

Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

Sofia Guerra

Entendeu, ou quer que desenhe?

Ensaio literário sobre processos de projeto na contemporaneidade

Relatório apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Programação Visual e Projeto de Produto do curso de graduação em Design da Universidade de Brasília sob orientação da Prof. Ana Mansur de Oliveira

Brasília - DF

2023

Entendeu, ou quer que desenhe?

Ensaio literário sobre processos de projeto na contemporaneidade

Relatório apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Programação Visual e Projeto de Produto do curso de graduação em Design da Universidade de Brasília sob orientação da Prof. Ana Mansur de Oliveira

RELATÓRIO APRESENTADO EM

BANCA EXAMINADORA

Prof' Dr^a Ana Mansur de Oliveira (orientadora)

Prof. Dr. Rogério José Camara

Prof. Dr. André Maya Monteiro

Prof. Dr. Gabriel Lyra

A aprendizagem é a nossa própria vida, desde a juventude até a velhice, de fato quase até a morte; Ninguém passa dez horas sem nada aprender.

Paracelsus

Esse trabalho é dedicado à minha mãe, meu pai, minha irmã, meu irmão e à memória da minha querida avó.

Agradeço à presença de vocês em toda e cada uma das linhas aqui escritas.

RESUMO

O objetivo principal desse projeto é instigar formas de fazer do design que levem em conta não somente a percepção puramente visual de um objeto, mas este em um contexto mais abrangente. Trata-se de entender o processo do projeto de design com a consciência de que o sentido final gerado não se concretiza no momento de fechamento de um arquivo, e sim no momento da articulação deste com o mundo. Para esse trabalho de sensibilização, foi criado um ensaio literário construído a partir da revisão de uma bibliografia que mescla autores que estudam a complexidade do mundo atual de mais de uma área do conhecimento – como a sociologia, filosofia e geografia –, além da própria investigação do ponto de vista dos pensadores do design. O ensaio literário aqui apresentado leva o mesmo nome do projeto para o qual o mesmo foi desenvolvido: o projeto *Entendeu, ou quer que desenhe?*. Tal projeto visa semear uma visão holística de um determinado problema na hora de se projetar, tendo como argumento principal a costura de ideias materializada em ensaio literário. Essa materialização será desenvolvida em diversos suportes, como o projeto gráfico de um livreto desenvolvido como primeira iniciativa experimental de desenvolver um suporte para o conteúdo textual. A perpetuação do projeto envolve o desdobramento do conteúdo do ensaio em diversas materializações e linguagens, a partir de um esforço de curadoria, recorte e desenvolvimento gráfico. Tendo como ponto de partida o desenvolvimento de um ensaio literário, o projeto visa engajar os leitores no complexo panorama contemporâneo, destacando a relevância de processos criativos que transcendem os limites tradicionais e se inserem em uma perspectiva multidisciplinar.

Palavras-chave: ensaio literário, mundo complexo, contemporaneidade, conceito de design, design estratégico, ensaio multidisciplinar, multidisciplinaridade, interdisciplinaridade

ABSTRACT

The main objective of this project is to instigate forms of making design that take into account not only the purely visual perception of an object, but also the larger context in which it is involved. It is about understanding the design process with the awareness that the final meaning of a work does not materialize at the moment of closing a file, but rather when this work is integrated with the world. To achieve this sensibilization a literary essay was created built upon a review of a bibliography that combines authors from multiple areas of knowledge who study the complexity of the current world (such as sociology, philosophy, and geography), as well as investigating the viewpoint of authors and thinkers of the design field. The literary essay presented here shares the same name as the project for which it was developed: the *Got it, or wants me to draw?*, project. This project aims to encourage a holistic vision of a given problem when projecting, with the main argument being the interweaving of ideas materialized in a literary essay. This materialization will be developed in various media, such as the editorial project of a booklet, which serves as the first experimental initiative to create a support for the textual content developed. The project's perpetuation involves the outspread of the essay's content into various materializations and languages, through curation, editing and graphic development. Having as a starting point the development of a literary essay, the project aims to engage readers in the complex contemporary panorama, highlighting the relevance of creative processes that transcend traditional limits and are inserted in a multidisciplinary perspective.

