidade da proposição de um dispositivo pluriético, tal como é proposto neste trabalho.

Por fim, e a título de contextualização, torna-se oportuno apresentar de que forma decorreu o processo metaprojetual ao longo desta pesquisa, objetivando ilustrar os deslocamentos de níveis gerados e a trajetória que contribuiu para a proposição do dispositivo pluriético. Cabe ressaltar que não objetiva-se esgotar o processo, pois seria redundante, mas, sim, apresentá-lo brevemente.

#### **4.4.1 Sobre o metadispositivo: dos processos de deslocamento ao dispositivo**

Compreende-se que a abordagem metaprojetual prevê a evolução crítico-reflexiva acerca do processo projetual, paralela e para além dele, que fundamente e justifique o projeto, em si, em relação à intencionalidade que o originou e em relação ao cenário para o qual é destinado. (FRANZATO, 2012). Essa evolução crítico-reflexiva, como mencionado anteriormente, decorre dos deslocamentos entre os níveis, o que, por sua vez, gera conhecimento. Conseqüentemente, se há busca de

respostas a questões que cunham a ética, a moralidade, a responsabilidade profissional, esse processo pode ser visto como uma investigação do espaço de fluxo que decorre desses deslocamentos, em que o design eivado pela ética é língua-objeto a ser considerada pelo metaprojeto, em vez de uma referência a qualquer conhecimento terminológico ou analítico fixo.

Pensar nesse sentido implica necessariamente o aprofundamento do problema e dos objetivos do projeto, tendo a ética não apenas como conhecimento (premissa) que transcorre dos deslocamentos, em que ela é episteme, mas como devir a se materializar.

Sinteticamente, compreende-se que o processo metaprojetual comporta principalmente duas fases de pesquisa: “pesquisa contextual” e “pesquisa blue-sky” (CELASCHI; DESERTI, 2007; CAUTELA, 2007). Na primeira fase, a partir do *briefing*<sup>53</sup> inicial, como, por exemplo, “refletir sobre ética nos processos de design”, são realizadas pesquisas direcionadas a edificar as bases referenciais do projeto, que diz respeito ao levantamento de dados sobre o objeto de pesquisa que configuram o seu contexto, dando direcionamentos iniciais para pesquisa por meio de análises anteriores, apontando para possíveis caminhos e descaminhos.

Há, nesse sentido, a proposição de um *contrabriefing* como questionamento do *briefing* inicial: uma reflexão frente à intencionalidade do projeto e ao contexto a que pertence, gerando uma nova proposição de problema de pesquisa, por assim dizer. Se, anteriormente, tinha-se “refletir sobre ética nos processo de design”, tem-se, por exemplo, “materializar reflexões éticas nos processos de design”.

Na segunda fase, de certo modo, são realizadas pesquisas que expandem o universo referencial do projeto — não diretamente ligadas ao contexto em que se insere o projeto —, identificando, organizando e representando referências que possam funcionar como estímulo projetual. Trata-se da construção de dimensões estratégicas, constituídas de séries de cenários — possíveis “vir a ser” — construídos a partir da interpretação e reflexão crítica dos conhecimentos gerados ao longo do processo e de seus deslocamentos.

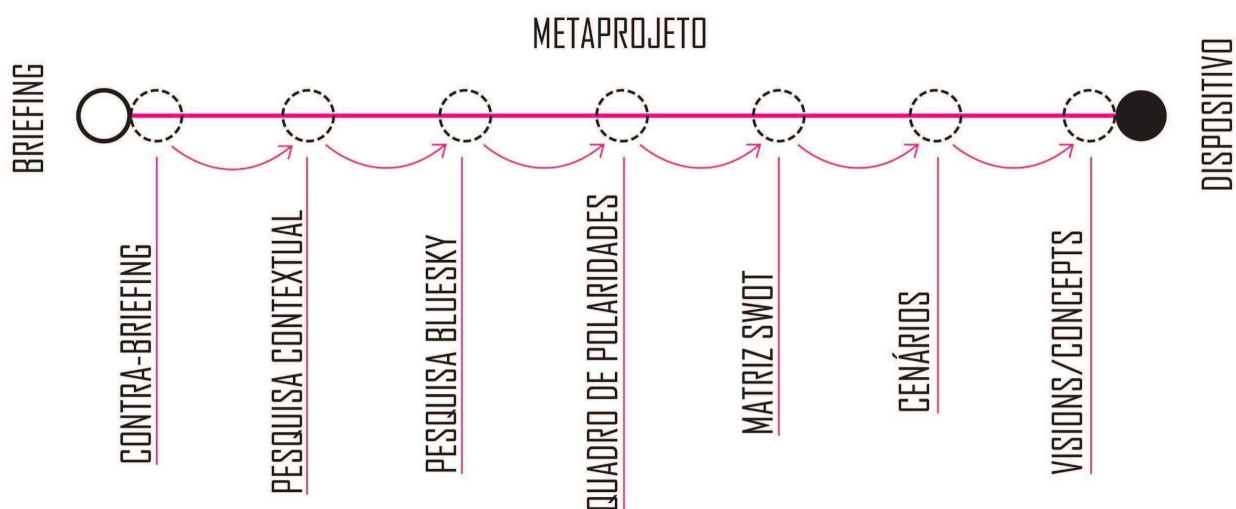
---

<sup>53</sup> *Briefing* diz respeito ao ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada, podendo ser, por exemplo, um problema de pesquisa.

Há autores que contribuíram para a compreensão do processo metaprojetual, sintetizando-o de modo linear, como, por exemplo, Deserti (2007)<sup>54</sup>. Decorrem dessa síntese duas percepções: a primeira diz respeito à acessibilidade ao modelo metaprojetual que decorre da síntese, sendo este, de certo modo, um modelo *ad hoc* — isto é, cujo processo é predeterminado (Figura 9). Por outro lado, ocorre que a síntese metaprojetual, por sua vez, acaba tornando o processo reflexivo demasiadamente cristalizado — isto é, limita a potencialidade reflexiva que decorre dos deslocamentos metaprojetuais.

Ocorre que, nessa trajetória metaprojetual, como forma de auxiliar a geração de conhecimento — ou na tentativa de aproximar da dimensão visual as discussões —, utilizam-se dispositivos que contribuem como procedimentos, indicações, norteamentos, etc., enfim, dispositivos que servem como linguagem a ser concebida em uma sequência específica (Figura 8), ou que pode ser acionada de modo múltiplo, não sequencial (Figura 9).

Figura 8: Metaprojeto como síntese linear.

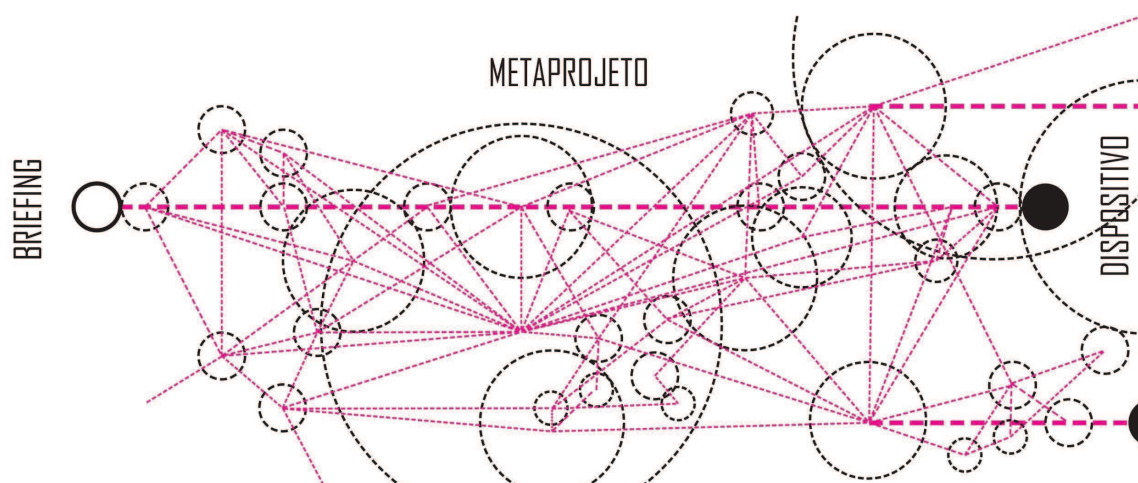


Fonte: Elaborado pelo Autor.

Nesse sentido, a manipulação desses dispositivos, assim como George, Knuth e Mendidi o fizeram, modifica o espaço de possibilidades do resultado do processo de metaprojeto — isto é, possibilita infinitas concepções de cenários que configuram o “vir a ser”, e, portanto, a intencionalidade, a estratégia e o dispositivo.

<sup>54</sup> DESERTI, A. Intorno al progetto: concretizzare l’innovazione. In: CELASCHI, F.; DESERTI, A. Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci Editore, 2007, pp. 57-121.

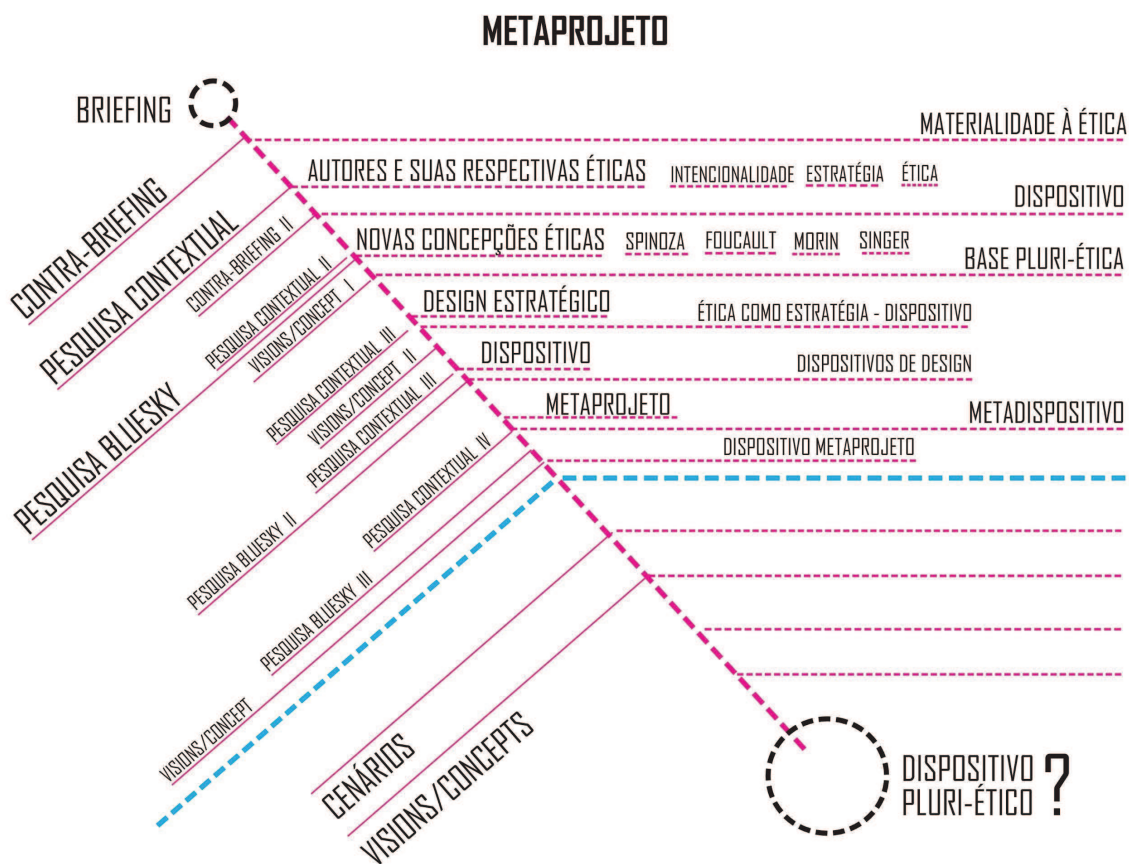
Figura 9: Metaprojeto como reflexão não linear.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

É na concepção não linear de metaprojeto que há possibilidade de configurar processos abertos de revisitação, diálogo e de reflexão. É justamente dessas revisitações e diálogos abertos que ocorrem os deslocamento de níveis e, portanto, a reflexão sobre os processos projetuais. Nesse sentido, tomando como exemplo a presente dissertação: é possível traçar um paralelo entre o processo metaprojetual, nesse sentido não linear, e os desdobramentos que decorrem das diversas reflexões que compõem sua respectiva trajetória (figura 10).

