



**Inventando tipos de design:
princípios classificatórios e categorias**

Inventando tipos de design: princípios classificatórios e categorias

Leandro Tadeu Catapam, Marcos Namba Beccari

Leandro Tadeu Catapam

É bacharel em Design Gráfico, mestre em Design e doutorando em Design pelo PPGDesign - Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná. Atua como professor no curso de graduação em Design e Artes Visuais da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, além de ministrar módulos em cursos de especialização da mesma instituição. Em 2020, publicou o artigo “As produções humanas e as mediações ferramentais” no VII Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas.

Contato: leandrocatapam@gmail.com

Marcos Namba Beccari

Doutor em Educação pela USP. É professor do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná. Trabalha principalmente com estudos da visualidade, estudos do discurso e estudos crítico-filosóficos em design. Líder do Núcleo de Estudos Discursivos em Arte e Design da UFPR.

Contato: contato@marcosbeccari.com

RESUMO (PT): Este artigo tem como objetivo analisar as categorias referentes à forma, função e bom design a partir do conceito de nominalismo dinâmico. A ideia é estudar os possíveis ecos de uma abordagem filosófica em ordenações classificatórias do campo do design. Metodologicamente, é proposta a apresentação do nominalismo dinâmico de Ian Hacking, situando o conceito e sua aplicação médica e comportamental na criação de tipos de pessoas. A segunda parte realiza uma coleta de classificações a partir de entrevistas com designers do livro Design em Diálogo, para gerar uma discussão e uma síntese conclusiva que intenta perceber como as nomeações classificatórias no design podem transformar-se dinamicamente sob aspectos discursivos e práticos.

Palavras chave: *classificação, nomeação, design, filosofia, discurso*

ABSTRACT (EN): This article aims to analyze the categories related to form, function and good design from the concept of dynamic nominalism. The idea is to study the possible echoes of a philosophical approach in classificatory ordinations in the field of design. Methodologically, Ian Hacking's dynamic nominalism is proposed, situating the concept and its medical and behavioral application in the creation of types of people. The second part performs a collection of classifications based on interviews with designers from the book Design in Dialogue, to generate a discussion and a concluding synthesis that intends to understand how classification nominations in design can dynamically change under discursive and practical aspects.

Keywords: *classification, naming, design, philosophy, discourse*

RESUMEN (ES): Este artículo tiene como objetivo analizar las categorías relacionadas con la forma, la función y el buen diseño a partir del concepto de nominalismo dinámico. La idea es estudiar los posibles ecos de un enfoque filosófico en ordenaciones clasificatorias en el campo del diseño. Metodológicamente, se propone el nominalismo dinámico de Ian Hacking, situando el concepto y su aplicación médica y conductual en la creación de tipos de personas. La segunda parte realiza una recopilación de clasificaciones a partir de entrevistas con diseñadores del libro Design in Dialogue, para generar una discusión y una síntesis final que pretende comprender cómo las nominaciones de clasificación en diseño pueden cambiar dinámicamente bajo aspectos discursivos y prácticos.

Palabras clave: *clasificación, naming, diseño, filosofía, discurso.*

Introdução

As expressões do conhecimento humano comumente apresentam complexidades que dificultam a unificação discursiva, revelando várias frentes de abordagem que nem sempre são convergentes. No campo do design, isso se confirma pelo atravessamento de conceitos e práticas que produzem inúmeras classificações e categorias que versam sobre múltiplos temas como estéticas, estilos, métodos de execução, ferramentas, dinâmicas projetuais, dentre outros.

Tais temas classificatórios podem se desenvolver desde vivências e experiências práticas, bases teóricas com aproximações epistemológicas, ou até mesmo pelo amadurecimento de técnicas e expressão, aliados aos aspectos históricos e sociais.

Partindo desse contexto, o problema de pesquisa formula-se na seguinte pergunta: sob a ótica do conceito de nominalismo dinâmico do filósofo Ian Hacking (1992), de que forma o design gráfico lida com as categorias que o campo produz por meio de seus discursos?

1. Making Up People, Ian Hacking in London Review of Books - Vol. 28 No. 16 · 17 August 2006. <https://www.lrb.co.uk/the-paper/v28/n16/ian-hacking/making-up-people>.

