

# "What Design Can't Do": o paradigma da desilusão na prática e ensino do Design

*"What Design Can't Do": the paradigm of disillusionment in the practice and teaching of Design*

*"What Design Can't Do": el paradigma de la desilusión en la práctica y la enseñanza del Diseño*

Lucas Magalhães Freire

DOI: [10.5965/25944630912025e6752](https://doi.org/10.5965/25944630912025e6752)



## Resumo

Esta resenha analisa o livro *“What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion”*, publicado pela editora *Set Margins*, em 2023, do autor Silvio Lorusso, designer e professor italiano radicado em Portugal. A obra propõe um novo paradigma para a produção teórica do design, contrastando com grande parte dos cânones tradicionais que operam por uma perspectiva positiva. Lorusso explora a desilusão como uma condição inerente à prática, ao ensino e à teoria do design, enxergando-a não como algo a ser superado, mas como um fenômeno a ser reconhecido, registrado e organizado. Ao abordar a desilusão, o autor a define como um sentimento coletivo que atravessa o campo profissional, influenciando suas dinâmicas e revelando as limitações de um discurso idealizado. Lorusso propõe reflexões críticas que ajudam a compreender esse fenômeno, desafiando as expectativas utópicas frequentemente atribuídas ao design e abrindo espaço para uma visão mais complexa e realista da profissão.

**Palavras-chave:** Teoria do Design. Crítica do Design. Ensino de Design. Autonomia profissional. Práxis do Design.

## Abstract

*This review analyzes the book *What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion*, published by *Set Margins* in 2023, by Silvio Lorusso, an Italian designer and professor based in Portugal. The work proposes a new paradigm for theoretical production in design, contrasting with many traditional canons that operate through a positive perspective. Lorusso explores disillusionment as an inherent condition of design practice, education, and theory—not as something to be overcome but as a phenomenon to be acknowledged, documented, and organized. By addressing disillusionment, the author defines it as a collective sentiment that permeates the professional field, influencing its dynamics and exposing the limitations of an idealized discourse. Lorusso offers critical reflections to help understand this phenomenon, challenging the utopian expectations often imposed on design and paving the way for a more nuanced and realistic view of the profession.*

**Keywords:** Design Theory. Design Critique. Design Education. Professional Autonomy. Design Praxis.

## Resumen

---

<sup>1</sup> Mestrando em Design pela FAU-USP e docente na pós-graduação do Senac em UX Design, Arte-Educação e Gestão Cultural. Especialista em Educação Transformadora (PUC-RS) e Gestão da Inovação (FGV). Atuou em instituições como Nova Escola, Tera Treinamentos Profissionais, *The School of Life* e Insper.  
[lucasmfreire@gmail.com](mailto:lucasmfreire@gmail.com) | <http://lattes.cnpq.br/6626336131535918> | <https://orcid.org/0009-0004-4234-823X>

*Esta reseña analiza el libro *What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion*, publicado por la editorial Set Margins en 2023, del autor Silvio Lorusso, diseñador y profesor italiano radicado en Portugal. La obra propone un nuevo paradigma para la producción teórica en el Diseño, en contraste con muchos cánones tradicionales que operan desde una perspectiva positiva. Lorusso explora la desilusión como una condición inherente a la práctica, la enseñanza y la teoría del Diseño, no como algo que deba superarse, sino como un fenómeno que debe reconocerse, documentarse y organizarse. Al abordar la desilusión, el autor la define como un sentimiento colectivo que atraviesa el ámbito profesional, influyendo en sus dinámicas y exponiendo las limitaciones de un discurso idealizado. Lorusso ofrece reflexiones críticas que ayudan a comprender este fenómeno, desafiando las expectativas utópicas que a menudo se atribuyen al Diseño y abriendo paso a una visión más compleja y realista de la profesión.*

**Palabras clave:** *Teoría del Diseño. Crítica del Diseño. Enseñanza del Diseño. Autonomía profesional. Práxis del Diseño.*

## Resenha

*What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion* é um livro publicado em 2023, escrito pelo pesquisador, escritor, professor, artista e designer italiano Silvio Lorusso. Publicado pela editora Set Margins, com sede na Holanda, a obra apresenta um novo paradigma que desafia grande parte da literatura tradicional do campo do design. Lorusso propõe a desilusão como uma condição intrínseca à prática e ao ensino do design atual, contrastando com as visões predominantemente otimistas e idealistas que até então dominam o discurso acadêmico e profissional da área. Ao fazer isso, ele abre espaço para uma reflexão crítica sobre os limites e as complexidades da disciplina.