Figura 10: Trajetória metaprojetual aplicada à estrutura da dissertação.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

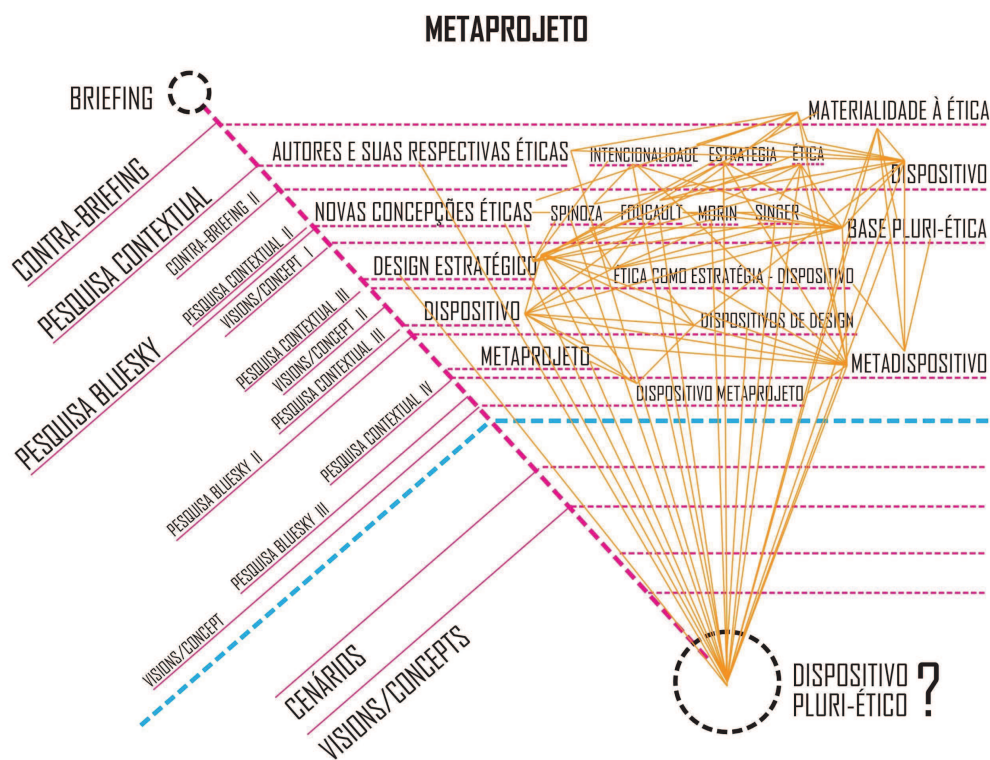
Acima, ilustra-se a trajetória metaprojetual que decorreu deste trabalho até o presente momento. Nesse sentido, torna-se oportuno retomar brevemente essa trajetória paralela à concepção metaprojetual: inicialmente, a partir de um *briefing* pautado na relação entre design e ética, “refletir sobre ética nos processos de design”. Foi proposto um contrabriefing que intencionava “trazer materialidade à ética nos processos de design”. A partir de tal proposição, realizou-se uma pesquisa contextual (capítulo II - Sobre design, ética e moralidade), analisando os desdobramentos que decorrem dessa relação, compreendendo que a intencionalidade dos designers, por fim, caracterizava uma estratégia e, por sua vez, um dispositivo.

Concomitantemente, teve-se início a segunda etapa metaprojetual, chamada *blue-sky*, similar à pesquisa contextual: nesta, em um primeiro momento, “capítulo III - Da proposição de uma base pluriética”, foram apresentadas e discutidas epistemes éticas de quatro filósofos (Spinoza, Foucault, Morin e Singer), para, então, apontar



para a proposição de uma base pluriética — não excludente no que diz respeito às anteriores praticadas —, o que, por sua vez, caracterizou a proposição de um concept.

Figura 11: Trajetória metaprojetual aplicada e seus deslocamentos reflexivos.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Em seguida, “capítulo IV - Sobre metaprojeto: dispositivo para a proposição de dispositivos”, assumiu-se o design estratégico e o metaprojeto como metodologia que edificaria a materialização dessa base pluriética — não mais constructo discursivo —, na compreensão de que, para tal, seria necessária a passagem da ética premissa para a ética como estratégia e, portanto, como dispositivo. Nesse sentido, decorre da reflexão inicial a respeito dos dispositivos e da intencionalidade a compreensão de que o metaprojeto teria capacidade de refletir e propor outros dispositivos, mas, para isso, o próprio metaprojeto passaria a operar como um dispositivo.

Ora, tem-se a proposição de que o metaprojeto análogo à concepção de deslocamento de níveis pode ser compreendido, de modo sinonímico, como metadispositivo, o que, por sua vez, traduz a proposição de um cenário em que, por

associação ou silogismo, o metaprojeto é apontado como dispositivo capaz de projetar outros dispositivos.

Portanto, o que se tem até o momento é uma intencionalidade, um “vir a ser”, cuja potência aponta para a materialidade de algo; por fim, essa trajetória chega ao limiar da proposição do dispositivo pluriético, tendo como processo metaprojetual sua edificação. É frente a essa perspectiva que se desenvolve o próximo capítulo, “V - Sobre a proposição de dispositivos pluriéticos”.

## 5. DA PROPOSIÇÃO DO DISPOSITIVO PLURIÉTICO À AUTOPOIÉTICA

“A reforma de vida comporta uma reforma moral. Não se trata de estabelecer novos princípios morais nem de elaborar uma ética adaptada ao nosso tempo, mas de regenerar a ética, não para que se adapte ao nosso tempo, mas, dada a carência ética do nosso tempo, para adaptá-lo à ética.” (MORIN, 2011, p. 174).

Há que se compreender que o ato de projetar dispositivos é um comportamento imanente ao humano, que transforma a sociedade e transforma o contexto. Nesse sentido, o design se configura como uma das pedras angulares na proposição de dispositivos. Trata-se de entender como objetivamos solucionar nossos problemas, atender nossas necessidades, moldar nosso mundo, mudar o futuro e, ao mesmo tempo, criar novos problemas<sup>55</sup>. Segue-se que, desde a intencionalidade às escolhas, desde as decisões à sua materialidade, trata-se essencialmente de um processo. O anseio de projetar um dispositivo que seja evitado por questões éticas diz respeito, nesse sentido, a um processo ético — isto é, da ética como intencionalidade —, como processo que configura uma estratégia a ser materializada.

Traçar tal pensamento, assim como fora feito anteriormente, necessariamente traz a assunção de que a ética não é um apêndice ao design, mas parte integrante dele (ou a ser integrada), de modo que parte do designer, de sua intencionalidade, a concepção da melhor estratégia em resposta às implicações éticas de um projeto.

Nesse sentido, o esforço que se empreende nesse capítulo se sintetiza na proposição de um dispositivo que tenha como devir a materialização ética nos processos de design. Para tanto, inicialmente serão retomados e rediscutidos os conceitos fundantes da base pluriética para à proposição desta em princípios. Em seguida, questiona-se de que modo esses princípios podem ser materializados em um dispositivo, ou melhor: qual é a estética que conforma a materialidade deste? Por fim, discutem-se as possíveis contribuições e melhorias do dispositivo, refletindo seus desdobramentos e modos de operar.

---

<sup>55</sup> No sentido proposto por Flusser (2011), projetos de design para obstáculos que decorrem de projetos de design.

## 5.1 Da base pluriética: da reflexão aos princípios

Assim como o pensamento complexo, a ética não escapa ao problema da contradição. Não há imperativo categórico único em todas as circunstâncias. Imperativos antagônicos surgem, com frequência, de maneira simultânea e determinam conflitos de deveres, interesses e intencionalidades; logo, as grandes dificuldades éticas estão menos relacionadas à insuficiência do que ao excesso de imperativos.

Uma vez que libertamos a compreensão do design do conhecimento e do pensamento disciplinar, que decorre dos imperativos e modelos canônicos, podemos começar a refletir e definir a ação do valor ético. Esse processo considera desde a sua estratégia, e, portanto, materialidade, até componentes de realidades experienciais, incluindo o surgimento causal de novos sistemas, disciplinas, valores, limites e, por fim, os princípios que configuram o dispositivo que aqui se pretende. Ao encorajar designers a refletir sobre suas ações, contribui-se para que eles/elas possivelmente identifiquem os valores (princípios) que eivam suas intencionalidades, transcorrendo em um processo de definição e desenvolvimento de conhecimentos éticos no indivíduo e dentro do projeto, identificando a ação do conhecimento e da intencionalidade frente à ética.

É na compreensão de que aquém dos imperativos, dos axiomas e dogmas reside a possibilidade de se deslocar a ética tida como premissa (virtual e intangível) para a ética em sua materialidade (concreta)<sup>56</sup>. É na reflexão e apropriação da ética, não como verdade universal, mas como base que fundamenta a construção e devir crítico do indivíduo, de sua subjetividade, que se delineia a emersão da ética.

Desse modo, o indivíduo ético/moral, não é aquele que segue os dogmas em vigor e rigor cegamente; há demasiados casos históricos que contribuem para esse entendimento, em que o entendimento e consenso de uma população, de sua cultura causou o assujeitamento de outros indivíduos e até mesmo extermínio de conterrâneos, assim como a extinção de outras espécies.<sup>57</sup> O indivíduo ético/moral é aquele capaz de construir a partir do retorno a si mesmo — das reflexões, da crítica

---

<sup>56</sup> Diz-se respeito ao que existe de forma material, opondo-se ao que é abstrato.

<sup>57</sup> Desde a intolerância religiosa ao racismo, da desigualdade entre gêneros ao especismo, os “ismos” que derivam de verdades absolutas concorrem à capacidade do indivíduo de refletir frente ao mundo.

e do questionamento —, sua compreensão ética frente ao mundo. Não aquém deste, mas em consonância; não como exclusão, mas como inclusão, etc.

Assim sendo, cabe ressaltar que o intuito não é o de esgotar a base pluriética que aqui é proposta, pois, por certo, demandaria aprofundamento que, para fins desta pesquisa, não é condizente. Portanto, foi proposto o delineamento de um “ pilar ” que edifica a base pluriética, tido como estruturante para a proposição de princípios relativos a este. Segue-se que o pilar tido como quintessência, como base para todos os princípios a serem propostos, é a liberdade. Diz-se liberdade em seu sentido macro, como devir individual e metaindividual, para consigo e para com outrem — por compreender e estender a concepção de outro a todos os seres vivos —, e, por fim, como religação planetária e com a ética.

Segue-se que, para tanto, torna-se necessário retomar a formulação da base pluriética, passando novamente pelos quatro autores que a compõem, para, então, traçar e delinear os princípios que concebem o dispositivo acimado. Cabe ainda ressaltar que cada questionamento/reflexão apresentado a seguir, corresponde à fundamentação de um princípio correspondente à base pluriética. Dessa trajetória, decorre a possibilidade de se falar, assim como atribuir, a sua materialidade.

### **5.1.1 Reflexões sobre Spinoza**

De Spinoza, no que diz respeito à liberdade, haveria de se questionar se a intencionalidade, e, portanto, a ação projetual, considera questões que cunham a esfera individual à metaindividual — isto é, passando, inicialmente, pelo designer para a ação frente a outrem. Daí decorrem os princípios spinozianos frente à liberdade.

Primeiramente, haveria de se refletir:

- Restringe o seu conatus?

Dito de outra forma, a ação projetual do designer decorre de afecções externas a ele/ela? Esse questionamento diz respeito à compreensão de que, para que o/a designer exerça sua intencionalidade — e, portanto, sua liberdade —, suas escolhas não podem decorrer unicamente de injunções/afecções externas. Em outras palavras, para que o/a designer exerça sua liberdade, é necessário que ela/ela amplie o seu conatus, tornando-se causa adequada.

Portanto, torna-se necessário questionar a liberdade do/a designer, ao passo que este projeta em resposta às problemáticas do mundo. O problema se evidencia no fato de que as respostas, em grande parte, decorrem de uma cultura capitalizada, como manutenção desta. Segue-se que a segunda reflexão a ser feita poderia ser:

- Restringe o conatus de outrem?