Keywords: literary essay, complex world, contemporaneity, design concept, strategic design, multidisciplinary essay, multidisciplinary, interdisciplinarity

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	10
2.1. JOHN SEARLE E SEU CONCEITO DE CONSCIÊNCIA.....	10
2.2. JOHN SEARLE E SEU CONCEITO DE IDEIA.....	11
2.3. MILTON SANTOS E SUA ANÁLISE SISTEMÁTICA.....	11
2.4. NIKLAS LUHMAN E SEUS SISTEMAS AUTO REFERENTES.....	13
2.5. RICHARD WURMAN E SEU ESPECTRO DA INFORMAÇÃO.....	16
3. CONSTRUÇÃO DO TEXTO.....	18
3.1. SOBRE ENSAIOS LITERÁRIOS.....	18
3.2. NARRATIVA ARTICULADA.....	18
3.3. TEXTO RELACIONAL.....	21
3.4. O TÍTULO.....	23
4. O ENSAIO "ENTENDEU, OU QUER QUE DESENHE?"	24
Capítulo I: Um caminho para se pensar design.....	24
Capítulo II: Caminhando entre consciências.....	34
Capítulo III: A transmissão de ideias.....	43
Capítulo IV: E o designer com tudo isso?.....	46
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53

1. INTRODUÇÃO

O objetivo principal desse projeto é instigar formas de fazer do design que levem em conta não somente a percepção puramente visual de um objeto, mas este em um contexto mais abrangente. Trata-se de entender o processo do projeto de design com a consciência de que o sentido final gerado não se concretiza no momento de fechamento de um arquivo, e sim no momento da articulação deste com o mundo.

Em seu artigo “A Linguagem da Visão”, Ellen Lupton faz uma breve revisão sobre a teoria modernista do design a partir de uma observação da teoria pós-moderna. Dentre várias formas de distingui-las, ela caracteriza as teorias modernistas como baseadas na *percepção* do indivíduo, onde o designer projeta levando em conta principalmente o aspecto formal e alusões abstratas criadas por ele, deixando de lado influências sócio-culturais que irão ser participantes da criação de sentido. Já a teoria conhecida como pós-modernista propõem uma atitude projetual no design baseada na *interpretação* do produto, que seria o entendimento de que a forma final tem seus sentidos *deslocados* de acordo com o contexto histórico, social e cultural em que entram em contato com o público.

“Percepção” refere-se à experiência subjetiva do indivíduo dentro de seu corpo e cérebro. As teorias estéticas baseadas na percepção favorecem sensação sobre o intelecto [...] Um estudo do design orientado para a interpretação, por outro lado, sugeriria a recepção de uma imagem específica muda de um lugar para o outro ou de uma época para outra, construindo sentido a partir das convenções de formato, estilo e simbolismo, e a partir de sua associação com outras imagens e com palavras. Enquanto a teoria moderna foca na percepção, uma abordagem histórica e culturalmente consciente estaria centrada na interpretação”. (LUPTON, 1996)

É importante que os designers tenham a consciência de que seu projeto, mesmo após concluído, estará em constante mudança frente a interpretação do público, criada não apenas pela peça, mas também pelo contexto em que esta se apresenta. Isso ajuda o designer a levar em conta essas possíveis transformações em cada decisão projetiva, considerando o contexto sócio-cultural a seu favor, e não como um possível obstáculo na comunicação que provoca divergências indesejadas de sentido.

Entendendo que a compreensão do projetar complexo não se limita à qualquer uma

das duas teorias apontadas, sendo o projetar uma atitude que vai além de qualquer escrito ou estudo: projetar levando em conta o contexto é uma noção presente em diversos projetos, bem como a utilização da tradição para projetar para grupos específicos, utilizando-se da convenção para comunicar efetivamente. A compreensão da história da teoria serve como uma base para entender a continuidade da história da teoria do design, podendo assim entender melhor as linhas de pensamento que influenciam os designers atuais, mas não devemos usá-la com anacronismo: os movimentos modernistas e pós-modernistas são datados, e hoje em dia já experienciamos uma outra era, algo que não é nem um, nem outro. Porém, seguindo o entendimento da necessidade de levar em conta a interpretação, no sentido apontado por Ellen Lupton (LUPTON, 1999) – fator muitas vezes não observado com suficiência por parte de alguns designers, contemporâneos ou não – o projeto Entendeu busca sensibilizar as pessoas sobre a complexidade do mundo atual.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Buscou-se a observação do design a partir de teorias de outras áreas, buscando justamente tentar explicar a necessidade de se aplicar um design voltado para o mundo real a partir de outras perspectivas que estudam esse mesmo mundo. Por isso, foram trazidos estudiosos da filosofia, sociologia e geografia para traçar uma proposição de se pensar o projeto de design com instrumentos de quem não necessariamente já está inserido na área. A confluência das perspectivas de variados autores visa proporcionar uma análise aprofundada acerca da capacidade do design em enfrentar, de forma adaptativa e eficaz, os desafios inerentes a um mundo em constante mutação.