A desilusão abordada no livro vai além do simples desânimo ou decepção (*disillusionment*); trata-se também de um processo contínuo de desilusão (*disillusioning*), que transita entre a esperança ativa da lucidez, as ilusões ainda presentes e, por fim, o mergulho no desânimo e na impotência. Lorusso, ao longo da obra, explora diferentes manifestações dessa desilusão e propõe uma genealogia desse sentimento no contexto profissional do design, destacando como ele permeia tanto a prática quanto a teoria da área. Assim, a desilusão é apresentada não apenas como uma condição, mas como um fenômeno multifacetado que estrutura a experiência dos designers contemporâneos.

O título do livro faz uma referência sarcástica à organização internacional, com base em Amsterdã, *What Design Can Do*, que promove eventos, conferências e desafios criativos com foco em design para a mudança social e sustentabilidade. Fundada em 2011 por Richard Van Der Laken e Pepijn Zurbug, a iniciativa tem como objetivo explorar o potencial transformador do design. Desde então, "*What Design Can Do*" tem se expandido globalmente, realizando eventos em mais de 100 países, incluindo o Brasil, já ocorrendo três edições homônimas do evento em São Paulo, sendo a última em 2017 na FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado). A ironia no título do livro de Lorusso sugere uma reflexão crítica sobre a eficácia dessas iniciativas e o papel real do design diante das questões sociais e ambientais.

O livro coloca os profissionais de design em uma espécie de crise existencial: de um lado, são desafiados pela academia e pelas escolas de arte e design, sendo confrontados com uma enorme responsabilidade social. De outro, enfrentam a dura realidade da prática profissional, no qual se veem imersos em um dilema frustrante. A desilusão surge ao perceberem a dificuldade de cumprir a promessa de serem agentes de transformação, projetistas capazes de criar um futuro mais nobre e idealizado. Esse confronto entre as expectativas acadêmicas e as limitações da prática diária resulta em um desgaste que permeia o campo do design.

Lorusso mistura habilidosamente a linguagem acadêmica com memes extraídos das redes sociais, criando uma combinação que, à primeira vista, pode parecer desconexa. No entanto, essa fusão é fundamental para o argumento central do livro: a desilusão no campo do design, em grande parte, encontra-se nos meios informais, como conversas e redes sociais, no qual é reforçada. Embora o humor autodepreciativo dos memes possa parecer trivial e até irreverente, Lorusso trata esse fenômeno com seriedade. Ele utiliza os memes como uma lente para explorar e refletir sobre o estado emocional dos designers, destacando como esse humor é uma forma de manifestação de frustração e desilusão no campo. Assim, a abordagem aparentemente leve revela um comentário profundo sobre a realidade vivida por esses profissionais.

Assim como o meme "Expectativa / Realidade", que com humor compara o que se espera de uma situação idealizada com o que realmente acontece, evidenciando a discrepância entre planos e resultados, o livro também adota essa estrutura. Na seção "Expectativa", são abordadas as teorias do design e a visão crítica sobre os aspectos da desilusão, com capítulos como: 2 - *Tudo, todos, tudo de uma vez: Sobre o panismo do design*, 3 - *Um relacionamento complexo: Sobre síntese e autonomia* e 4 - *Virando a mesa: Sobre poder e impotência*. Já na seção "Realidade", Lorusso discute como as ambições da teoria se concretizam na prática, explorando os capítulos: 5 - *A forma segue o formato: Sobre semi-automação e profissionalismo cultural*, 6 - *Kritikaoke: Sobre política ornamental e identidade como habilidade* e 7 - *A escola como mundo real: Sobre aspirações e compromisso*.

Assim, o livro reflete essa tensão entre a idealização teórica do design e os desafios enfrentados na aplicação prática da disciplina, área e campo.

O livro critica o mito do designer como herói, desmistificando a ideia de que ele possui total controle sobre o projeto ou que sua atuação seria exclusivamente orientada pela valorização do uso das coisas, desvinculada das dinâmicas do mercado. Pelo contrário, o autor posiciona o designer no contexto do capitalismo atual, em que, frequentemente, está subordinado a um sistema empresarial que impõe normas fora de seu controle. São revisitados paradigmas históricos do Design, como o manifesto *First Things First*, que defende a responsabilização ética dos designers. Contudo, ele destaca como essa idealização raramente se concretiza na prática, já que os designers não têm autonomia sobre os sistemas que regem o campo profissional e acabam limitados a tarefas cotidianas e operacionais.