Para conduzir a investigação, o método visa apresentar primeiramente o conceito de nominalismo dinâmico desenvolvido por Ian Hacking, baseando-se em dois momentos específicos: na primeira publicação do texto *Making up people*, de 1986, e no texto de mesmo nome, publicado em 2006,¹ com a justificativa de apresentar a complementariedade do conceito dada pelo próprio autor.

Em seguida, a proposta concentra-se em como ordenam-se as categorias da forma, função e bom design no design gráfico, por meio da análise dos pontos de vista de designers entrevistados no livro *Design em Diálogo* (HELLER; PETTIT, 2013). A escolha desse livro se deu pelo fato de reunir depoimentos de vários destaques em áreas de atuação diversas, como uma estratégia ilustrativa à observação de ressonâncias entre a teoria filosófica de Hacking (1992) e o design.

Na sequência dos procedimentos metodológicos é apresentada uma discussão seguida de uma conclusão que, por meio do nominalismo dinâmico, visa compreender as implicações epistemológicas entre as classificações e o impacto no contexto da área. Desta maneira, o conceito de Hacking (1992) foi utilizado como perspectiva de análise aos pontos de vista de designers contemporâneos, discursos estes registrados no supramencionado livro *Design em Diálogo*.

Sobre o quão dinâmicas ou estáticas são tais categorias, ou sobre como os discursos dos designers flexibilizam-se ou apegam-se às estruturas classificatórias, buscou-se entender como se dá a construção de conhecimento na área.

O nominalismo dinâmico

Para Hacking (2006), o termo classificar está atrelado a domínios que ultrapassam as noções de nomeação, pois, segundo ele, organizar, ordenar, distinguir, etc., são propriedades que fazem parte da categorização. Assim, o panorama do autor pode ser compreendido ao observarmos o teor de seus estudos filosóficos que lançam novos enfoques sobre como a ciência é constituída e praticada.

Nesse sentido, uma de tais investigações refere-se às classificações de indivíduos enquanto objetos de estudo e como elas afetam esses grupos. Ao mesmo tempo, ao analisar estas relações, Hacking (2006) inclui o aspecto de como os efeitos delas nas pessoas podem também interferir na ordem classificatória, gerando uma movimentação transformadora entre princípios de ordenação e elementos classificados.

Assim, o autor propõe o conceito de nominalismo dinâmico, intentando apresentar uma alternativa aos conceitos tradicionais de nominalismo e realismo, por ele encarados como estáticos. Nessa perspectiva, ele analisa a epistemologia nominalista, segundo a qual categorias e classes são originalmente criadas pelos seres humanos, demarcando e nomeando uma diversidade de aspectos e características (HACKING, 1992).

Ao descrever a ideia de realismo, Hacking (1992) identifica nesta ótica que não é o mundo e o seu conjunto de experiências que se encaixam em categorias criadas, mas que tais características já se apresentam naturalmente. Para melhor compreendermos estes conceitos, a explicação de Boswell (1989) é pertinente:

2. "Realists consider categories to be the footprints of reality ("universals"): they exist because humans perceive a real order in the universe and name it. The order is present without human observation, according to realists; the human contribution is simply the naming and describing of it. Most scientists operate - tacitly - in a realist mode, on the assumption that they are discovering, not inventing, the relationships within the physical world. The scientific method is, in fact, predicated on realist attitudes. On the other hand, the philosophical structure of the modern West is closer to nominalism: the belief that categories are only the names (Latin: nomina) of things agreed upon by humans, and that the "order" people see is their creation rather than their perception." (BOSWELL, 1989, p. 18-19)

Os realistas consideram as categorias como pegadas da realidade (universais): elas existem porque os humanos percebem uma ordem real no universo e a nomeiam. A ordem está presente sem observação humana, de acordo com os realistas; a contribuição humana é simplesmente nomear e descrever isso. A maioria dos cientistas opera - tacitamente - de modo realista, partindo do pressuposto de que estão descobrindo, não inventando, as relações dentro do mundo físico. O método científico é, de fato, baseado em atitudes realistas. Por outro lado, a estrutura filosófica do Ocidente moderno está mais perto do nominalismo: a crença de que as categorias são apenas os nomes (latim: nomina) de coisas acordadas pelos humanos, e que a "ordem" que as pessoas veem é sua criação, e não sua percepção (BOSWELL, 1989, p. 18-19, trad. nossa).²

Logo, ao resumir este embate, observa-se que, enquanto o nominalista entende as classificações como criações humanas que independem do objeto ao qual se referem, o realista compreende que tais nomeações são sugeridas pelos próprios objetos e que as categorias são captadas por essa sugestão inerente.