2.1. JOHN SEARLE E SEU CONCEITO DE CONSCIÊNCIA

De acordo com a teoria da linguagem de John Searle, a consciência é uma característica fundamental da mente humana que está intimamente ligada à capacidade de atribuir significado aos símbolos e às expressões linguísticas. Searle argumenta que a compreensão da linguagem e a capacidade de produzir enunciados significativos requerem mais do que simplesmente seguir regras formais ou convenções sociais – pensamento que vai de encontro com a postura projetual proposta pela teoria pós-modernista. Ele propõe que a compreensão genuína da linguagem envolve a capacidade de atribuir intenções, significados e referências. Essa capacidade é inerente à nossa consciência.

A consciência, por sua vez, é uma propriedade emergente do cérebro humano, resultante das atividades complexas das estruturas neurais. Ele se opõe à visão reducionista que tenta explicar a mente e a consciência apenas em termos de processos físicos ou computacionais, e busca entender de maneira mais filosófica esse fenômeno, caracterizando-a ontologicamente para além de sua existência fisiológica. Ele propõe a observação de três aspectos presentes em todos os estados de consciência: são internos, qualitativos e subjetivos. Internos na medida que acontece apenas dentro do limite físico do nosso corpo, qualitativos por sempre terem uma diferença no seu modo de ser (*como* um pensamento, um estado consciente, irá emergir) e subjetivos na medida que são sempre experienciados por alguém, são sempre absorvidos a partir de um ponto de vista.

Esse entendimento racional da consciência e a internalização de que esta se desdobra em processos internos, pessoais e intransferíveis foi uma peça chave para ressaltar a importância das premissas pós-modernas na atitude projetual. Dentro do texto do livreto foi construída a noção de "transmissão de ideias entre consciências", onde o conceito de consciência adotado está absolutamente ligado ao estudo de John Searle a respeito dos fenômenos conscientes.

2.2. JOHN SEARLE E SEU CONCEITO DE IDEIA

John Searle, filósofo da mente e da linguagem, aborda a noção de ideias em seu trabalho. Para Searle, as ideias são representações mentais que possuímos e que desempenham um papel crucial na nossa experiência e compreensão do mundo. Searle define as ideias como conteúdos mentais conscientes que estão presentes em nossas mentes. Elas podem ser pensamentos, conceitos, crenças, intenções ou qualquer outra forma de representação mental que temos sobre algo.

Uma característica fundamental das ideias, segundo Searle, é sua capacidade de direcionar nossa atenção e guiar nossa ação. Elas nos permitem interpretar e compreender o mundo ao nosso redor, influenciando nossas percepções, tomadas de decisão e comportamentos. Além disso, Searle destaca que as ideias têm um caráter intencional, ou seja, elas estão sempre relacionadas a algo externo a elas próprias.

2.3. MILTON SANTOS E SUA ANÁLISE SISTEMÁTICA

Trago o pensamento do geógrafo Milton Santos na intenção de colaborar com o entendimento necessário para o designer a respeito da *vivacidade do espaço*, no sentido de que este está sendo sempre redefinido, ininterruptamente, de acordo com os processos que os transpassam. Santos nos ajuda a entender o espaço a partir da perspectiva de que estes devem ser compreendidos como uma *totalidade*, valorizando a ideia da intromissão de processos sociais, culturais, políticos e econômicos nas interpretações dos elementos à nossa volta. Além da discussão a respeito da instabilidade de sentidos dos objetos que nos

rodeiam, sempre submetidos à *processos*, sejam sociais, culturais, políticos ou espaciais, a própria ideia de Sistemas de Santos é preciosa, sendo essa citada totalidade entendida por ele como passível de ser entendida enquanto um sistema, a ser repartido em suas partes fragmentárias para fins de análise. Podemos aplicar a noção de sistemas a diversas ideias com o fim de análise. As observações a respeito da importância do método de análise são um tema recorrente na obra do geógrafo, e essa visão também teve sua parte constituinte na articulação de ideias propostas. No livro Espaço e Método, Santos constantemente traz essas três questões aqui abordadas: o espaço, os sistemas e as análises metodológicas.