No prólogo do livro, intitulado "In the Middle" (No Meio), evoca-se uma espécie de figura idealizada do designer hoje, que é configurada tanto pelo dualismo entre desilusão e heroísmo, mas, também, entre um meio termo na atuação do campo, no qual o designer está em uma espécie de balcão de negociação entre a expectativa ideal do designer e a realidade imposta pelas condições materiais, que precisam ser negociadas com os empresários e pessoas em cargos superiores responsáveis pela contratação e/ou negociação.

Na seção "Expectativa" do livro, é explorado como a visão do design Panismo – a ideia de que todos são designers e que tudo é design – contribui para uma percepção do campo profissional do design que, em última análise, leva à desilusão. Com a transição dos produtos industriais para a desmaterialização do design, tornou-se cada vez mais difícil definir o que, de fato, caracteriza o design. No entanto, são destacados alguns elementos essenciais para essa definição. O design pode ser entendido como parte integrante da cultura, uma forma de linguagem que descreve o mundo e, ao mesmo tempo, um fenômeno substancialmente artificial – tanto no sentido de que molda nossa percepção quanto por sua própria natureza artificial. Além disso, o design tem uma relação intrínseca com o capitalismo, uma

vez que busca transformar a criatividade em mercadoria, impulsionando uma lógica de consumo que reflete e reforça dinâmicas econômicas e culturais. Assim, a visão panista do design contribui para a desilusão ao diluir suas fronteiras e tornar sua prática cada vez mais imprecisa e permeada de contradições.

Nesse sentido, o livro aborda também a desprofissionalização do campo, em que, mesmo podendo caracterizar um “acesso democrático” à profissões do campo do Design para aqueles que não estudaram em academias e escolas de design e arte, também gera ressentimento para aqueles que investiram na sua educação e formação profissional – no qual a competição injusta acontece entre os profissionais formados e os não formados. No argumento do livro, isso reforça o pessimismo e desilusão dos profissionais da área.

Seguindo a divisão das “Expectativas”, o livro aborda críticas às ideologias e métodos subjacentes à prática do design contemporâneo, destacando, por exemplo, o método do Design Thinking. O autor examina como esse método, ao simplificar os processos de criação, pode, ao mesmo tempo, ser epistemicida, ou seja, reduzir complexidades e aprofundamentos necessários para a compreensão e resolução de problemas. Nesse contexto, o livro também questiona a transformação de problemas em projetos, sugerindo que essa prática, muitas vezes, não leva à verdadeira solução das questões levantadas.

Ademais, o texto reforça a ideia de desilusão em relação ao ideal moderno do design, que tende a associar a feição do projeto com a capacidade de moldar o mundo por meio de objetos. Em sua análise, o autor introduz uma dicotomia: a crença de que, frequentemente, os designers são definidos por objetos de consumo, como computadores, canecas Pantone e produtos da Apple, que acabam por estabelecer uma identidade profissional superficial, em vez de uma compreensão mais profunda e crítica da prática do design.

Para ilustrar o poder real do design no mundo e seus projetos de produtos, serviços e sistemas, o autor recorre à ideia do Ouroboros, a serpente que morde a própria cauda. Essa imagem simboliza o ciclo contínuo de interação e transformação, sugerindo que o design não existe isolado, mas está intrinsecamente

ligado ao contexto em que se insere. Assim, o design é influenciado pelas relações com outros objetos e pela interação com os seres humanos, moldando sua percepção e impacto de maneira dinâmica e recíproca. Essa abordagem evidencia a complexidade do design, que vai além da criação de objetos ou soluções isoladas e está em constante evolução, ajustando-se e sendo moldado pelo próprio ambiente em que é implementado.

Assim, a relação de poder no design é colocado como um campo polivalente, podendo mudar a sociedade, mas também podendo desempenhar força para reforçar o *status quo*; ao mesmo tempo que pode mudar o contexto, também é moldado por ele. Dessa forma o poder do designer é posto em questionamento: pois não é axiomático. Assim, é apresentada uma visão menos idealizada e, ao mesmo tempo, mais complexa do designer.