Por conta disso, Hacking (2006) sugere o nominalismo dinâmico como uma terceira via de entendimento, situando-o num processo relacional em que os nomes interagem com os nomeados, realizando trocas contínuas de aspectos. Essa abordagem subentende um movimento desenvolvido desde o momento da atitude classificatória e suas caracterizações até o comportamento do objeto classificado. O autor compara o objeto da classificação com um alvo que se move e se transforma, com uma mobilidade ontológica que exige uma renovação contínua que reforça ou questiona seus limites.

3. "I do not believe there is a general story to be told about making up people. Each category has its own history. If we wish to present a partial framework in which to describe such events, we might think of two vectors. One is the vector of labeling from above, from a community of experts who create a "reality" that some people make their own. Different from this is the vector of the autonomous behavior of the person so labeled, which presses from below, creating a reality every expert must face". (HACKING, 1992, p. 84)

Hacking (1992, 2006) compõe suas análises a partir de classificações das ciências médicas, cujos exemplos versam sobre o estudo do transtorno de múltipla personalidade e perfis comportamentais, como a homossexualidade e o autismo. Em continuidade, o autor identifica o ato de 'criar tipos de pessoas' como uma constante nas atividades médicas, pela necessidade de catalogação de dados que se tornam úteis nas reincidências de determinadas condições. Tal sorte de exercício médico resulta na criação de pessoas, isto é, na composição de tipos que, em certo sentido classificatório, não existiam antes. No entanto, Hacking (1992) ressalta que, a partir do momento que uma categoria é criada, ela tem uma história própria que desafia os limites originalmente concebidos.³

Assim, o autor estabelece a existência de dois vetores: um que conduz as classificações que cercam a pessoa estudada e outro que pressupõe o comportamento autônomo dela, gerando uma outra realidade que contém a primeira. Nessa perspectiva, ele pretende contextualizar o cenário em que o nominalismo dinâmico atua, sob uma ótica de flexibilidade analítica e conceitual, em movimento, composto por variáveis entre conhecimento, natureza e realidade.

Como consequência dessa argumentação, nota-se como classificar é um tipo de invenção que produz resultados que ultrapassam as nomeações e ordenações categóricas. A seguir, pretende-se ilustrar, por meio da análise de classificações da forma, função e bom design, as ressonâncias deste conceito filosófico no campo profissional em que os designers atuam.

Classificações e categorias do design gráfico contemporâneo

Sob a perspectiva de análise proposta pelo nominalismo dinâmico, neste tópico busca-se ilustrar como uma área de atuação pode produzir classificações dentro de seu discurso e como seus elementos componentes podem se apegar ou se flexibilizar a partir delas. O campo do design foi escolhido por apresentar multiplicidade prático-discursiva em sua constituição histórica e, consequentemente, múltiplas dimensões classificatórias. A busca, por sua vez, por ecos de um conceito filosófico numa área diversa do contexto em que este se aplica constitui um exercício de extração de paralelos epistemológicos para um entendimento sob novas perspectivas dentre um saber de localização definida.

Para a coleta de dados dentro desse contexto de exemplo ilustrativo, o livro *Design em Diálogo* (HELLER; PETTIT, 2013) foi escolhido como base para essa análise por conter entrevistas com designers e suas diferentes visões sobre a área. As entrevistas nele contidas foram coletadas no decorrer da década de 1990, período em que muitas mudanças se apresentavam ao campo, tanto no que diz respeito à inserção das tecnologias digitais, bem como no que concerne às práticas visuais e seus aspectos de confronto e continuidade entre o moderno e o pós-moderno.

As entrevistas apresentam um panorama rico em percepções dos valores do design gráfico numa determinada época e, por não se apresentar de forma linear, revela a multidirecionalidade dos entrevistados, caracterizando o design como um campo complexo e autônomo.

Os designers entrevistados apresentam concepções diversas no seu meio de atuação. Contudo, a forma e a função e o que pode ser considerado como bom design foram as categorias escolhidas para a análise, visto serem temas essenciais tanto na história da área como em suas diversas expressões. Entretanto, depreendeu-se do conteúdo dos relatos dos designers o fato de que não é propriamente a definição de uma categoria ou classificação que vai definir uma prática, e nem o oposto disso. Ou seja, no design, conforme os princípios categóricos se estabelecem como limites, novos tipos de design passam a existir de forma independente em relação ao que existia antes.