O espaço deve ser considerado como uma totalidade, a exemplo da própria sociedade que lhe dá vida. Todavia, considerá-lo assim é uma regra de método cuja prática exige que se encontre, paralelamente, através da análise, a possibilidade de dividi-lo em partes. Ora, a análise é uma forma de fragmentação do todo que permite, ao seu término, a reconstituição desse todo. Quanto ao espaço, sua divisão em partes deve poder ser operada segundo uma variedade de critérios. (SANTOS, 1985)

Milton Santos, em seu livro Espaço e Método, elabora alguns caminhos para a análise do espaço, no sentido especial da palavra. (SANTOS, 1985) Para ele, o *espaço* pode ser entendido como uma instância da sociedade, assim como a instância econômica, a instância institucional e a instância cultural. Cada uma destas instâncias contém e são contidas uma na outra, inter-relacionando-se de maneira contínua e ininterrupta. A instância espacial, por sua vez, é composta por dois fatores principais: o primeiro se trata da composição geográfica do espaço (objetos distribuídos por um território) e a maneira como a gente o percebe (a paisagem), enquanto o segundo se refere àquilo que "ativa" tal composição, ou seja, os processos sociais representativos do espaço referido.

Os diversos métodos geográficos elaborados por Milton Santos para a compreensão do espaço visam o entendimento deste enquanto uma *totalidade*: considera-se todas as instâncias nele contidas, sua composição geográfica e seus processos sociais representativos enquanto um todo. As totalidades espaciais consideradas por Santos (que também podem ser entendidas como *sistemas*), não são necessariamente vinculadas a uma localização

geográfica - como o sentido comum da expressão *espaço* induz a se pensar. Entendendo-se assim o espaço e os sistemas nele formados, torna-se possível – se não desejável, dependendo da finalidade da análise – pensar nas ideias como possíveis totalidades permeadas por processos: *sistemas-ideia* ininterruptamente submetidos às ações do tempo, em um sistema vivo de associações.

Milton Santos dispõe de alguns métodos sistemáticos de análise do espaço – em sua obra com uma perspectiva de aplicação ao campo de estudos geográficos, sendo aqui desdobrada para os estudos de design – que deve ser escolhido de acordo com a finalidade. Quando Santos propõe o método de análise a partir de uma perspectiva sistêmica, ele indica a fragmentação deste em "suas partes constituintes para um exame mais restrito e concreto". (SANTOS, 1985). A escolha mais comum dessas partes constituintes para análise sistemática do espaço a partir da teoria de Santos é o desmembramento do sistema espacial em sua forma, estrutura e função, considerando que este conjunto está sempre submetido a processos. Na transposição para uma análise sistemática da ideia, buscou-se desmembrar simplesmente em fatos e associações. Da mesma forma, Santos indica um método de análise do sistema espacial a partir de seus momentos, ao invés de suas partes desmembradas. Na análise de um sistema sócio-espacial inserido em contexto capitalista, ele vislumbra momentos de um sistema-produto em sua repercussão no tempo: a fase de circulação. Dentro da articulação desenvolvida, os momentos de um sistema-ideia podem ser entendidos como o momento de dado, informação, conhecimento e saber. O sistema se transmuta em diversos momentos a partir de processos, buscando manter um mesmo cerne (o da mensagem final, frente a seus processos de comunicação).

2.4. NIKLAS LUHMAN E SEUS SISTEMAS AUTO REFERENTES

Esse entendimento da ideia enquanto um sistema vivo, dinâmico e em diálogo com o contexto em que se encontra não é uma proposição explorada por Milton Santos, que concentra a aplicação de seus métodos analíticos em questões que circundam a geografia

humana. Porém, a teoria dos sistemas foi muito desenvolvida por diversas áreas, com aplicações diversas. De uma maneira geral, o entendimento de sistemas envolve o entendimento da complexidade do mundo, ressaltando que os elementos que compõem nosso mundo são dinâmicos, em sua esfera física e principalmente simbólica.

A enciclopédia Einaudi ressalta essa utilidade do conceito de sistema para abordar a complexidade do mundo, traçando uma retrospectiva do desenvolvimento da teoria sistêmica. Ressalta-se o entendimento da possibilidade de se enxergar uma ideia como um sistema.

[...] "Sistema" é um conceito de variáveis aspectos, omnipresente, sempre carregado de juízos de valor, quer positivos, quer negativos; e isto tanto quando designa um estado de conhecimento como quando designa o seu objecto. Vê-lo-emos encarnar ideais de conhecimento e traduzir um conjunto de teses sobre o real; vê-lo-emos - quase no mesmo momento, mas em contextos extremamente diferentes - representar a parada de lutas simultaneamente científicas e políticas a propósito da gestão intelectual e prática do real, e ser brandido como recurso subversivo contra o que é então designado como ideologia semioficial, o reducionismo. (Enciclopédia Einaudi, v.29, p. 177-207)