A divisão da “Realidade” apresenta os complexos desafios frente à atuação do designer contemporâneo. O livro expõe o estado das tecnologias, campo profissional e educação e alternativas para se lidar com estes – mesmo que, muitas vezes, as alternativas sejam entender melhor o problema do que, necessariamente, responder de fato. No argumento do autor, há uma certa padronização da criatividade endossada, principalmente, pelos softwares, templates e ferramentas que o designer utiliza. Nesse sentido, se enfatiza sobre a dificuldade de se caracterizar a autoria dentro do design, sobretudo com o avanço tecnológico, e isso é uma das características que apontam para o aspecto atual do campo.

No livro é apresentado um novo paradigma escrito pelo autor, no qual a desilusão colocada pelos próprios designers influencia a forma de prática e ensino do design. De certo, podemos pensar que o contraste com os cânones do design e seu otimismo típico é notório, vide que parte da bibliografia evoca um designer utópico, moderno e ideal (ver Papanek em seu *Design para o Mundo Real*).

Mas esse cenário também nos indica que não é possível apenas ensinar com perspectivas do pessimismo. Em resumo, é necessário “organizar o pessimismo” frente ao mundo do trabalho que está sendo posto, deslocando o designer como um pensador da técnica. Nesse sentido, a realidade precisa ser



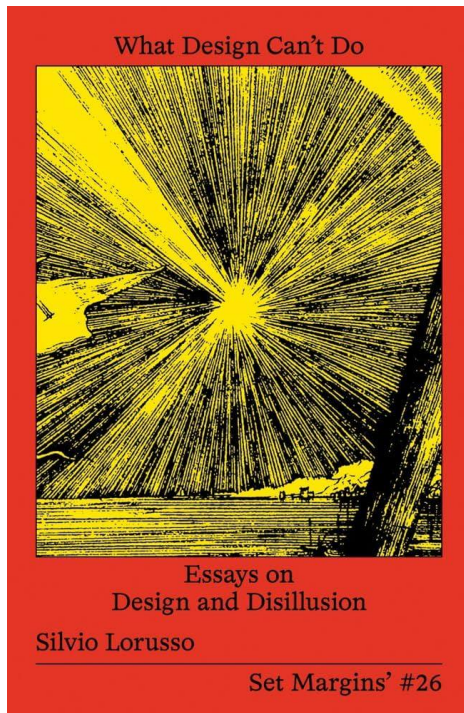
apresentada, mas com um horizonte crítico – onde as possibilidades (e impossibilidades) de atuação do designer são postas.

O autor termina o livro com o epílogo *Ragequit* (que traduzindo é como “sair de algo abruptamente”). No texto, ele coloca que “talvez a desilusão seja o medo de não pertencer mais a um sistema” (Clarice Lispector, 2009 apud Lorusso, 2023). No trecho, afirma que não há um manual de como fazer as coisas (que, inclusive, se tornou comum no campo do design) – mas, que sim, a perspectiva do pessimismo e crítica do campo do design podem trazer à tona outras formas de pensar.

Mais do que simplesmente negar as ilusões, como a ideia de uma autonomia plena do campo profissional, o livro convida à aceitação dos limites do real e ao compromisso com os futuros possíveis. Ele propõe encarar a realidade tal como ela é, levando em consideração os contextos que a influenciam. O trabalho de Silvio Lorusso nos provoca a refletir sobre o fato de que estamos vivendo um tempo que difere daquilo que tradicionalmente aprendemos. Em especial, ele nos instiga a questionar uma prática que tem sido solidificada ao longo do tempo, muitas vezes carregada de ilusões e, por conseguinte, de um certo delírio<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Revisor gramatical: Patrick Cassimiro Gonçalves, Graduado em Comunicação Social, Universidade de Brasília, 2013, [pcgpatrick@gmail.com](mailto:pcgpatrick@gmail.com), <http://lattes.cnpq.br/3446844478375852>



LORUSSO, Silvio. **What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion.** Netherlands: Set Margins, 2023

Silvio Lorusso é escritor, artista e designer italiano baseado em Lisboa, Portugal. No Brasil publicou Empreariado (Clube do Livro do Design) em 2023 e, no exterior, What Design Can't Do (Set Margins') em 2023. É professor assistente na Universidade Lusófona em Lisboa e tutor no departamento de Design de Informação da Design Academy Eindhoven. Ele é Ph.D. em Ciências do Design pela Universidade luav de Veneza.

**Submetido em:** 22 de janeiro de 2025

**Aprovado em:** 26 de fevereiro de 2025

**Publicado em:** 28 de março de 2025