Os próximos tópicos visam apresentar como essa dinâmica é estabelecida a partir de percepções dos designers do livro *Design em Diálogo*, sobre possíveis classificações advindas da forma e função e do conceito do que pode ser considerado bom design.

A forma e a função

As reflexões sobre funcionalidade e estética são recorrentes no que diz respeito à definição do que é design em sua diversidade de expressão. A forma seguindo a função, ou a estética subjugada ao aspecto racional/funcional, é observada em argumentos dos designers, mesmo que de diferentes gerações. É o caso de Massimo Vignelli (1931-2014), reconhecido arquiteto e designer na área de identidade visual, ao ser questionado sobre haver espaço para outros tipos de linguagem visual em design: “O que se espera é que um lado cuide do sublime, enquanto o outro cuida do ridículo” (HELLER; PETTIT, 2013, p. 20). Essa afirmação, quando enquadrada sob o viés da forma e função, pode denotar que os aspectos formais ou estéticos podem ser menos importantes.

Já Milton Glaser (1929-2020), ilustrador, educador e designer gráfico, demonstra o desejo de ultrapassar as classificações mais intransigentes: “A gente tem de lutar contra um cânone resistente a fim de poder avançar na direção de algo próprio. [...] Quando se busca outro caminho, o que se acaba fazendo é contestar a ideia dominante” (*ibidem*, p. 211-212).

Entretanto, ao refletir sobre os estilos visuais, Glaser preocupa-se com o fato de eles serem usados num fluxo de modismos efêmeros pouco fundamentados enquanto profundidade formal: “[...] é preciso adotar cada estilo passageiro, e assim permanecer na crista da onda, mesmo quando se reconhece que o estilo da hora é transitório e corriqueiro?” (*ibidem*, p. 217).

Para o designer Paul Rand (1914-1996), detentor de grande expressão na criação de logotipos e identidade visual, a forma é uma manipulação de ideias. Embora nessa afirmação a estética seja valorizada como um veículo importante, ainda é percebida como algo abaixo dos aspectos funcionais, que seriam de ordem mais intelectualizada.

No decorrer do livro, isso se desdobra na preocupação da função social do designer gráfico como elemento propulsor dos estímulos comunicacionais. A ideia de que o perfil profissional do mesmo seja definido apenas como uma atividade de prestação de serviços é rechaçada por Jonathan Barnbrook (1966), designer com ênfase no desenvolvimento tipográfico: “[...] isso expõe a natureza de grande parte do design gráfico — trata-se simplesmente de cumprir razoavelmente a tarefa encomendada, e não de colocar em questão as ideologias culturais” (*ibidem*, p. 39).

Assim, a categoria da forma e função procura se estabelecer em diversos aspectos do design gráfico, ultrapassando a relação entre designer e público por assumir uma visão crítica sobre o posicionamento social de tal atividade. A busca por uma importância maior que a simples transmissão de mensagens indica que, mesmo com os recursos estéticos auxiliando neste feito, ainda devem estar atrelados a uma função maior.

Nessa perspectiva, quando o entrevistado possui um perfil teórico ou ligado ao ensino, também se observa a classificação da forma seguindo a função, como observado em Philip Meggs (1942-2002) e sua produção historiográfica que reforça o cânone em questão: “O conhecimento da história do design pode ajudar os designers a ir além do estilo e da superfície e a entender em nível mais profundo o trabalho que realizam” (*ibidem*, p. 135). Mais uma vez, essa afirmação denota confirmar um princípio classificatório de que a forma seria secundária à função.

Mesmo assim, em alguns momentos das entrevistas percebe-se um comportamento cambiante entre as classificações e os itens classificados, indicando que muitas mudanças em princípios ordenadores podem ser

assimiladas por eles. É o caso de Rick Poyner (1957), co-fundador do site Design Observer e escritor de publicações sobre pós-modernismo no design gráfico, ao comentar sobre as definições profissionais restritivas do design e que a função também pode assumir certos desvios formais.