Niklas Luhmann, um sociólogo alemão, desenvolveu uma teoria social abrangente conhecida como Teoria dos Sistemas Sociais. Para Luhmann, um sistema é uma unidade complexa que consiste em elementos interdependentes que se comunicam e interagem de acordo com suas próprias regras e lógicas internas. Luhmann argumentou que os sistemas sociais são sistemas *autopoiéticos*, o que significa que eles são autônomos e auto geradores, capazes de reproduzir-se e manter sua própria estrutura. Esse é um aspecto que insiro na articulação de ideias proposta posteriormente: os sistemas criados por um projeto de design devem ser *autopoiéticos*, na medida que eles vão ganhar o mundo sem a companhia do projetista, devendo ser autônomos, capazes de conterem dentro de si a força motriz que o circula e o explica pelo mundo.

Cada sistema social, de acordo com Luhmann, possui sua própria autopoiese, o que implica que ele opera com base em regras e códigos específicos que determinam quais informações e comunicações são relevantes para esse sistema em particular. Por exemplo, o sistema jurídico opera com base em regras legais, o sistema econômico com base em códigos

de valor monetário, e assim por diante. Porém, podemos fazer análises de sistemas menores, que não deixam de estarem inseridos nesses mais gerais propostos, a partir da perspectiva de sub-sistemas. Essa perspectiva é, inclusive, confluyente com a ideia de autopoiese. Podemos analisar uma ideia como um sistema, e cada fato, palavra, significado necessário para entender essa ideia, como subsistemas.

Luhmann também introduziu o conceito de diferenciação funcional para descrever como os sistemas sociais se dividem em subsistemas especializados. Cada subsistema desempenha funções específicas e tem sua própria lógica interna. Uma característica importante da teoria de sistemas de Luhmann é sua ênfase na observação do sistema a partir de sua própria perspectiva interna, em vez de tentar entender os sistemas por meio de conceitos ou valores externos. Ele argumentava que a sociedade é composta por uma complexa rede de sistemas interconectados e que a compreensão desses sistemas requer um enfoque analítico específico. Esses subsistemas com suas lógicas e funções internas podem ser vistos, por exemplo, como a função presente em uma palavra ao se analisar um sistema de um conceito abrangente. Por exemplo: o sistema-ideia "mar" tem, em si, o subsistema-ideia "água", que desempenha uma função para a construção de sentido a partir da palavra mar. O designer, consciente de seus subsistemas, pode reforçar esses pontos de importância para o entendimento geral da mensagem.

Em suma, para Niklas Luhmann, os sistemas sociais são unidades autopoieticas e autônomas, compostas por elementos interconectados que se comunicam com base em regras e códigos específicos. Esses sistemas são diferenciados funcionalmente e operam de acordo com suas próprias lógicas internas, contribuindo para a complexidade e a diversidade da sociedade. Atribuindo essa noção ao fazer do design, podemos aproveitar muito bem sua proposta de análise a partir da definição de sistemas, subsistemas e aproveitar a noção de *autopoiese* para a criação de sistemas capazes de se orientarem sozinhos no mundo.

2.5. RICHARD WURMAN E SEU ESPECTRO DA INFORMAÇÃO

Para Wurman, o processo de comunicação pode ser analisado a partir de quatro momentos diferentes na transmissão de uma mensagem: o dado, a informação, o conhecimento e a sabedoria. Nessa visão, um dado desprovido de organização e apresentação adequada ainda não é capaz de comunicar efetivamente. Apenas quando este vira informação, ao se apresentar de maneira inteligível, pode ser consumido pela audiência. Se a audiência consegue ter um sentido gerado em sua mente, a informação cumpriu seu papel e gerou o que o autor chama de conhecimento. Porém, o valor que o designer visa gerar não é atingido aí: uma reflexão a partir da compreensão dessa mensagem deve ser capaz de articular tal informação com as vivências individuais, gerando o que o autor chamou de saber. O saber seria o nível mais alto e individual de compreensão, acontecendo dentro de nós a partir de articulações eficientes de sentido.

Entende-se o dado como o resultado ainda puro de pesquisa, observação e criação humana. Esse momento de recolher os dados pode ser entendido como o momento de pesquisa e criação do projeto ou, em vários casos, os dados já chegam ao design de forma semi-estruturada (como em planilhas do excel, que cabe ao designer deixá-las menos assustadoras). Quando se tem os dados resultantes destes processos, é chegado o momento de organizá-los e apresentá-los, criando uma estrutura lógica que permeia todos eles, possibilitando associações e estimulando novos raciocínios. O designer deve ser capaz de deixar dados passíveis de serem inteligíveis, transformando-os em possíveis informações. Porém, para que uma informação gere sentido junto a determinada audiência, é preciso que esta informação interaja com o público, sendo o designer responsável por garantir uma experiência satisfatória para o consumo efetivo daquela informação.