Concomitantemente, significaria questionar se a ação projetual concorre afecções a outrem, reduzindo-lhes o conatus e, portanto, a capacidade deste de exercer a sua liberdade e potência imanente. Ocorre, como fora proposto anteriormente, que o design eivado por Spinoza deve não apenas compreender a liberdade dos outros como contribuir para que estas se tornem causa adequada. Daí o questionamento abaixo:

- Configura causa adequada?

Entendendo como causa inadequada quando o conatus individual é apenas uma causa parcial das operações do corpo e da mente — porque é determinado pela potência de causas externas que o impelem para essa ou aquela direção, dominando-o e diminuindo sua força —, tem-se como causa adequada, então, o conatus que aumenta sua força por ser a causa total e completa das ações que realiza — relacionando-se com as forças exteriores, sem ser impelido, dirigido ou dominado por elas.

Ocorre, portanto, que, para a ação de design configurar causa adequada, necessariamente, há inerente o devir de liberdade para consigo e, nesse sentido, por consequência, para com outrem. A não contemplação da liberdade alheia, por assim dizer, concorre à inferência de afecções, assujeitamentos e, por fim, a redução do conatus dos outros indivíduos, de modo que torna-se necessário questionar se a ação projetual:

- Infere afecções a outrem?

A liberdade, nesse caso, é relativa na medida em que suas opções de construção da individualidade podem ser limitadas por forças externas ou por elas predestinadas. Nesse sentido, os dispositivos e as imagens que cercam as atividades e práticas de design podem ser encarados como paixões, ao passo que dão forma à vida humana. Trata-se de refletir sobre os possíveis desdobramentos dos dispositivos a serem projetados, questionando de que modo estes geram afecções e, se for esse o caso, que afecções são essas? Seriam decorrentes de

paixões ou de adequações? Aumentam ou diminuem o conatus? São geradoras de virtude?

Por fim, esses quatro questionamentos de base spinoziana buscam contribuir para a reflexão crítica frente à ação do/a designer, de suas escolhas, de sua intencionalidade e, portanto, da estratégia que este/a elege para a sua materialização. Isto é, buscam possibilitar momentos de virtude, pois essa virtude não é senão a própria liberdade como força do corpo e da mente para afirmar-se como causa adequada ou causa eficiente interna total de suas ações, isto é, para ser plenamente uma potência de agir que encontra, em si mesma, a causa total de suas ações.

### 5.1.2 Reflexões sobre Foucault

Já de Foucault, também no que diz respeito à liberdade, há que se questionar de que forma a intencionalidade presente no dispositivo opera, traçando desde a reflexão como retorno (cuidado de si) à eudaimonia<sup>58</sup> como resultado do emparelhamento das forças díspares de poder. Daí decorrem os princípios foucaultianos frente à liberdade.

Nesse sentido, há de se questionar primeiramente se o dispositivo a ser projetado:

- Decorre de assujeitamento?

Por certo, esse dispositivo opera sobre relações de poder, por vezes, assumindo caráter coercitivo, por outras, constituindo sistemas que definem, em toda a sua envergadura, os meios de percepção — afetando gostos, comportamentos e até mesmo crenças. Por outras, assume um papel de ruptura, contribuindo para a proposição de dispositivos que auxiliam para equilibrar essas relações díspares de poder.

Frente a essa perspectiva, há uma dualidade sobre o design, sendo que este pode afetar, por meio de seus dispositivos e, ao mesmo tempo, ser afetado por outros aquém de sua autoria. É justamente nesse sentido que o questionamento traz à tona a reflexão de onde concorre a intencionalidade da ação projetual: do designer ou de agenciamentos externos?

---

<sup>58</sup> Trata-se de uma doutrina segundo a qual a felicidade é o objetivo da vida humana, no sentido que a felicidade não se opõe à razão, mas é a sua finalidade natural.

Em outras palavras, busca atentar à liberdade do designer, sua faculdade, assim como o seu devir frente ao mundo. Nesse sentido, como complemento indissociável, há o questionamento abaixo:

- Opera assujeitamento a outrem?

Compreende-se que os dispositivos de design carregam, na sua estética, discursos, significados geradores de movimentos que estimulam reflexões e tensionamentos entre o dispositivo criado e o sujeito que o utiliza. Nessa perspectiva, produzem-se recuperações discursivas carregadas de intencionalidades que respondem a valores e a ideologias políticas, por exemplo. Desse modo, o design opera como espaço de expressão e criação de subjetividade — isto é, como dispositivos da verdade.

Questionar o modo como o dispositivo opera, ou a intencionalidade a que este responde, contribui para melhor compreender os possíveis desdobramentos deste. O designer possui a faculdade de projetar esses dispositivos, de modo que pode contribuir para a subjetivação de outrem, em vez de gerar o oposto, isto é, o esquecimento.

- Opera o esquecimento?

Segue-se que esses dispositivos de poder forçam a dissolução do sujeito em seus diagramas, ao passo que propõe normatizações que conduzem o indivíduo ao esquecimento de si. Os indivíduos submetidos a esse regime de relações tem sua subjetividade moldada. Em contrapartida, há possibilidade de o designer contribuir para o oposto, para o nivelamento das forças desiguais, para a ruptura e para o retorno a si e ao outro.

Nesse sentido, há que se questionar o oposto à operação do esquecimento, isto é:

- Contribui para a estética da existência?

Se para Foucault a vida é compreendida como obra de arte a se fazer — afirmando que cada um, ao selecionar para si a sua maneira, regras de existência, constitui sua vida de maneira agradável aos seus próprios olhos —, então, a estética da existência, consequência do cuidado de si, é processada pela arte, que é fazer aparecer, e concretizada pela obra, que é um trabalho sobre si mesmo. Ora, conforme aponta Lemos (2016), se a ética é uma estética da existência, isso significa que a função e o uso estéticos, característicos do design, também podem ser tomados em relação à própria existência, ao processo de subjetivação. Desse



modo, o dever do design está para a proposição de dispositivos que auxiliem a construção dessa estética.

Sobre essa perspectiva, questões que refletem a ética do “cuidado de si”, e, portanto, a Foucault, contribuem para um processo autorreflexivo que corrobora com a construção da subjetividade do indivíduo — tanto em relação ao designer quanto a outrem —, promovendo o surgimento de focos de resistência aos mecanismos de poder e dominação que têm como objetivo normalizar e padronizar os modos de vida dos sujeitos.

### 5.1.3 Reflexões sobre Morin

No que diz respeito a Morin, haveria de se traçar questionamentos frente à imprevisibilidade e ao antagonismo das intencionalidades do/a designer, refletindo sobre a ecologia da ação à autoética como retorno e religação. É nessa perspectiva que se delineiam princípios, abarcando a liberdade e o proposto por Morin.

Nesse sentido, o primeiro questionamento poderia relacionado à imprevisibilidade da ação/ intenção, isto é:

- Contempla a imprevisibilidade?

Questionar a relação de imprevisibilidade, assim como a relação com a ecologia da ação, necessariamente traz consigo a assunção de que a complexidade é inerente e que, portanto, há presente sempre antagonismos e dualidades. Mesmo supondo a consciência do bem e do dever, a ética encontra dificuldades sem solução na simples consciência do “fazer bem”, do “agir pelo bem”, do “cumprir seu dever”. Existe um hiato entre a intenção e a ação.

Ocorre que não apenas a imprevisibilidade em relação para consigo, do designer para com o designer, deve ser abarcada ou refletida. Há de se refletir sobre os possíveis desdobramentos frente a outrem. Nesse sentido, compreender a imprevisibilidade contribui para a reflexão acerca dos possíveis desdobramentos e desvios que a ação e, portanto, a intencionalidade pode concorrer.

Pensar de tal forma, aponta, do mesmo modo, como acima mencionado, o questionamento frente à ecologia da ação. Em outras palavras:

- Contempla a ecologia da ação?

No que diz respeito ao design, isso significa que toda ação projetual, por mais moral que seja, está sujeita à distorção e, por sua vez, à imoralidade. Assim, a

ecologia da ação indica que toda ação escapa, cada vez mais, à vontade do seu autor, na medida em que a ação corre o risco não somente de fracassar, mas também de sofrer desvio ou distorção de sentido.

Segue-se, então, que a elaboração de uma estratégia, assim como o restante do processo de designer, necessariamente, deve comportar a vigilância permanente do/a designer durante a ação, considerar os imprevistos, realizar a modificação da estratégia durante a ação e, eventualmente, a anulação da ação, em caso de um desvio nocivo. Nesse sentido, a própria reflexão frente aos desdobramentos do projeto, esse retorno para si, comporta a estratégia de autoética como possível resposta.

Nesse sentido, há que se questionar se a ação:

- Contempla a autoética?

A autoética, nesse sentido, opera enquanto estratégia; forma-se no nível da autonomia individual de consciência e decisão pessoal na forma de retorno sobre si mesmo para se objetivar, compreender-se e corrigir-se, o que constitui um longo trabalho de aprendizagem e de enraizamento da reflexividade e se exprime como subjetivismo ético. Como forma de consolidar a construção da autoética, o/a designer exerce sobre si mesmo processos de autoanálise, autocrítica e de recursão ética enquanto práticas para reavaliar as nossas avaliações, rejulgar os nossos julgamentos, recriticar as nossas críticas.

Todos esses retornos, em certo grau, contribuem para religações de diferentes esferas — isto é, religação com a ética, com a sociedade, consigo, com o conhecimento, etc. —, de modo que, como consequência, decorre o devir de religação. A regeneração moral precisa incorporar na, consciência e personalidade, preceitos da autoética, para reativar as potencialidades altruístas e comunitárias do designer. Desse devir, há de que se questionar se a ação, intencionalidade:

- Contribui para a religação?

Trata-se de dar energia a uma consciência autocrítica que qualifique a reflexão frente às possíveis discontinuidades que decorrem das intenções e ações, dos nossos comportamentos e pensamentos e na complexidade para neles reconhecer o outro e, portanto, a religação.

Portanto, a autoética remete à ética da comunidade e à ética planetária (metacomunitária), para compreensão e desenvolvimento da consciência do destino terrestre comum. Significa assumir e atuar na religação da ética da compreensão

entre as pessoas com à ética em um sentido planetário, isto é, que vá ao encontro da mundialização da compreensão.

Dessa forma, a regeneração ética só pode acontecer, segundo o autor, num complexo de transformação e de regeneração humanas, sociais e históricas. É nesse complexo que a regeneração ética, pela ética de religação, pode contribuir para significativas transformações na sociedade. É nesse sentido que uma ética de religação pode contribuir para o design e o design, por sua vez, contribuir para a religação da ética.

#### **5.1.4 Reflexões sobre Singer**

No que diz respeito a Singer, assim como os outros autores que compõem a pluriética, assume-se a compreensão de que uma vida ética não pode ser reduzida a um simples conjunto de regras como imperativos a serem seguidos como deontologia. Questionamentos que decorrem dessa perspectiva, portanto, não visam dar respostas unificadoras e unas, mas contribuir para a reflexão e a aproximação com outrem. Desse modo, a liberdade comporta a compreensão do outro, assim como a individualidade daquele que realiza a ação, por assim dizer. Sendo assim, há que se questionar primeiramente se a ação:

- Restringe a sua liberdade?

Dito de outra forma, a atuação do/a designer não se torna ou justifica-se como ética simplesmente pelo fato de decorrer de um conjunto de regras; a ética, nesse sentido, acaba por formalizar apenas um campo teórico que atua enquanto premissa e que, por fim, não se materializa.

De um lado, há a impessoalidade daquele que projeta, afastando-o/a de sua subjetividade como designer e, do outro, ao mesmo tempo, a restrição de sua individualidade criativa, imaginativa, enfim, intencional e, portanto, subjetiva e relativa a sua liberdade. Entretanto, isso não significa que o/a designer deve atuar de acordo com os seus desejos, pois, numa perspectiva singeriana, o mundo comporta muito mais que uma expressão “soliloquial” e, nesse sentido, há que se questionar:

- Restringe a liberdade do outro?

Dado o compromisso coletivo, pensar eticamente é pensar para além do próprio interesse e responsabilizar-se pelos atos praticados. Essencialmente, isso

significa que, ao considerar a ação intencionada, em termos éticos, o/a designer deve refletir-se (imaginar-se), na situação de todos os afetados por sua ação — considerando as preferências e necessidades que estes possuem, buscando incutir nos interesses destes confluência com os seus.