Para além dessa assimilação, John Plunkett (1952), criador da revista Wired, explica que sua ênfase nos processos de criação no design gráfico coloca-o dentro da concepção clássica do design modernista. Essa afirmação nos conduz a vários princípios modernos aplicados ao campo, dentre eles a forma e a função ocupando um lugar de destaque. Como complemento a essa abordagem, ele corrobora o enunciado classificatório ao referir-se às contribuições dos designers no universo on-line: “[...] do meu ponto de vista, o designer atento às questões de conteúdo tem mais possibilidade de fazer uma contribuição significativa do que o designer mais preocupado com a forma” (*ibidem*, p. 316).

Isto posto, constata-se que, por meio de diferentes enfoques, a forma e a função são termos que geram perfis classificatórios expressos por uma hierarquia e, se houver algum tipo de deslocamento nisso, o resultado pode não se enquadrar no conceito de design ou até mesmo ser classificado como de baixa qualidade ou superficial.

Mesmo assim, em alguns comentários dos entrevistados notou-se que foi por meio da forma que se buscou a criação de novos tipos de design ou novas posturas discursivas, justamente quando as classificações se tornaram restritivas. Milton Glaser define as bases desse tipo de busca por atualização:

De certo modo, isso representa o mesmo tipo de reação a um sistema rígido que acaba por energizar as pessoas em busca de alternativas. Por outro lado, me parece que, se a ideia é ser revolucionário, é melhor fazer isso com conhecimento de causa (*ibidem*, p. 213).

Ao indicar o conhecimento de causa em sua afirmação, a reação aos padrões formais ainda é submetida aos filtros que apontam para uma racionalização como princípio de validação da expressão.

O bom design

Após as considerações sobre a forma e a função enquanto elementos reguladores da expressão, o foco agora reside em compreender como o conceito de bom design pode ser encarado como uma categoria e se ele apresenta alguma flexibilização dinâmica enquanto classificação, assim como vimos na perspectiva de análise de Hacking (1992).

Uma primeira dificuldade nessa tarefa foi a dispersão argumentativa sobre o que poderia ser considerado como bom ou mau design nos depoimentos do livro. O panorama incerto advindo de tal constatação é consciente por alguns e confunde-se com a própria definição da área, resultando no questionamento sobre o que significa design. A reflexão nesse sentido é percebida nas indagações de Milton Glaser:

O design é uma ocupação que garante um emprego básico para muita gente que faz produtos utilitários? É uma técnica que requer habilidades objetivas e mensuráveis que devem ser preservadas? É uma arte que serve como meio poderoso de expressão pessoal? É uma profissão cujos membros podem influenciar a saúde e o bem-estar do público em geral? É uma disciplina que envolve uma

investigação filosófica sobre a natureza da verdade, da beleza e da realidade? É um instrumento de mudança ou manipulação social? (*ibidem*, p. 222).

As perguntas de Glaser sintetizam a angústia de designers que sentem sua atividade descaracterizar-se em aspectos de mera prestação de serviços, intelectualização acadêmica ou instrumentalização técnica. Assim, ao se estabelecer como princípio classificatório o termo bom design, temos uma indicação de algum tipo de regulação ao campo.

Isso pode ser observado nas colocações de Massimo Vignelli:

Há dois tipos de designer gráfico: um deles está arraigado na história, na semiótica e na solução de problemas; o outro tem mais raízes nas artes liberais — pintura, artes visuais, publicidade, tendências e moda. E são dois caminhos bem distintos. O primeiro tipo está mais interessado em examinar a natureza do problema e organizar a informação. E esse tipo de design que nos interessa. Para mim, design gráfico é organizar a informação. Já o outro tipo se preocupa mais com a aparência e está sempre querendo mudar as coisas. Quer ser atualizado, belo, acompanhar as tendências (*ibidem*, p. 18).

Embora essa divisão refira-se ao tópico anterior, Vignelli localiza a importância da estruturação e, nessa ótica, o design precisa funcionar para ser considerado bom. Vindo ao encontro dessa argumentação, o designer Ivan Chermayeff (1932-2017), com formação em artes plásticas, assinala seu ponto de vista sobre a caracterização do bom design:

O que define o design é a solução de problemas; se ninguém está ouvindo, não está solucionado. Nesse caso, isso significa que está alguém ou além do público e dos objetivos. Quando falamos de design, estamos falando do bom design, e ele funciona quando é pensando e explicitado nos limites das circunstâncias do nosso mundo, quaisquer que sejam (*ibidem*, p. 206).