Se a informação foi consumida e compreendida com sucesso, se torna então conhecimento junto ao público.. Porém, esse conhecimento pode ou não gerar um valor final para o indivíduo: depende se ele será capaz de passar por uma reflexão que gere articulações entre aqueles conhecimentos e suas vivências pessoais, podendo passar a utilizá-lo em seu cotidiano. Não trata-se apenas de fazer uma informação legível e dispô-la para que esta seja

consumida e vire conhecimento. É de interesse do designer fazer com que sua audiência atinja o valor final possível de surgir a partir de sua articulação com o projeto. Por isso, devemos projetar peças que tornem possível a informação ser consumida, e experiências que estimulem que estas sejam assimiladas de acordo com as vivências individuais, gerando um valor pessoal ou social.

3. CONSTRUÇÃO DO TEXTO

3.1. SOBRE ENSAIOS LITERÁRIOS

O ensaio literário é uma forma de expressão pessoal de um autor, combinando elementos da análise crítica com a subjetividade das impressões individuais a respeito de um determinado tema. Para escrever um texto de tal natureza, é necessária uma revisão bibliográfica a respeito de um tema específico, que seja capaz de embasar os argumentos desenvolvidos pelo autor. Embora seja baseado em uma bibliografia, o ensaio literário também permite ao escritor abordar suas reações emocionais e intelectuais ao entrar em contato com obras sobre o tema.

O objetivo de escrever um ensaio literário é expor reflexões e argumentos, apresentando uma análise de um tema específico que enfatiza o ponto de vista do escritor. Trata-se de uma forma de escrita que permite ao autor explorar e interpretar obras literárias ou um conjunto específico destas, apresentando suas próprias reflexões e análises sobre o conteúdo em questão. Em última análise, o ensaio literário é uma oportunidade para os escritores expressarem suas visões sobre a literatura de um tema, explorando a linguagem escrita como forma de expor um ponto de vista com uma linguagem e estrutura pouco rígidas, o que condiz com a possibilidade de articulação criativa de ideias sem comprovação, necessariamente, passar por um processo de comprovação ou validação. É uma maneira do autor expor suas percepções acerca de um assunto explorado pela literatura, sempre com a motivação de ampliar a discussão, sem traçar qualquer afirmação que busque encerrá-la. É uma forma valiosa de engajamento intelectual a respeito de um tema, podendo servir como agente questionador a respeito de um determinado tema, influenciando o desenvolvimento de novas ideias e escritos.

3.2. NARRATIVA ARTICULADA

Para propor esse argumento da importância do pensamento complexo na atitude projetual, busquei articular pensamentos de outras áreas em uma costura de ideias voltada para o

interesse do designer, cuja a síntese da análise bibliográfica que serve de embasamento é exposta acima. Para isso, parto da análise da filosofia da linguagem de John Searle, que dedicou boa parte dos seus estudos aos conceitos de mente, consciência e ideias.

Ao tratar da consciência, ele ressalta seu caráter individual, qualitativo e subjetivo: ou seja, a consciência acontece somente e apenas dentro do indivíduo, sendo impossível externalizá-la de maneira cabal. Cada um só tem acesso completo à própria consciência. A explicação do estado consciente a partir do entendimento de sua basilar individualidade e insatisfação é muito importante para atitude projetual, entendendo-se, a partir daí, a necessidade de se articular de alguma maneira essas consciências. Bem, desde o início do desenvolvimento das linguagens a espécie humana como um todo já buscava traçar essa articulação, mas aqui procurou-se entender qual a consequência disso para o designer. Considero necessário ter essa noção muito presente na atitude projetiva, por mais que pareça óbvia quando paramos para assimilá-las. Porém, ao vermos designers projetando e fazendo apenas uma avaliação individual de seu projeto – que está sendo desenvolvido para o consumo de terceiros – vemos que é necessário reforçar a ideia proposta por Searle de que os fenômenos da consciência são, invariavelmente, individuais (na medida que acontecem dentro de nossos corpos), qualitativas (na medida que cada estado consciente emerge em nós com diferença de qualidade; podemos estarmos conscientes e felizes ou conscientes e tristes, para um exemplo simples da ideia de qualitatividade da consciência), e subjetiva (na medida que será sempre o vértice de uma existência, ou seja, a consciência percebe o mundo a partir de um ponto de vista muito individual, único). Entender a individualidade pode ajudar o designer a pensar o contexto e os pontos de contato do projeto com o mundo.. A qualitatividade pode auxiliar o designer a pensar nas sensações que a peça pode gerar, qual o estado qualitativo que a internalização daquilo poderá ou não despertar. A subjetividade é o ponto já muito explorado, ajudando o designer a entender que cada usuário terá uma coletânea de vivências pessoais que irá definir a maneira como aquele conteúdo será experimentado.