Isto é, ao aceitar que os juízos éticos devem ser feitos de um ponto de vista metaindividual, o/a designer deve aceitar que seus próprios interesses não podem, simplesmente porque partem de seus interesses, contar mais do que os interesses de qualquer outra vida. Significa ponderar todos esses interesses e adotar o curso da ação mais suscetível de maximizar os interesses de todos os afetados. Assim, a razão moral aponta para a escolha do curso de ação que tem as melhores consequências, em equilíbrio, para todos afetados.

Daí o questionamento inerente:

- Decorre de algum “ismo”?

Não existe nenhuma razão logicamente imperiosa que justifique diferença na consideração que atribuímos aos seus interesses de outrem em relação aos nossos e, nesse sentido, a igualdade é um princípio ético básico, e não uma assertiva factual. Assim, “[...] um interesse é um interesse, seja lá de quem for esse interesse”. (SINGER, 2002, p. 30). Dessa forma, raça, sexo, credo, espécie, capacidade intelectual ou personalidade moral são irrelevantes para a consideração dos interesses, pois o que conta são os interesses em si.

Compreender essa perspectiva coloca o/a designer em posição de inferir que a eudaimonia se dá na contemplação de todos os interesses em consonância ao seu, não como obrigação, mas possivelmente como consequência natural que decorre da assimilação de outrem. Além disso, questiona-se até que ponto a ação intencionada pelo/a designer é estendida em termos de liberdade, isto é:

- Restringe a liberdade das futuras gerações?

O sentido do questionamento corresponde à compreensão de que somos responsáveis não só pelo que fazemos, mas, também, em certo sentido, pelo que poderíamos ter impedido. Como designers, haveria o devir imanente de pensar nas consequências daquilo que fazemos e igualmente daquilo que decidimos não fazer. Segue-se que, concomitantemente, essa compreensão deve ser estendida não apenas frente ao interesse daqueles que concorrem conosco; diz respeito às gerações vindouras e à sua respectiva liberdade, assim como o próprio planeta como apropriado de interesse e, portanto, liberdade a ser compreendida tal qual.

### 5.1.5 Da proposição dos princípios

Cabe ressaltar que, apesar de terem sido refletidos 16 questionamentos anteriormente — estes contribuindo para a proposição dos princípios —, por “redundância”, por assim dizer, em alguns casos, assimilaram-se reflexões para a sintetização dos princípios. Em Spinoza, por exemplo, o Princípio de conatus combinou tanto a perspectiva individual, quanto a metaindividual; além disso, o conceito de causa adequada e inadequada é compreendido como inerente ao princípio de conatus e o princípio das afecções, resultando na síntese de dois princípios em consonância ao pilar da liberdade.

O mesmo ocorre em Foucault, em relação ao princípio de assujeitamento, englobando o eu e outrem, assim como as práticas do esquecimento, que decorrem de assujeitamentos, e, além disso, em relação ao princípio de subjetivação e às práticas do cuidado de si e da estética da existência.

Em Morin, o princípio da ecologia da ação, por comportar a imprevisibilidade, passa a síntese de um princípio. O mesmo ocorre em relação à autoética e à religação, dizendo respeito a um princípio de retorno para si e para outrem e, portanto, de religação.

Por fim, em Singer, há síntese em relação ao princípio do interesse, comportando os questionamentos relacionados à liberdade individual, metaindividual e, nesse sentido, em relação a todos os “ismos”. Desse modo, tem-se o princípio de transgeracionalidade com certa redundância, mas atribuindo reflexão ao interesse que contempla o “vir a ser” das gerações futuras.

Portanto, torna-se oportuno sintetizar os princípios para, em seguida, apresentar de que forma estes serão organizados, assim como, em um segundo momento, apresentar de que forma estes operarão. Segue-se que os princípios abaixo não estão necessariamente ordem hierárquica, de relevância ou tampouco sequencial, sendo apenas apresentados na ordem em que desencadeou-se a retomada dos autores anteriormente referenciados:

- Princípio de conatus (Spinoza): O design é encarado como operador que, por meio de suas práticas, opera sobre o conatus. Diz respeito a questões ligadas à liberdade e à expressão individual e metaindividual;

- Princípio das afecções (Spinoza): O design é encarado como articulador de afecções. Diz respeito a questões estéticas e seus desdobramentos, os afetos e as intencionalidades que contribuem para os modos de ser;
- Princípio de assujeitamento (Foucault): O design é encarado como operador que, por meio de suas práticas e dispositivos, infere modos de ser. Diz respeito a assujeitamentos tanto relacionados ao designer quanto a outrem que, por sua vez, operam o esquecimento do esquecimento por meio de dispositivos;
- Princípio da estética de existência — chamemos de Princípio da subjetivação (Foucault): O design é encarado como modalidade para a instauração da vida como arte. Diz respeito às formas como o design e seus dispositivos operam na proposição de estéticas de existência;
- Princípio da ecologia da ação (Morin): O design é encarado como sujeito à complexidade. Diz respeito à compreensão de que há antagonismos, dualidades e, nesse sentido, imprevisibilidade na ação de design, comportando, portanto, a noção de estratégia;
- Princípio de autoética (Morin): O design é encarado como atividade de retorno/reflexão. Diz respeito à autocrítica, autorreflexão, ao retorno a si para intencionalizar o retorno a outrem;
- Princípio do interesse (Singer): O design é encarado como catalisador de interesses e intencionalidades. Diz respeito ao entendimento de que a prática de design resulta de interesses sempre múltiplos, e não unos;
- Princípio de transgeracionalidade (Singer): O design é encarado como prática que modifica o presente e, nesse sentido, o futuro. Diz respeito à compreensão do dever do design para com as gerações vindouras e, de modo mais amplo, com a esfera planetária.

Após serem descritos os princípios que decorrem da proposição pluriética — relativos ao pilar da liberdade —, convém elucidar de que forma estes serão organizados e, ainda, como estes princípios “funcionam” em conjunto, isto é, como eles se deslocam e relacionam entre si, pois desses deslocamentos decorrem reflexões e, por fim, possivelmente, a materialidade da ética frente aos processos de design e, nesse sentido, frente às suas práticas.

Cabe ressaltar que a base pluriética poderia comportar outros pilares além do de liberdade aqui traçado, o que, por sua vez, contribui para a compreensão de que: diferentes pilares, possivelmente, corresponderiam a diferentes princípios, não

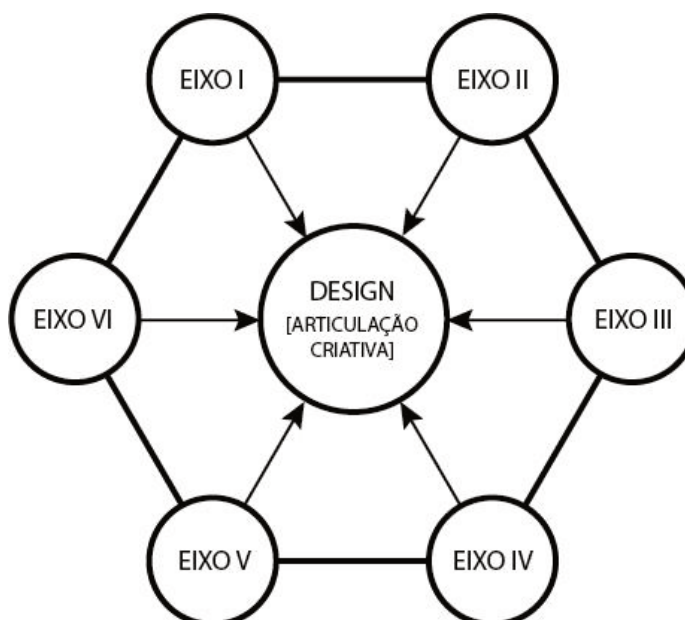
excluindo os supracitados, mas quiçá englobando-os a partir de outros aspectos e outras reflexões.

## 5.2 Da proposição do dispositivo pluriéticos

Na proposição de uma base pluriética, objetiva-se ampliar os modos como se traçam as relações entre ética e design a partir de diferentes ângulos; daí a proposição dos princípios. Diz respeito a valores que auxiliam e concorrem à orientação das práticas de design e, portanto, o devir e a faculdade do designer frente ao mundo, contribuindo para a produção de reflexões atentas à complexidade dos problemas atuais. Para tal, propõe-se apresentar de que modo o dispositivo pluriético adquire materialidade.

Concomitantemente, utiliza-se como base o dispositivo<sup>59</sup> proposto por Beccari et al (2017), que possui o design como articulador criativo para a proposição de seis eixos de uma filosofia do design. Segue-se que, a título de contextualização, apresenta-se, abaixo (figura 12), como é disposto o dispositivo proposto pelos autores:

Figura 12: Representação da relação entre os seis eixos.



Fonte: Beccari (2016)<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> Os autores não utilizam o termo dispositivo, mas, pela compreensão traçada anteriormente de dispositivo, é possível assumi-lo como tal.

<sup>60</sup> BECCARI, M. Articulações simbólicas: uma nova filosofia do design. Teresópolis: 2ab, 2016.

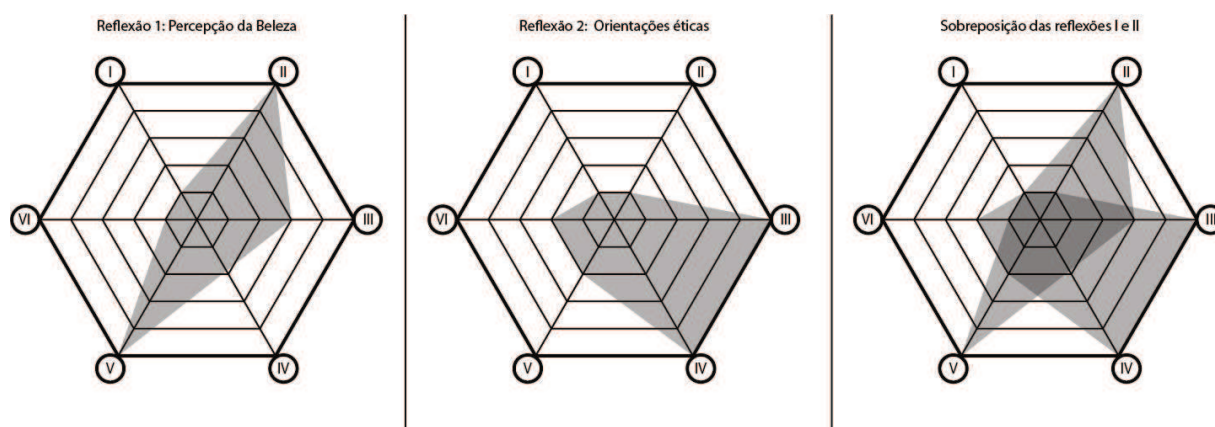
Na proposição dos autores, cada eixo — sendo estes, respectivamente: design e linguagem, design e sensibilidade, design e valores, design e conhecimento, design e realidade e design e cultura — funciona como uma espécie de filtro para encarar todo tipo de questão atrelada ao design. Assim, os autores propõem que:

A questão da percepção da beleza, por exemplo, está mais diretamente ligada ao eixo design e sensibilidades, que trabalha a partir de um “filtro” de articulação de afetos. No entanto, nada impede que essa mesma questão seja tratada sob o prisma de outro eixo: a percepção da beleza pode ser encarada a partir de um filtro moral, epistemológico, cultural etc. (BECCARI et al., 2016, p. 19).

Segue-se que, assim como é proposto aqui, não há um imperativo pelo qual o dispositivo proposto pelos autores é operado. Desse modo, cada eixo representa uma perspectiva possível por meio da qual reflexões atreladas ao design podem assumir um caráter filosófico. BECCARI et al., 2016).

Para ilustrar uma possível organização reflexiva a partir dos seis eixos propostos pelos autores, há elaboração por parte destes do seguinte quadro esquemático (figura 13):

Figura 13: Exemplos de organização a partir dos seis eixos.



Fonte: Beccari (2016)

Assim sendo, a figura 13 apresenta três possíveis aplicações do dispositivo proposta pelos autores como forma de organizar diferentes reflexões filosóficas por meio dos seis eixos. Para tal, utiliza-se uma escala (de 0 a 5) para indicar, em cada



reflexão, o nível de pertinência de cada eixo. (BECCARI et al., 2016, p. 20). Segue-se que, no primeiro exemplo, ilustram-se reflexões sobre a percepção da beleza, organizadas, simultaneamente, a partir dos eixos “design e sensibilidade” e “design e realidade”, envolvendo, ainda, os eixos “design de valores” e “design e conhecimento”.