Novamente, os aspectos racionais direcionam esse pensamento sobre o tema, por atrelar noções de funcionalidade aplicadas ao resultado. Entretanto, aqui surge uma primeira deficiência do conceito, já vista no tópico anterior: a redução do papel do designer gráfico a um prestador de serviços e sua contraposição expressa pelo desejo de expressão e mensagem significativa.

Assim, o primeiro obstáculo à classificação do bom design esbarra na problemática entre a forma e a função vista no tópico anterior, isto é: como se desvencilhar de uma postura de resolução de problemas e, ao mesmo tempo, manter a expressividade estética e a importância comunicativa de ideias e valores?

As respostas de alguns designers oferecem caminhos para a reflexão sobre este problema, mas ao mesmo tempo não fornecem respostas sobre o que é o bom design. A pesquisadora e designer Ellen Lupton (1963) enquadra a atividade como uma forma de pensar e não apenas como uma profissão.

Em complementariedade a isso, Katherine McCoy (1945), conhecida pelo seu trabalho na instituição de ensino Cranbrook Academy of Art e notabilizada pela contestação dos pressupostos modernistas, se posiciona no sentido de questionar as lutas entre as concepções de design:

Eu me recuso a considerar o design (ou a vida) como algo que deve ser desta ou daquela maneira apenas. (Porque tanta gente, na área do design, acha que suas concepções só podem ser justificadas em detrimento das outras?) A disciplina é ampla e abrange muitos tipos de práticas: por que não pode ter também uma ampla diversidade de teorias, métodos, filosofias, práticas e personalidades? (*ibidem*, p. 191).

Em virtude de um espectro tão amplo, a busca pela especificidade do bom design distancia-se da apreensão, mas confirma outro aspecto presente em alguns entrevistados: do design enquanto portador de mensagem transformadora tanto para o público específico como para a sociedade em geral. Tal idealização pode ser um reflexo da falta de fundamentos únicos à atividade e que gera os debates supracitados. A esta busca por sentido alia-se um discurso de cunho social que problematiza os aspectos comerciais da profissão e, em outros momentos, atém-se a aspectos de relevância enquanto produção material e informativa.

Em consonância a essa argumentação, o designer Tibor Kalman (1949-1999), conhecido pelo seu trabalho na revista *Colors*, apresenta sua visão sobre a importância do design gráfico e sua expressão, quando indagado sobre sua mudança de foco em sua atuação profissional:

Isso ocorreu porque vislumbrei que o outro caminho não seria suficiente para manter o meu interesse no design. A missão surgiu quando comecei a me perguntar: “O que é produzido pelos designers faz do mundo um lugar mais agradável, mais interessante ou melhor?” (*ibidem*, p. 279).

Outro aspecto relevante na observação destes indícios classificatórios é definido paradoxalmente: ao passo que alguns exploram caminhos indiretos para a classificação da excelência em design, outros assumem uma postura calcada na observação do que pode ser considerado bom, sob a premissa de que o exercício deste reconhecimento é o aprendizado para produzi-las. A partir de tantas frentes possíveis referentes ao bom design, adicionalmente é citada a importância do recuo da fronteira do estilo para a retomada do conteúdo, especificamente citada no livro pelo designer e pesquisador britânico Rick Poyner.

Sendo assim, o bom design estabelece conexões aos termos forma e função, enfatizando a hierarquia entre eles e reafirmando o design associado à resolução de problemas. Mesmo como uma categoria difusa e inconstante, observa-se alguns aspectos de base que tendem a expressar um princípio classificatório nesse sentido.

Discussão

A argumentação de Hacking (1992) destaca as relações mútuas entre as classificações e as coisas classificadas, modificando e atualizando as estruturas de ambas. Mesmo que o conteúdo dos entrevistados seja tomado como um exemplo ilustrativo e não como uma aplicação direta do conceito filosófico, é nítido como os limites categóricos podem atuar no campo do design, requisitando uma revisão constante.

Isso propicia o aparecimento de novos tipos de design, visto observar-se nos depoimentos dos designers o argumento de Hacking (1992) sobre a história das classificações e suas delimitações. Percebe-se que, sobretudo, os designers persistem em questionar os limites em várias esferas de sua atuação e o resultado desse movimento dá ao campo um contorno flexível, constantemente indefinido.