Já ao tratar de ideias, Searle as aborda como espécie de entidades mentais que representam objetos, estados de coisas ou eventos no mundo. Ideias são uma forma de conteúdo mental que estão presentes na mente dos agentes cognitivos, sendo responsáveis por atribuir intenção e atenção às nossas atitudes, bem como funções e significados para o mundo que nos rodeia. Essa noção ampla de ideia me pareceu ideal para se tratar do objeto de trabalho de um designer: uma ideia a ser transmitida. E essa transmissão é necessária por conta da ontologia de primeira pessoa típica da consciência.

A ideia, por conta de sua complexidade e seguindo a proposição da própria teoria sistêmica, pode ser vista como sistema e subsistema. Então a noção de Searle foi encaixada nos sistemas e subsistemas propostos por Luhmann, e analisados com a contribuição de Santos para entender os sistemas frente à vivacidade do espaço e sempre inseridos em processos sociais, culturais e históricos. São várias contribuições de diversas áreas do conhecimento humano que nos ajudam a entender a complexidade do mundo para o qual projetamos.

Com a articulação entre consciência, ideia e sistema a partir de uma vivacidade de processos, buscou-se enxergar isso dentro de um panorama de interesse para o designer. Por isso o último teórico principal na construção da articulação desse argumento: o designer e arquiteto da informação Richard Saul Wurman. Como supracitado, o autor define diferentes "níveis de compreensão" de uma mensagem. Ou seja, ele traça um contínuo cronológico que leva à compreensão desde seu momento de dado até seu momento de saber. Oras, a compreensão, que ele divide em etapas, deve ser a compreensão *de algo*. Esse *algo* seria o conteúdo da compreensão, uma ideia. Então situei o entendimento de ideia de Searle, já encaixados nos sistemas discutidos por Luhmann e Santos, dentro do espectro do entendimento de Wurman. Dessa maneira, teríamos um sistema-ideia que transita no mundo, a partir do momento que é externalizado a partir de algum tipo de registro ou convenção, em diferentes níveis de compreensão. Nessa perspectiva, o dado é uma ruptura do sistema, deixando seus fatos e associações muitas vezes divorciados. É a desconstrução de uma ideia para que ela possa ser reconstruída com as novas articulações necessárias. A

informação é a organização daqueles dados e suas corretas associações correspondentes de maneira que o sistema, ali desmembrado porém completo, possa ser reconstruído em diversas consciências. O conhecimento é a reconstrução efetiva do sistema-ideia na consciência terceira, tendo-se em mente as características dos estados conscientes propostos por Searle, que nos orientam a entender que essa reconstrução nunca irá resultar em um sistema-ideia com sentido igual àquele primeiramente construído na consciência do designer.

Porém, todas essas ideias em conjunto e articuladas em uma narrativa argumentativa, nos levam para o ponto culminante do entendimento de qual seria a verdadeira proposição do designer, ou seja, sua geração de valor para o indivíduo e para a sociedade. Bem, se conseguimos reconstruir um sistema-ideia que comunique um denominador comum de mensagens entre consciências, permitindo a convenção, ao mesmo tempo que cada sistema reconstruído tenha um "toque" especial oriundo da articulação daquele entendimento com vivências pessoais do indivíduo, poderíamos chegar ao saber, que se relaciona com o verdadeiro impacto do projeto com o mundo.

3.3. TEXTO RELACIONAL

Para que a maneira como o texto é escrito estivesse em confluência com o objetivo final do projeto, foi escrito um texto relacional para traçar a narrativa pretendida e os sentimentos que essa deve despertar.

O texto relacional é uma ferramenta projetual que encontra como principal instrumento o poder naturalmente estruturador da escrita em prosa. Essa categoria de escrita é, por definição, uma atitude para organizar, ordenar e estruturar – fazemos isso com a vertigem de nossa mente, integrando os sentimentos que precisamos processar. Como bem nos lembrou Clarice Lispector, em um depoimento sobre a língua portuguesa "a palavra é meu domínio sobre o mundo".