Já no segundo exemplo, os autores traçam uma reflexão acerca da ética pautada principalmente nos eixos “design e valores” e “design e conhecimento”, abrangendo também questões que perpassam os eixos “design e realidade” e “design e cultura”. (BECCARI et al., 2016, p. 20) E, por fim, no terceiro exemplo ilustrado pelos autores, há exploração da possibilidade de sobreposição entre as duas reflexões geradas pelo primeiro e segundo exemplo. Desse modo, há possibilidade de comparar de maneira complementar ou divergente as reflexões geradas.

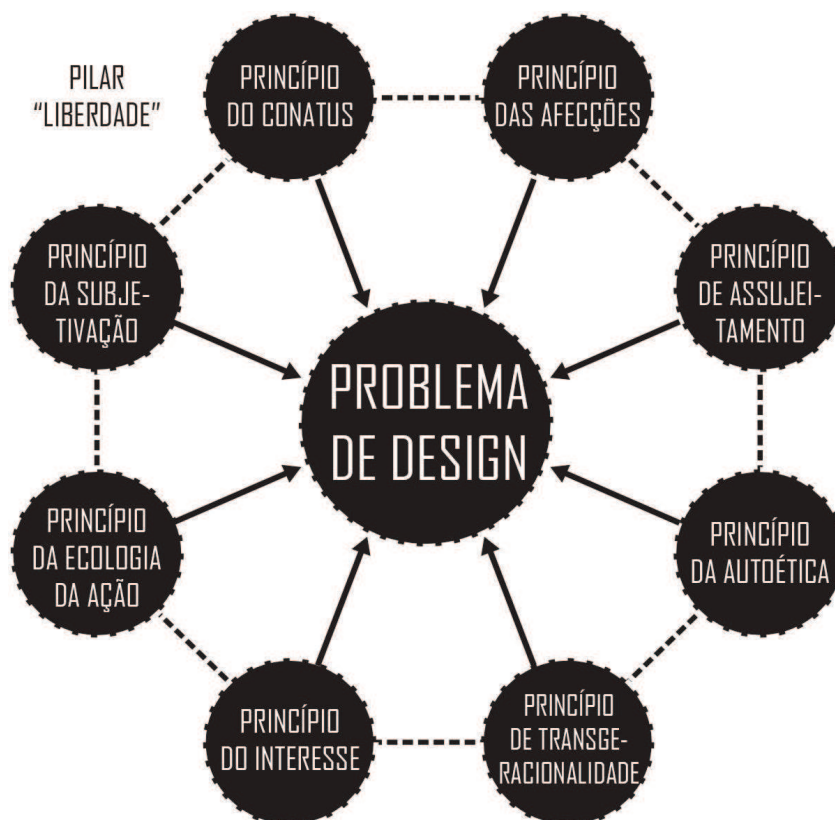
Portanto, compreendendo a organização do dispositivo de Beccari et al. (2017) e assumindo este como base para a proposição do presente dispositivo pluriético, torna-se possível começar a delinear os contornos que compõem o dispositivo pluriético.

### **5.2.1 Da operação à materialidade do dispositivo pluriético**

Nesse sentido, assim como o dispositivo proposto pelos autores, utilizar-se-á de uma matriz geométrica como base para as articulações e deslocamentos reflexivos dos princípios. No caso do dispositivo dos autores, há como base um polígono hexagonal, relacionando os seis eixos propostos aos seis lados do hexágono. Ainda, no centro deste, aparece o design como articulação criativa, balizando as reflexões. Entretanto, para a proposição do dispositivo pluriético, no que diz respeito ao pilar “liberdade”, por ser composto por oito princípios, propõe-se a utilização de um polígono de base octagonal como modo de relacionar os deslocamentos destes.

Segue-se, então, a título de contextualização, apresentando-se, abaixo (figura 14), como são dispostos e organizados os princípios do dispositivo:

Figura 14: Representação da relação entre princípios e deslocamentos reflexivos.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Na representação do dispositivo acima e de seus princípios, delineiam-se os seus contornos em linhas tracejadas para representar a sua abertura/permeabilidade, isto é, sua presunção à interação com outros dispositivos que respondem a diferentes pilares, assim como, possivelmente, sua aglutinação a outros dispositivos metaprojetuais, como, por exemplo: *briefing*, *contrabriefing*, *matriz swot*, *visions* e *concepts*, etc.

No centro do dispositivo, portanto, têm-se os problemas de design, isto é, os problemas que decorrem de questionamentos éticos ao longo do processo de metaprojeto. Assim sendo, compreendendo que o processo metaprojetual não é linear, há proposição de que o dispositivo pluriético não decorra necessariamente de alguma etapa específica do processo metaprojetual, podendo ser utilizado e reutilizado de modo recursivo.

Conclui-se que, embora os princípios contribuam nas reflexões frente a questões de cunho ético, estes não devem ser compreendidos *ad hoc*, isto é, de maneira ferramental e fechada, mas, sim, enquanto dispositivos adicionais para auxiliar no processo de tomada de decisões atentas a questões éticas. Nesse

sentido, a proposição é de que uma abordagem ao processo de tomada de decisões éticas, em um projeto fundamentado nos princípios aqui propostos — entendida como uma base pluriética —, revela os dilemas éticos em termos de liberdade e responsabilidade individual e na aceitação e análise dos possíveis desdobramentos de suas ações projetuais. Nesse sentido, essa abordagem fornece uma camada complementar de consciência ética na prática de design, não como resposta final/una, mas que decorre da reflexão, de modo a enriquecer a consciência do designer.

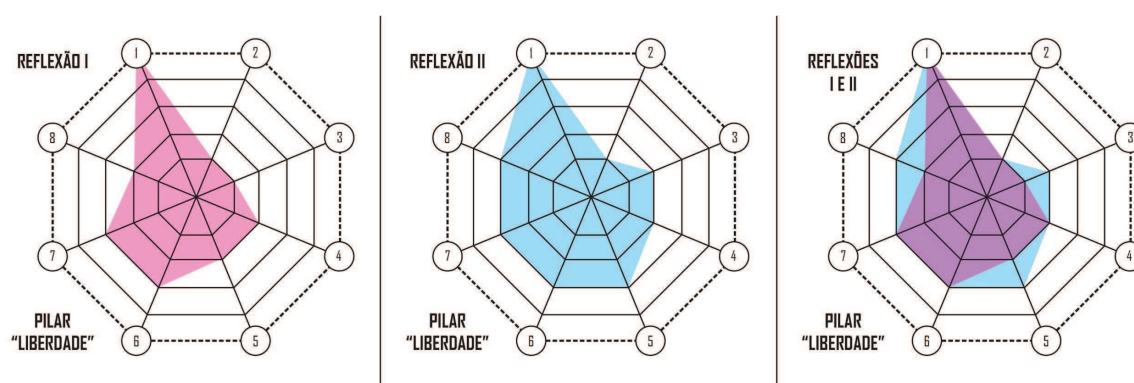
Não se trata, então, de encontrar um novo fundamento para a ética, mas, ao mesmo tempo, de dar-lhe novas fontes, novas energias e de regenerá-la no circuito de religação. Não como resposta, mas como reflexão. Nesse sentido, o não assujeitamento a axiomas e imperativos traz, ao designer, a investigação e deliberação no nível individual — como prática de liberdade —, para deslocar-se para o nível metaindividual.

A apropriação dos princípios — e, nesse sentido, do dispositivo — faz com que a representação de valores éticos se materialize para o designer, permitindo que ele ou ela reflita sobre o processo projetual. É possível que nesse espaço de emergente consciência o designer possa vislumbrar a materialização da ética.

Diante disso, os princípios que decorrem da pluriética buscam corroborar o exame dos arranjos intencionais, sociais, entre outros, que decorrem do processo iterativo de tomada de decisão de design, configurando a materialidade da ética. Diferentes arranjos sociais podem ser feitos para tomar qualquer decisão, e cada um arranja diferentes considerações e implicações éticas. É nesse sentido que os princípios pretendem contribuir.

Entende-se que a figura abaixo (figura 15) representa, por meio de três possíveis aplicações, um modo de organizar diferentes reflexões de cunho ético por meio dos princípios — no caso, utilizando uma escala (de 0 a 5), assim como proposto no dispositivo apresentado por Beccari et al. (2017) — para indicar, em cada reflexão, o nível de pertinência de cada princípio. Conseqüentemente, de certo modo, em que “grau” os princípios, e, portanto, a ética, materializam-se.

Figura 15: Representações de reflexões geradas no processo metaprojetual através do dispositivo.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

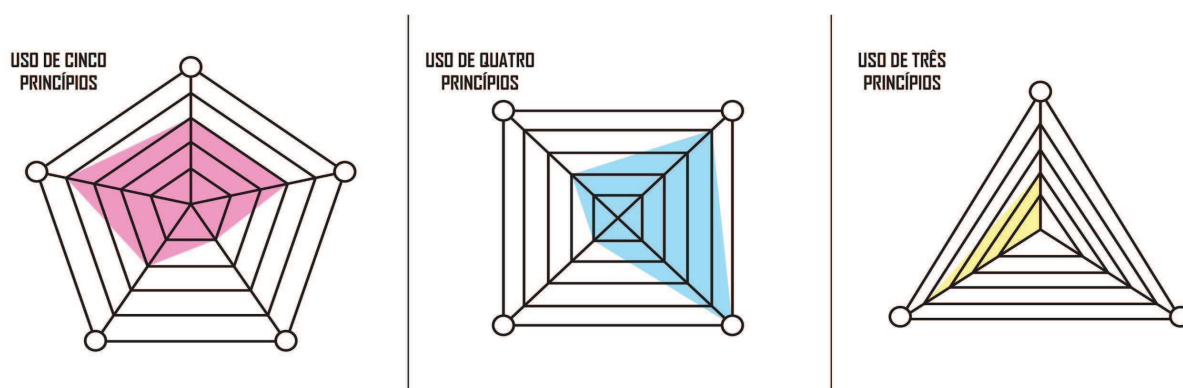
Nesse sentido, na primeira reflexão, ilustra-se, hipoteticamente, um projeto cujas questões éticas ressaltam principalmente os princípios de conatus, de autoética e de interesse, e, ao mesmo tempo, certo déficit em relação aos princípios de afecção e de assujeitamento. No decorrer do processo metaprojetual, chegando novamente a hiatos/problemas de cunho ético, retorna-se para o dispositivo para revisitar os princípios, buscando aporte reflexivo para a tomada de decisões; do primeiro para o segundo, nesse sentido, o designer teria ampliado a pertinência reflexiva dos princípios de assujeitamento, de ecologia da ação e de transgeracionalidade. É nesse sentido que, no terceiro exemplo, apresenta-se a sobreposição das duas reflexões anteriores, contribuindo para a compreensão e para a materialidade da ética no processo de metaprojeto.

Cabe ressaltar ainda que, assim como fora mencionado, na proposição do dispositivo pluriético, não se busca propor um modo prescritivo de aplicação dos princípios e tampouco do próprio dispositivo. A proposição do dispositivo — assim como de seus princípios —, portanto, aparece como uma composição sempre parcial, subjetiva, cujas definições, por fim, decorrem de formulações do indivíduo e da forma como ele/ela se apropria dos princípios pluriéticos. Segue-se que a reflexão e a definição ética passam a ser encadeadas pela apropriação dos princípios e da crítica gerada ao longo do processo de projeto ao revisitar e reformular estes.

Concomitantemente, na figura abaixo (figura 16), ilustram-se outras possíveis formas de utilização do dispositivo pluriético. Decorre da apropriação deste que, de

acordo com a necessidade do/a designer, há possibilidade de alteração da base poligonal do dispositivo em resposta à formulação de princípios intencionada. No primeiro exemplo, tem-se uma base pentagonal relacionando reflexões decorrentes de cinco princípios. Já no segundo exemplo, há proposição de um dispositivo que se utiliza de uma base quadrada, relacionando, respectivamente, a reflexão de quatro princípios. Por fim, no terceiro exemplo, propõe-se o dispositivo materializado numa base triangular, relacionado três princípios.

Figura 16: Representações de reflexões gerados no processo metaprojetual através do dispositivo.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Dessa maneira, os exemplos acima ilustrados servem apenas para apresentar possíveis dinâmicas de organização reflexiva, contribuindo para expressar a sua apropriabilidade e abertura, por assim dizer.