Porém, em alguns depoimentos foram observadas categorias que almejam um maior alicerce ao contexto do design gráfico e, à medida que tais categorias são difundidas por nomes reconhecíveis da área, isso pode consolidar princípios com o objetivo de fortalecê-la. Entretanto, o design tende a se expandir ainda mais quando tais limitações são definidas, em virtude da inserção de apêndices que podem figurar como novas percepções.

Assim, relacionando a abordagem de Hacking (1992) ao tema, é perceptível que no design também há a movimentação entre princípios classificatórios e elementos classificados. Essa instabilidade conceitual é traduzida em diferentes concepções de design que podem variar sob aspectos culturais e sociais. Nas entrevistas analisadas, o panorama americano pode se assemelhar e se diferenciar a outros cenários, e é pertinente observar que essas diferentes concepções podem coexistir em proximidade.

O suporte no argumento filosófico de Hacking (1992) se apresentou como um recurso instrumental possível, advindo de uma área aparentemente distante, com a intenção de detectar ecos dessa abordagem filosófica numa ordenação epistemológica de um campo. Nessa perspectiva, o designer gráfico, crítico de design e educador Michael Bierut (1957) define o que pode ser considerada uma crítica de design efetiva: “Os bons textos sempre estão vinculados a aspectos mais amplos do que o objeto em discussão, e até mesmo vinculados a coisas que não fazem parte do design gráfico” (*ibidem*, p. 236).

O design, e especificamente o design gráfico, almeja se estabelecer como uma categoria autônoma que esbarra na diversidade de perspectivas que desfavorecem o estabelecimento de uma direção única e consistente e, ao analisarmos o texto intitulado *The D.I.Y Debate* (2006), é importante destacar como essa indefinição de contornos pode preocupar os designers atuantes.

Steven Heller (1950), organizador do livro de entrevistas aqui estudado, ao debater com a designer Ellen Lupton, revela tal inquietação:

Ao tornar nosso trabalho tão fácil de fazer, estamos desvalorizando nossa profissão. Eu gosto da democracia como todos, mas por causa das novas tecnologias, a definição de “amador” em áreas como design gráfico, fotografia, filme e música, dentre outras, está em redefinição. Com tudo tão democrático, podemos perder o status de elite que nos dá credibilidade (LUPTON, 2006, s. p., trad. nossa).⁴

Essa preocupação pode ser encarada como um sintoma da fragilidade classificatória em torno do design gráfico. No entanto, conforme verificado nas entrevistas, o estabelecimento de categorias nem sempre produz uma unidade. Um conflito constante dentro do design denota que classificações não versam apenas em ordenar elementos e, sim, em torno do reconhecimento da autonomia do campo. No debate supracitado, Lupton estabelece o contraponto pontuando a amplitude alcançada:

A editoração eletrônica não eliminou o design gráfico; na verdade, o campo ficou maior, em parte porque o público em geral ganhou uma melhor compreensão do design trabalhando com ferramentas semelhantes às que usamos. As pessoas se tornaram mais educadas sobre design brincando (e trabalhando) com fontes e computadores (*ibidem*, s. p., trad. nossa).⁵

A afirmação indica o quanto a área amadureceu em termos de abrangência, mas revela o quanto essa maturidade é, ela própria, uma categoria que

4. “By making our work so easy to do we are devaluing our profession. I like democracy as much as the next person, but because of new technologies, the definition of “amateur” in fields like graphic design, photography, film and music, among others, is being redefined. With everything so democratic, we can lose the elite status that gives us credibility.” (LUPTON, 2006, s. p.)

5. “Desktop publishing didn’t wipe out graphic design; in fact, the field got bigger, in part because the general public had gained a better understanding of design by working with tools similar to those we were using. People became more educated about design by playing around (and working) with fonts and computers.” (LUPTON, 2006, s. p.)

os designers buscam cultivar, em detrimento de cânones da atividade. Nesse sentido, o conceito de nominalismo dinâmico aqui explorado pode apresentar um caminho para o entendimento de como se comportam os limites classificatórios.

Mais precisamente, ao observarmos como os tipos de design podem se sobrepor em uma constante busca de autonomia, entende-se como as classificações precisam acompanhar a história das coisas classificadas. Esse dinamismo pode reconhecer a multiplicidade e seus valores independentes, o que por si só é uma nova categorização menos limitada.

Conclusão

Para finalizar este estudo, busca-se compreender como as categorias no design gráfico contemporâneo podem ser estabelecidas, gerando novas formas de expressão na área. O problema investigado trouxe a possibilidade de verificação de como as classificações e os elementos classificados se comportam nesse contexto indefinido que permeia a caracterização do que é o design gráfico.

A instrumentalização por meio da abordagem filosófica permite compreender, sob uma perspectiva de um outro campo, como se dão as movimentações classificatórias e seu escopo nominalista ou realista, no que concerne à pesquisa científica. Em consonância à abordagem de Hacking, observa-se que, assim como na área médica, na qual novos tipos de pessoas são criados a partir de categorias estabelecidas, no design também existem tensões entre direcionamentos classificatórios, ora auxiliando numa melhor consolidação da área ora causando movimentos contrários que se multiplicam em novas formas de expressão.

Ao sugerir o nominalismo dinâmico, Ian Hacking propõe uma flexibilização de princípios classificatórios para gerar abrangência à análise dos tipos de pessoas criados, considerando especificidades que nem sempre são definidas previamente numa classificação. Ou seja, uma atenção a essa movimentação dos elementos classificados se faz pertinente ao melhor entendimento do seu comportamento.

Uma possível lacuna no presente estudo pode ser identificada no objeto de estudo de Hacking e o que aqui se intentou investigar: enquanto o autor se refere às categorias intersubjetivas, ou de relações entre o indivíduo e seu entorno, como o autismo e a homossexualidade, as opiniões advindas das entrevistas ora analisadas formam um quadro de opiniões subjetivas que apenas se encaminham para uma análise das variações de estilos no design.

Na abordagem aqui levada a cabo, ainda há a presença de uma dualidade, sobre ser adequada ou não a diversidade dos tipos de design, no entanto o objetivo foi identificar o quanto, no design, pode ser aplicado o nominalismo dinâmico de Hacking, referente aos princípios classificatórios e aos elementos classificados em movimentação constante e não uniforme.

Uma outra brecha nesta perspectiva de análise remete ao panorama americano e de período histórico definido do livro *Design em Diálogo*, de Steven Heller *et al.* A instabilidade ali observada, traduzida em diferentes concepções de design, pode variar sob aspectos locais, culturais e sociais, assemelhando-se ou diferenciando-se em outros cenários. Mas um

ponto relevante observado no escopo dessa análise é que diferentes concepções podem coexistir em proximidade, isto é, nos depoimentos existem vários designers de um mesmo contexto social que apresentam diferentes concepções sobre sua atividade. Portanto, foi apresentada uma possibilidade de mapeamento desta diversidade, o que pode ser encarado como um esboço para investigações em outras conjunturas, ou como um exemplo ilustrativo de como se estudar categorias e classificações no campo do design.

A motivação central deste estudo foi a de observar que o estabelecimento de polos regulatórios à expressão do design não impede os designers de gerarem novas formas de expressão ao campo. Ou seja, não é a ausência de classificações, que muitas vezes foi adotada pelos designers como epítetos superficiais do pós-modernismo, e tampouco o oposto, expresso por um agrupamento de princípios intocáveis e únicos, que melhor caracterizará o design gráfico. Ao estender a abordagem do nominalismo dinâmico sobre este contexto, conclui-se que é possível cultivar as classificações, mas também que é preciso reconhecer as movimentações que flexibilizam os limites e consolidam a expressão multiforme do design gráfico.

Referências



BOSWELL, J. Revolutions, Universals and Sexual Categories. In: Duberman, M; Vicinus, M; Chauncey Jr., G., **Hidden from History: Reclaiming the Gay and Lesbian Past**. New York: Meridian, 1989, pp 18-19.

HACKING, I. Making up people. In: Stein, E. (Org.). **Forms of Desire**. New York: Routledge, 1992, pp. 69-88.

HACKING, I. **Making up people**. London Review of Books, 2006. Disponível em <https://www.lrb.co.uk/the-paper/v28/n16/ian-hacking/making-up-people>

HELLER, S.; PETIT, E. **Design em diálogo: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LUPTON, E.; HELLER, S. **The D.I.Y.** Debate. AIGA, 24 jan. 2006.

Recebido em: 28/08/2021

Aprovado em: 21/10/2021