O que torna o dispositivo flexível, então, é não ser prescritivo, isto é, a não determinação de um curso específico de opções de design e ações em circunstâncias de design particulares. Isso se torna particularmente relevante para que os designers levem em consideração a multiplicação de códigos de ética e as preocupações relacionadas com a forma de "aplicar" a ética prática. Entretanto, cabe ressaltar que, embora o dispositivo possa fazer emergir questões relevantes, este apenas atua como meio de tomada de decisão adicional e complementar para decisões éticas na prática do design.

O dispositivo, nesse sentido, configura a ética como elaboração de uma estratégia, comportando a vigilância permanente do ator durante a ação, considerando os imprevistos, realizando modificações da estratégia durante a ação

e, eventualmente, a anulação da ação em caso de um desvio nocivo. (MORIN, 2011). Decorre que a reflexão intencionada no dispositivo muda a prática da ética no design do sentido poético (premissa) para um espaço de práxis poiética (estratégia). Assim, move a compreensão da ética *ad hoc* imperativa para a ética como autpoiética.

Trata-se da compreensão do conceito de autopoiese<sup>61</sup>, anteriormente mencionado — isto é, da capacidade de autogeração e regulação —, atribuído à ética. Essa concepção traz a ética ao dispositivo como elemento que se reconfigura frente à intencionalidade do designer. Assim, a partir dos deslocamentos dos princípios e de suas relações, o dispositivo atribui à ética a capacidade de autopoiese; ora, por silogismo, autpoiética.

Assim sendo, por ora, chamemos o dispositivo pluriético de dispositivo autpoiético, compreendendo que a intencionalidade que decorre deste é a de materializar a ética, por meio da reflexão, apropriação e reorganização dos princípios pluriéticos.

Concomitantemente, após apresentar a forma como são organizados os princípios, assim como o modo como este opera, por fim, objetiva-se refletir sobre possíveis desdobramentos do dispositivo, tanto no que diz respeito a possíveis contribuições, como suas limitações.

### **5.3 Sobre os limites e contribuições do dispositivo pluriético: reflexões e considerações para a autpoiética**

Se as teorias éticas operam com princípios, valores, ideais, normas, preceitos, proibições, permissões, coerentes entre si, a tarefa principal da ética, nesse sentido, é contribuir para a existência da moral, isto é, sua materialidade, favorecendo a reflexão e orientação frente às decisões do/a designer. Como não há, necessariamente, intencionalidade projetual que atenda, de modo uníssono, o bem ou mal, torna-se prudente que o design seja submetido, sempre, a reflexões constantes. Decorre daí que o design não está naturalmente voltado para o bem-estar ou a garantia do futuro da humanidade, por exemplo, e que é, portanto, necessário interrogá-lo sempre.

---

<sup>61</sup> Novamente, a título de contextualização, diz-se respeito ao termo criado na década de 1970 pelos biólogos e filósofos chilenos, Francisco Varela e Humberto Maturana, para designar a capacidade dos seres vivos de produzirem a si próprios.

Nesse sentido, o modo de ser do designer e, portanto, do projeto, é, por assim dizer, teleológico, reflexivo e prático, de modo que todo projeto tem algo de intencional que, realizado em alguma medida, ganha consciência de si próprio. O metaprojeto contribui para que haja essa reflexão por meio dos deslocamentos de níveis e, da mesma forma, propõe-se que o dispositivo autopoiético o faça frente a questões de cunho ético.

A ideia geral, portanto, é olhar para o design a partir de diferentes ângulos filosóficos, isto é, éticos, então representados por meio dos princípios que compõem o dispositivo. Há dois pressupostos básicos confluentes ao proposto por Beccari et al. (2017), nesse sentido: (1) há sempre um princípio (filtro, ângulo, modo de olhar, visão de mundo, perspectiva) subjacente a ser materializado em toda e qualquer reflexão ou proposição que se queira enunciar; (2) não há, dentre as perspectivas possíveis, nenhuma que possa ser tomada de modo totalizante e universal — o que há é a possibilidade de cruzamento e diálogo entre visões de mundo distintas, de modo a ampliar a complexidade de uma reflexão ética. (BECCARI et al., 2017, p. 20).

A proposição do dispositivo, assim como de seus princípios, portanto, não busca, de forma alguma, substituir qualquer prescrição, normativa ou entendimento de ética, tampouco negá-los. De certo modo, dada a proposição do dispositivo, o que se busca, na verdade, é o oposto. Assim, compreendendo sua presunção à abertura, a concepção pluriética intenciona a assimilação de outros autores que contribuam para a expansão e edificação de sua base, assim como de seus pilares e princípios.

Não atribuir caráter imperativo à ética implica desconsiderar os cânones normativos ou prescritivos que estabelecem limites à liberdade. Significa que, para tal, o dispositivo presume a não linearidade e assujeitamento por parte destes, operando não como resposta final e una, mas como reflexão, assumindo a liberdade e individualidade do designer na construção de sua respectiva estratégia ética à sua intencionalidade como imanente ao dispositivo.

Por compreender a complexidade, o dispositivo abraça antagonismos ao em vez de rejeitá-los. Decorrem desse entendimento possíveis assimilações de epistemes éticas, por vezes, distintas. Não se trata de contradição ética, mas de reflexão e, nesse sentido, como pluralidade — isto é, ampliação de diferentes ângulos para se refletir frente a algo. Princípios de base utilitarista poderiam ser

questionados — advindos de autores como Jeremy Bentham ou ainda de Stuart Mill — em cruzamento com os de base existencialista, especialmente Jean Paul Sartre, por exemplo.<sup>62</sup>

Portanto, as reflexões que decorrem do uso do dispositivo autopoietico podem contribuir para a emersão de questões que cunham a ética, a medida em que os princípios são apropriados, refletidos, comparados e rearticulados; há, dessa forma, a cada deslocamento e reflexão, materialidade da ética por parte do dispositivo. Não no sentido canônico ou prescritivo — pois, como foi mencionado anteriormente, o dispositivo não busca apresentar respostas —, mas no sentido subjetivo de autocrítica e regeneração moral, no sentido em que há expansão da compreensão da liberdade do indivíduo, assim como de seu entendimento ético e moral, por assim dizer.

Cabe-se ressaltar, assim como fora mencionado anteriormente, que o intuito não foi o de esgotar os possíveis desdobramentos que decorrem da proposição dos princípios, assim como do próprio dispositivo. Nesse sentido, houve a proposição da delimitação da reflexão e proposição de princípios atentos ao pilar da “liberdade”, podendo haver outros pilares a serem edificados, portanto, outros princípios. Em outras palavras, o pilar da “liberdade” não compreende a complexidade *per se*, tampouco o busca fazer.

Por certo, a proposição de outros pilares, por exemplo, corresponderia a possíveis novos questionamentos, cruzamentos, apropriações, deslocamentos e reflexões, de modo que haveria necessidade de se “projetar” — no sentido metaprojetual — as possíveis formas de organizar e materializar as operações que decorreriam do dispositivo.

Há, portanto, espaço para desdobramentos futuros frente à proposição de novos pilares, assim como de novos princípios e possíveis novas formas de organizar operações do dispositivo. Poder-se-ia propor, por exemplo, que os princípios fossem intercambiáveis entre os pilares — por vezes, um princípio diz respeito a mais de um pilar —, de modo que, a própria apropriação e reorganização do dispositivo caracterizaria a sua autopoiese. Daí o termo autopoietico para descrever o dispositivo.

---

<sup>62</sup> Nesse sentido, poderiam ser propostas reflexões que cruzariam princípios que compreendem o “bem maior” (utilitarista) em contraponto aos de “liberdade individual” (existencialista).



Por fim, uma abordagem ao processo de tomada de decisões éticas, em um projeto fundamentado nos princípios aqui propostos, pode contribuir para revelar os dilemas éticos em termos de liberdade e responsabilidade individual e na aceitação e análise dos possíveis desdobramentos de suas ações projetuais. Dessa forma, essa abordagem fornece uma camada complementar de consciência ética na prática de design, de modo a enriquecer a consciência do designer.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi eivado pelo esforço de trazer materialidade à ética do Design, o que, por sua vez, correspondeu ao delineamento de princípios advindos de quatro autores — Spinoza, Foucault, Morin e Singer —, e, portanto, a proposição do dispositivo autopoiético. Sua proposição, nesse sentido, não decorre como injunção a fornecer respostas aos dilemas éticos de design, mas como devir crítico-reflexivo.

Desse modo, a contribuição deste trabalho não reside tanto no dispositivo per se, mas na trajetória crítico-reflexiva que concorre à sua proposição, da formulação dos princípios à compreensão do metaprojeto como metadispositivo e assim por diante.

Para atender aos objetivos intencionados, a fundamentação teórica contribuiu para a compreensão do hiato entre a ética e o design. Nesse sentido, dentre os autores discutidos no capítulo II, poucos foram os casos em que se havia possibilidade de explicitar sobre qual base ética os autores respondiam. Isso, por sua vez, contribuiu para o entendimento de que a ética é, de modo geral, tida como uma premissa — algo óbvio a ser contemplado —, mas que, por fim, não é materializada.

Sendo assim, no capítulo III buscou-se apresentar e sintetizar as epistemes éticas dos quatro autores supracitados. Esse esforço decorreu principalmente de três intenções: primeiramente, de explicitar e propor uma base ética pertinente ao design (nesse caso, a base pluriética); em segundo lugar, o delineamento dos princípios que compõe o dispositivo; e, por fim, a intenção de contribuir para tornar mais acessíveis ao design discussões que decorrem de um campo como a filosofia e a ética — dada a complexidade que, por vezes, podem assumir discussões desse tipo.

Nesse sentido, foi a partir da compreensão de que as intencionalidades dos/das designers correspondem a estratégias e que, portanto, a ética deveria ser compreendida também como tal, que se deslocou os projetos de design para o entendimento destes como dispositivos — de modo que, no dispositivo, se materializa a intenção e, por fim, a ética. Consequentemente, tornou-se necessário conceituar e apresentar a forma como dispositivos operam e se materializam. Por sua vez, esse deslocamento contribui para a proposição original de metaprojeto

como metadispositivo, isto é, como dispositivo para proposição de novos dispositivos.

Dessa forma, no capítulo V, foi possível retomar a base pluriética para a proposição dos princípios que, concomitantemente, foram organizados na materialidade do dispositivo designado como autopoietico, em razão de sua operacionalidade.

A trajetória mencionada acima é uma síntese de um trabalho que não decorreu de um processo linear e organizado, mas de diversas recursões e reflexões, que, no limiar da desordem, contribuíram para o delineamento da estratégia a responder a intencionalidade desse trabalho. Nesse sentido, cabe ressaltar que as conclusões que decorrem deste trabalho, por seu caráter crítico-reflexivo, devem ser compreendidas como parciais, pois provêm de um processo crítico-reflexivo-subjetivo, cujas escolhas compuseram a trajetória metaprojetual do trabalho, as reflexões apresentadas e retratadas, à proposição dos princípios e que, por fim, delinearão a materialidade do dispositivo.

Penso que há uma infinidade de intencionalidades frente à proposição do dispositivo, de modo que seus desdobramentos podem ser dos mais diversos. Nesse sentido, dentre outras miríades a serem exploradas — das quais algumas pretendo dar continuidade —, por exemplo, há o aprofundamento das epistemes éticas dos autores, assim como de possíveis outros autores, para a proposição de novos princípios, assim como de novos pilares a compor o dispositivo. A escolha de filósofos diferentes, por exemplo, poderia contribuir, por meio de outras perspectivas, ampliando e gerando novas reflexões a compor o dispositivo autopoietico. De igual forma, poder-se-ia rever a organização do dispositivo e de sua operação, possivelmente com workshops para sua avaliação e, de certo modo, validação. Entretanto, frente ao proposto, julgo ter contribuído com o esforço de síntese que, por fim, compusera um dispositivo passível de aplicação, ou, pelo menos, de reflexão.

Outra contribuição que acredito merecer atenção, assim como aprofundamento, é a proposição que penso ser original feita frente ao metaprojeto como metadispositivo — tal como é proposto aqui —, que, apesar de rapidamente desenvolvido, creio ser bastante fecundo enquanto esboço de constructo. Nesse sentido, ainda haveria que se cunhar tal termo e, de mesmo modo, seus desdobramentos — o que, por sua vez, caracteriza mais uma de minhas pretensões.

Espero, por fim, ter contribuído na compreensão da materialidade ética, no e para o design, assim como de suas reflexões, as proposições dos princípios e, conseqüentemente, do dispositivo autopoietico. Espero, além de tudo, ter contribuído para que o leitor, mesmo que momentaneamente, tenha refletido sobre si os diversos questionamentos que surgem ao longo deste trabalho.

Aquém de minhas reflexões e do retorno que exerci sobre mim, há o Design; aquém deste, outrem; e nesses ínfimos hiatos, há ética.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, T; HORKHEIMER, M. Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- AGAMBEN, G. O que é um dispositivo. In: \_\_\_\_\_. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009, p. 27-51.
- ALBERONI, F; VECA, S. O altruísmo e a Moral. tradução de Mário Fondelli. - Rio de Janeiro: Rocco LTDA: 1990.
- ALBRECHTSLUND, A. Ethics and technology design, Ethics and Information Technology, Vol. 9, p. 63-72, 2007.
- ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco - Martin Claret. 2016.
- ARROW, K. J. Social Choices and Individual Values. New Haven e London, Yale University Press, 1963. Tradução francesa: Préférences individuelles et choix collectifs. Diderot Multimédia, 1997.
- BATESON, G. Steps to an Ecology of mind, Ballantine Books, New York. 1972.
- BAUDRILLARD, J. A sociedade de consumo. Edições 70: 2011.
- BAUMAN, Z. Vida para o consumo: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2008.
- \_\_\_\_\_. Modernidade Líquida. Tradução, Plínio Dentzien. - Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- \_\_\_\_\_. A Ética é Possível num Mundo de Consumidores?. Tradução, Alexandre Werneck. - Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- \_\_\_\_\_. Em Busca da Política. Tradução, Marcus Penchel. - Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- \_\_\_\_\_; DONSKIS, Leonidas. Cegueira Moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. Tradução, Carlos Alberto Medeiros. - I. ed. - Rio de Janeiro: Zahar, 2014.
- BAUSCH, K.C. The practice and ethics of design. Systems Research & Behavioral Science. Jan/Feb 2000, Vol. 17 Issue 1, p. 23-50.
- BECCARI, M. Articulações simbólicas: uma filosofia do design sob o prisma de uma hermenêutica trágica / Marcos Namba Beccari; orientação Rogério de Almeida. São Paulo: s.n., 2015. 180 p. Il.
- \_\_\_\_\_; Articulações simbólicas: uma nova filosofia do design. Teresópolis: 2ab, 2016.

\_\_\_\_\_; PORTUGAL, D; PADOVANI, S. Seis eixos para uma filosofia do design. *Estudos em Design | Revista (online)*. Rio de Janeiro: v. 25 | n. 1 [2017], p. 13 – 32 | ISSN 1983-196X

BENTZ, I; FRANZATO, C.O princípio do deslocamento: processos e níveis. Working paper, 2016.

BERDICHEVSKY, D. and NEUENSCHWANDER, E., (1999) Towards an Ethics of Persuasive Technology, *Communications of the ACM*, Vol. 42, No. 5, pp. 51-58.

BRANZI, A. *Il design italiano 1964-1990*. Milano: Electa, 1996.

BOLSONI, B. O cuidado de si e o corpo em Michel Foucault: perspectivas para uma educação corporal não instrumentalizadora. In: IX ANPEO SUL 2012: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 2012, Caxias do Sul. Disponível em <<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/1577/920>>. Acesso em 10/01/2017.

BOMFIM, G Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. In: *Estudos em Design*, Volume 5, n 2, dez 1997. p. 27-41.

BUCHANAN, R. Shi Ji: *The Journal of Design, Economics, and Innovation* Volume 1, Issue 1, Autumn 2015, Pages 5–21. Disponível em: doi:10.1016/j.sheji.2015.09.003. Acessado em 30/07/2016.

\_\_\_\_\_. “Wicked Problems in Design Thinking.” In Victor Margolin and Richard Buchanan (eds) *The Idea of Design: A Design Issues Reader*. Cambridge, MA: MIT Press. 1995.

CARDOSO, R. *Design para um mundo complexo*: Cosac & Naify: 2012.

CAUTELA, C. *Strumenti di design management* Roma: Franco Angeli, 2007. P. 142.

\_\_\_\_\_; ZURLO, F. 2006. *Relazioni produttive: design e strategia nell’impresa contemporanea*. Milano, Aracne

CHAUÍ, M. *Desejo, paixão e ação na ética de Espinosa* (São Paulo: Companhia das Letras, 2011)

\_\_\_\_\_. *Espinosa: uma filosofia da liberdade* (5ª ed. São Paulo: Editora Moderna, 1995).

\_\_\_\_\_. *Convite à filosofia. Ática*. São Paulo, SP. 2000.

\_\_\_\_\_. *Política em Espinosa* (São Paulo: Cia. das Letras, 2003)

CELASCHI, F. *Dentro al progetto: appunti di merceologia contemporânea Strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. Roma: Carocce, 2006

DA SILVA, P. Profanações (ISSN – 2358-6125) Ano 1, n. 2, p. 144-158, jul./dez. 2014.

D'ANJOU, P. Toward an Horizon in Design Ethics. Springer Science+Business Media, 2009. Sci Eng. Ethics (2010) 16:355–370 DOI 10.1007/s11948-009-9157-y

\_\_\_\_\_. An alternative model for ethical decision-making in design: A Sartrean approach. Elsevier Ltd. 2010. Design Studies 32 (2011) 45e59  
doi:10.1016/j.destud.2010.06.003

DELEUZE, G. Foucault. São Paulo: Brasiliense. 2005.

\_\_\_\_\_. (1981). Spinoza: Philosophie Pratique. Paris: Minuit.

\_\_\_\_\_. (2002). Espinosa e a Filosofia Prática. Tradução de Daniel Lins e Fabien Pascal Lins. São Paulo: Escuta.

\_\_\_\_\_. Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

\_\_\_\_\_. Diferença e repetição. São Paulo: Graal, 1998.

\_\_\_\_\_.; GUATTARI, Félix. Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

\_\_\_\_\_. O que é um dispositivo. Disponível em  
<<http://vsites.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2011.

DE MORAES, D; Strategic Design Research Journal, 3(2): 62-68 maio-agosto 2010  
©2010 by Unisinos - doi: 10.4013/sdrj.2010.32.05. Acesso em 29/07/2016.

DENI, M.; PRONI, G. 2008. (org.). La Semiotica e il progetto: Design, Comunicazione, Marketing. Milano, Franco Angeli, p. 186.

DESCARTES, R. As paixões da alma. Editora: Martins Editora, 1998.

\_\_\_\_\_. Meditações. São Paulo: Martin Claret. 2008

DESERTI, A. Intorno al progetto: concretizzare l'innovazione. In: CELASCHI, F.; DESERTI, A. Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci Editore, 2007, pp. 57-121.

DEVON. R. Towards a social ethics of engineering: The norms of engagement, International Journal of Engineering Education, January (1999) pp. 87-92.

DEWEY, J, The Quest for Certainty, Minton, Balch, New York (1929) pp. 272-273.

DILNOT, C. Ethics? Design? In: TIGERMAN, Stanley (Ed.). The Archeworks Papers, Volume 1, Number two. Chicago: Archeworks, 2005.

DREYFUS, H; RABINOW, P. Michel Foucault: uma trajetória filosófica – para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

DROIT, R. Michel Foucault, Entrevistas. Tradução de Vera Portocarrero e Gilda Gomes Carneiro. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DORST, K; CROSS, N. Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. *Design Studies*, (2001) 22(5) pp. 425–437.

\_\_\_\_\_, & ROYAKKERS, L. (2006). The design analogy: a model for moral problem solving. *Design Studies*, 27, 633e656.

DUNNE, A; RABY, F. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013), 151.

FINDELI, A. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues: Volume 17, Number 1 Winter 2001*.

\_\_\_\_\_. *Prométhée éclairé. Éthique, technique et responsabilité professionnelle en design* (Montréal, Éd: Informel, 1993).

FLUSSER, V. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

\_\_\_\_\_. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANZATO, C et al. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, Karine. Org. *Design Estratégico para Inovação Cultural e Social*. São Paulo; Kazuá, 2015.

\_\_\_\_\_. O design estratégico no diálogo entre cultura de projeto e cultura de empresa. *Strategic Design Research Journal*, 3(3): 89-96 setembro-dezembro 2010

\_\_\_\_\_; FREIRE, Karine; DEL GAUDIO, Chiara. Design -Driven Strategies For Creative Social Innovations Ecosystems. *INT. J. KNOWL. ENG. MANAGE.*, v.6, n.16 • NOV. 2017/FEV. 2018 • ISSN 2316-6517 • p. 46-69 •

\_\_\_\_\_; CELASCHI, Flaviano. Processo de metaprojeto para o desenvolvimento estratégico e a inovação das organizações. *Metadesign process for organizational strategic development and innovation*. P&D Design; 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís (MA). 2012.

FRIEDMAN, K. Design Knowledge: Context, Content and Continuity. In: DURLING, D.; FRIEDMAN, K. (eds.) *Proceedings of the Conference Doctoral Education in Design: Foundations for the Future*. Staffordshire University Press, U.K., 2000.

FRY, T. (1999). *A new design philosophy: An introduction to defuturing*. Sydney: UNSW Press.

\_\_\_\_\_. Design ethics as futuring. *Design Philosophy Papers*, 4. (2004).

\_\_\_\_\_. *Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice*. New York: Berg. (2009).



\_\_\_\_\_. Becoming human by design. London, UK: Berg, 91–105. (2012).

\_\_\_\_\_. Theory construction in design research: criteria: approaches and methods. *Design Studies*, v. 24, 2003, p. 507-522.

FOUCAULT, M. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, Hubert L., RABINOW, Paul. Michel Foucault: uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Tradução de Vera Portocarrero e Gilda Gomes Carneiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

\_\_\_\_\_. Ditos & escritos I: Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise. Org. Manoel Barros da Motta. Tradução de Vera Lucia Avellar Ribeiro. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

\_\_\_\_\_. Michel Foucault, uma entrevista: sexo, poder e a política da identidade. Tradução Wanderson Flor do Nascimento. Verve, São Paulo, nº 5, 2004, p. 260-277.

\_\_\_\_\_. A verdade e as formas jurídicas. Tradução de Roberto Cabral de Melo Machado e Eduardo Jardim Moraes. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002.

\_\_\_\_\_. Em defesa da sociedade: curso dado no Collège de France (1975-1976). Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. História da sexualidade I: A vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

\_\_\_\_\_. Hermenêutica do sujeito. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. Vigiar e Punir. Rio de Janeiro. Vozes. 2007.

\_\_\_\_\_. Microfísica do Poder. São Paulo. Paz e Terra, 2015.

\_\_\_\_\_. A Ética do Cuidado de Si Como Prática da Liberdade. In: FOUCAULT, Michel. Ética, sexualidade, política. Col. Ditos e Escritos V. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

\_\_\_\_\_. A arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979. REVISAR.

\_\_\_\_\_. Os intelectuais e o poder – conversa entre Michel Foucault e Gilles Deleuze. In: Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 2000b, p. 69-78.

FUKUUCHI, A; YANG, H; & SIMPSON, J. Designers = Meta-epistemologists? Questions of practicing design in the spaces of beyond-knowledge and the not-yet. International Association of Design Research. (2009)

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

\_\_\_\_\_. Candidate worldviews for design theory. In: *Design Studies*, v. 29, n. 3, 2008, p. 267-303.

GUATTARI, F. As três ecologias. Trad. Maria Cristina F. Bittencourt. São Paulo: Papyrus, 1990.

\_\_\_\_\_; ROLNIK, Suely. Micropolítica. Cartografias do desejo. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

GIACCARDI, E. Metadesign as an Emergent Design Culture. Leonardo, v.38, n. 4, 2005, p. 342, 349. Disponível em: [https://www.academia.edu/2113875/Metadesign\\_as\\_an\\_emergent\\_design\\_culture](https://www.academia.edu/2113875/Metadesign_as_an_emergent_design_culture). Acesso em 29/07/2016.

GIL, A. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2009.

GROS, F. O Cuidado de Si em Michel Foucault. In: RAGO, Margareth (Org.); VEIGANETO, Alfredo (Org.). Figuras de Foucault. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica. 2008.

HARRIS, C. E., PRITCHARD, M. S., & RABINS, M. J. (2009). Engineering ethics: Concepts and cases. Belmont, CA: Wadsworth.

HICKLING, "Beyond a Linear Iterative Process?", in B. Evans, et al., Changing Design (Chichester: John Wiley & Sons, 1982), 275–93.

HOBBS, T. Leviatã. Editora Martin Claret, 2014.

HUGHES, N. (2010). Ontological design. Haunted Geographies [Blog]. Available from <http://hauntedgeographies.typepad.com/hauntedgeographies/2010/12/ontological-design.html> [Accessed 13 November 2016].

JAMIESON, D. Ética e meio ambiente: uma introdução; tradução de André Luiz de Alvarenga. - São Paulo: Editora Senac, 2010.

KANT, I. Crítica da Razão pura. Martin Claret. São Paulo, SP. 2002.

KRIPPENDORFF, K., 1989, On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (Of Things)", Design Issues, vol. 5., No.2. (Spring) pp. 9-39.

\_\_\_\_\_.The Semantic Turn: A New Foundation for Design. by CRC Press, 2005.

LÉVY, P. Plissê Fractal ou como as máquinas de Guattari podem nos ajudar a pensar o transcendental hoje. In <<http://caosmose.net/pierrelevy/plissefractal.html>>. Acesso em 1 de abril de 2010.

LILLEY, D; LOFTHOUSE, Vicky. Teaching Ethics for Design for Sustainable Behaviour: A Pilot Study. Design and Technology Education, v15 n2 p55-68 2010. 14 pp.

LIPOVETSKY, G; CHARLES, S. Os tempos hipermodernos. São Paulo: Barcarolla, 2007.

\_\_\_\_\_. A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

\_\_\_\_\_. O império do Efêmero – a moda e seu destino nas sociedades modernas. Companhia de Bolso: 1987.

LLOYD, P. (2009). Ethical imagination and design. *Design Studies*, 30, 154e168.

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

\_\_\_\_\_. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. *Design Studies*, v. 23, 2002, p. 345–361.

LOCKWOOD, T. Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value. New York: Allworth Press, 2010.

MAFFESOLI, M. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós modernas. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006

MANZINI, E. A Matéria da Invenção. Trad. Pedro Afonso Dias. Lisboa: Ed. Centro Português de Design, 1993.

\_\_\_\_\_. Design, ethics and sustainability: Guidelines for a transition phase. DIS-Indaco, Politecnico di Milano. 2006.

\_\_\_\_\_. Physis and Design. Interaction between nature and culture. 1994: Núm.: 10 Edició català-castellà-anglès.

\_\_\_\_\_. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Coord trad. Carla Cipolla. Rio de Janeiro: E-Papers serviços editoriais, 2008.

\_\_\_\_\_; CULLARS, J. Prometheus of the everyday: The ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. The MIT Press: 1992.

\_\_\_\_\_. The Material of Invention: Materials and Design, Arcadia Edizioni, Milan, 1986.

\_\_\_\_\_. Scenarios of sustainable wellbeing. *Design philosophy papers*, v.1, n.1, 2003. Disponível em: [http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp\\_index.html](http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp_index.html).

\_\_\_\_\_; JÉGOU, F. Design de cenário. In: BERTOLA, P. ; MANZINI, E. Design multiverso I Notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, pp. 189 - 207.

\_\_\_\_\_; VEZZOLI, C. O desenvolvimento de produtos sustentáveis – Os requisitos ambientais dos produtos industriais. Edsup: 2011.

\_\_\_\_\_; BIGUES, J. Ecología y democracia: De la injusticia ecológica a la democracia ambiental. Icaria Más Madera: 2000.

MAHER, M; POON, J; BOULANGER, S. Formalising design exploration as co-evolution: a combined gene approach, in Gero, J S and Sudweeks, F (eds.) *Advances in Formal Design Methods for CAD*, Chapman and Hall, London, UK (1996)

MAURI, F. *Progettare progettando strategia*. Milano: Masson S.p. A, 1996.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. *Design Research Journal*: 2008.

MILL, J. *On Liberty*. Peterborough, Canada: Broadview Press, 1999.

MINTZBERG, H; LAMPEL, J. Reflecting on the Strategy Process *Sloan Management Review*, Vol. 40, No. 3, pp. 21-30, 1999.

\_\_\_\_\_; AHLSTRAND, Bruce.; LAMPEL, Joseph. *Safári de estratégia: um roteiro pela selva do planejamento estratégico*. Porto Alegre. Bookman, 2000.

MITCHAM, C. (1995). Ethics into design, in *Discovering Design: explorations in design studies*, edited by Richard Buchanan and Victor Margolin. Chicago, IL: University of Chicago Press, 173-189.

MORIN, E. *O método 3. O conhecimento do conhecimento*. Porto Alegre. Sulina, 1999.

\_\_\_\_\_. *A religação dos saberes: o desafio do século XXI*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

\_\_\_\_\_. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2007

\_\_\_\_\_. *Método 6: ética*; tradução Juremir Machado da Silva. 4.ed. -- Porto Alegre: Sulina, 2011. 224 p.

PAPANEEK, V. *Arquitetura e Design. Ecologia e Ética*. Edições 70 - Brasil, 2007.

\_\_\_\_\_. (1971) *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York.

PARODE, F; BENTZ, I. *Cadernos de Cultura Contemporânea*; Universidade do Vale dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design.- Porto Alegre; Entremeios, 2013.

PARFIT, D; BROOME, J. *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes Vol. 71 (1997)*, pp. 99-146

PASSMORE, J. *Man's Responsibility for Nature. Ecological Problems and Western Traditions*. London: Duckworth, 1974.

PASTORI, D.O. *Habitar a Terra – Cartografia de um encontro entre conceitos do Design Estratégico para a Sustentabilidade de Ezio Manzini, da Ecosofia de Gilles Deleuze e Félix Guattari, e da Econtologia das Interfaces de Pierre Lévy*. (Programa

de Pós-Graduação em Design) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Rio Grande do Sul, 2010.

PESSOA, F. A. vida como obra de arte. S/D. disponível em <<[http://secult.es.gov.br/\\_midias/pdf/2223-4a64ac4b80cc9.pdf](http://secult.es.gov.br/_midias/pdf/2223-4a64ac4b80cc9.pdf)>>. Acesso em 10/12/2013.

PESSOA, F. M. Entre pensar e ser, Heidegger e Parmênides. Anais de Filosofia Clássica, Rio de Janeiro, ano 1, vol.1, nº 1, 2007. Disponível em <<http://www.ifcs.ufrj.br/~afc/2007/pessoa.pdf>> Acesso em: 28/10/2013.

PETTERSEN, I. N. and BOKS, C., (2008) The ethics in balancing control and freedom when engineering solutions for sustainable behaviour, International Journal of Sustainable Engineering, Vol. 1, No. 4, pp. 287-297.

PLATÃO. Diálogos. Pará: Universidade Federal do Pará. 1975.

\_\_\_\_\_. Apologia de Sócrates. Pará de Minas. Virtual Books Online M&M Editores LTDA. 2003

RODRIGUES, A. D. “O dispositivo da enunciação”. In: Comunicação e cultura – A experiência cultural na era da informação. Lisboa, Presença, 1994, pp. 141-156.

ROSÁRIO, N. M; OLIVEIRA, Lizete de e PARODE, Fábio. Entre-Semióticas. - São Paulo: Kazuá, 2013.

ROUSSEAU, J. Do Contrato Social. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. Devaneios do caminhante solitário. Tradução, introdução e notas de Fúlvia Luiza Moretto. Brasília: Universidade de Brasília, 3ª. Ed., 1995.

\_\_\_\_\_. Discurso Sobre a Origem e os Fundamentos da Desigualdade Entre os Homens. Tradução de Iracema Gomes Soares e Maria Cristina Roveri Nagle. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Ática, 1989.

SARTRE, J. P. Existentialism is a humanism. New Haven: Yale University Press. 2007.

SINGER, P. How are we to live? : Ethics in an age of self-interest. Oxford University Press. 1997

\_\_\_\_\_. Practical Ethics - second edition. Cambridge University Press. 1993

\_\_\_\_\_. Ética prática. Martins Fontes. São Paulo, SP. 1994.

\_\_\_\_\_. Animal Liberation. Harper Collins. 1975

\_\_\_\_\_. Ethics in the Real World: 82 Brief Essays on Things That Matter. Princeton University Press. 2016.

\_\_\_\_\_. *Vida Ética: Os melhores ensaios do mais polêmico filósofo da atualidade.* Tradução Alice Xavier. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

SPINOZA, B. *Tratado político* (Lisboa: Editorial Estampa) [Tradução, introdução e notas por Manuel de Castro]. 1997.

\_\_\_\_\_. *Tratado teológico-político* (Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda) [Tradução, introdução e notas por Diogo Pires Aurélio]. 1988.

\_\_\_\_\_. *Ética* (Lisboa: Relógio d'Água) [Tradução, introdução e notas por Joaquim de Carvalho et al.]. 1992.

SUDJIC, D. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

STOLARSKI, A. *Design e Arte: Campo minado. Uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar / André Solarski*. São paulo, 2012; p. 255.

TONKINWISE, C. *Ethics by Design; or, the Ethos of Things*. Design Philosophy Papers, Issue 2, 2004.

TROCCHIANESI, R. "I Segni del progetto". In DENI, Michaela; PRONI, Giampaolo (org.). *La semiotica e il progetto: design, comunicazione, marketing*. Milano: Ed. Franco Angeli, 2008. p. 184 - p. 186.

VAN ONCK, A. 1965. *Metadesign*. Bibliografia FAU-USP. Trad. Lúcio Grinover.

VAN DE POEL, I., & ROYAKKERS, L. (2007). The ethical cycle. *Journal of Business Ethics*, 71, 1e13.

VASSÃO, C. *Metadesign - Ferramentas, Estratégias e Ética para a Complexidade*. Editora Edgar Blucher Ltda. 2010.

VERBEEK, P. P. 2005, *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, Penn State University Press, University Park, PA.

\_\_\_\_\_. 2006, *Materializing morality: design ethics and technological mediation*, *Sci., Technol., and Hum. Valu.* 31(3):361–380.

\_\_\_\_\_. and Slob, A., 2006, *User Behavior and Technology Development: Shaping Sustainable Relations between Consumers and Technologies*, vol. 20 of *Eco-Efficiency in Industry and Science*, Springer, Dordrecht.

\_\_\_\_\_. *Morality in Design: Design Ethics and the Morality of Technological Artifacts*. P. E. Vermaas et al. (eds.), *Philosophy and Design*. 91 © Springer 2008

VICENTE, O. *Ética e Ontologia em Emmanuel Lévinas*. *Revista Estudos Filosóficos* nº 8/2012 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967  
<http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos> DFIME – UFSJ - São João del-Rei-MG Pág. 33-50.

WASSERMAN, B., et al. *Ethics and the practice of architecture*. New York: Wiley. (2000)

WHITBECK, C. Ethics in engineering practice and research. Cambridge: Cambridge University Press. (1998)

WILLIS, A.M. (2006). Ontological designing – laying the ground. In: Willis, A.-M., ed. Design Philosophy Papers, Collection Three. Ravensbourne, Queensland: Team D/E/S Publications, 80–98. Available from [https://www.academia.edu/888457/Ontological\\_designing](https://www.academia.edu/888457/Ontological_designing) [Accessed 14 September 2016].

ZURLO, F. Un modello di lettura per il Design Strategico. La relazione tra design e strategia dell'impresa contemporanea. Dottorato di Ricerca in Disegno Industriale – XI ciclo. Politecnico di Milano, Milano, 1999. P. 247.

\_\_\_\_\_. Design Stratégico. In: XXI Secolo, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. Disponível em: [http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico\\_\(XXI-Secolo\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico_(XXI-Secolo)). Acesso em 30 de abril de 2014.

\_\_\_\_\_. Le strategie Del design. Libraccio Editore, 2012. 49p Weick Karl. Sensemaking in Organizations. Sage Publications, 1997.

\_\_\_\_\_. 2006. Della relazione tra strategia e design: note critiche. In: P. BERTOLA; E. MANZINI, Design Multiverso: Appunti di fenomenologia del design. Milano, Edizioni POLI. design, p. 89-98