No caso, o próprio processo de escrita do texto é tida como a elaboração de um projeto em si, que pede uma intencionalidade para que seja escrito de maneira coesa em

toda sua extensão. Além da coesão, essa ferramenta ajuda a entender os sentimentos que o autor pretende despertar no público, a partir da articulação da prosa e exploração de figuras de linguagem. Dessa maneira, a manifestação escrita da autora a respeito do que deveria ser levado em consideração a respeito da experiência literária envolvendo público e conteúdo.

O texto é um relato pessoal da autora a respeito da sua vivência dentro do mundo do design, focando em como o conceito da área se metamorfoseou em sua cabeça ao longo dos anos. Ela busca explicar o que pensa quando pensa em design, criando uma narrativa que acompanha o leitor durante toda uma linha de raciocínio até culminar em uma síntese conceitual das ideias expostas. A ideia é que o leitor vá chegando às conclusões junto com a autora, em uma espécie de diálogo convidativo para uma reflexão conjunta.

A finalidade de expor essa experiência pessoal que culmina na ideia do que seria design no entendimento da autora é provocar uma reflexão nos leitores a respeito do significado da palavra design para eles. Esse convite se dá para os leitores leigos na área: partir do momento que é trazida a noção popular da palavra design, cria-se um contexto familiar a esse grupo dentro da discussão, engajando e provocando o mesmo. A partir dali ele pode se interessar em qual seria a ideia de design para além de seu contato limitado, e acompanhar a autora durante sua linha de raciocínio. Já os estudantes e profissionais da área são chamados para a discussão a partir de um possível reconhecimento no relato autobiográfico. Paralelos podem ser traçados, aguçando mais o interesse na discussão e convidando para uma reflexão conjunta. O texto também busca que o leitor chegue às suas próprias conclusões, totalmente novas ou adaptadas de pensamentos anteriores, ao gerar conflitos entre as ideias pré-existentes e as novas expostas.

Pode-se entender o texto como um convite, direcionado para dois públicos, que o reterão de maneiras diferentes: os leigos e interessados e os que, assim como a autora, estão mergulhados de alguma maneira nessa área de conhecimento. O primeiro grupo é atraído com exemplos e situações corriqueiras, que envolvem a palavra em contextos cotidianos. O objetivo de trazer esse grupo pra discussão é aumentar o conhecimento das pessoas a respeito da área, plantando uma semente para que a essa área de estudo e profissão tenha seu valor e razão de ser no mundo de maneira mais firme. Pode-se ainda expor as capacidades do design para pessoas de outras áreas, gerando possíveis conexões interdisciplinares e inovadoras.

Para aqueles que já estão inseridos dentro da área, o texto tem um papel vital de provocar reflexão a respeito de seu próprio exercício, sendo isso essencial para qualquer profissional executar bem seu trabalho. Além disso, o texto é uma proposta de adoção de uma noção mais generalizada da palavra design, visto que hoje em dia ela é usada para abarcar tantas práticas, técnicas e métodos. Se são mais sub-conceitos dentro de um conceito, este segundo precisa ser mais genérico a medida que novas modalidades surgem. Esse entendimento pode ser benéfica para a área, gerando um consentimento basilar a partir do qual se constroem novas reflexões. O texto é apenas uma pequena tentativa de ajudar a difundir essa proposta: uma conceituação genérica passível de desdobramentos, preparando terreno fértil para a construção de conhecimento na área de maneira clara, objetiva e mais estruturada para uma construção auto-referenciada de conhecimento dentro da área.

Visto esses objetivos do texto, a autora buscou um dar um aspecto divertido e informal para a narrativa, visando embarcar o máximo de pessoas o possível para a discussão. Não se trata de um texto para emplacar um novo conceito ou atualizar o estado da arte dentro da academia. Trata-se mais de um grande convite para se pensar, de maneira leve e descompromissada. A narrativa com tom literário, descontraído e que busca se afastar de propostas editoriais como manuais e livros acadêmicos tradicionais tem o papel de evitar que o texto aparente tentar a divulgação de um conceito ou ideia que já foi concebida e fechada, para aproximar a leitura a um ambiente de reflexão livre.

Mesmo sendo um texto que aborda muito o tema da abstração, ele ajuda aqueles que tem menos contato com o raciocínio abstrato a partir de exemplos concretos. Isso é uma maneira de atrair diversos leitores não apenas pelos aspectos formais da narrativa, mas também pela maneira que seu conteúdo é articulado. Isso gera também um contraste interessante entre a abstração e a concretude, visto que o texto visa justamente situar o pensamento abstrato acerca do design em um contexto mundano.

3.4. O TÍTULO

O título do ensaio desenvolvido leva o nome do projeto no qual o mesmo está inserido, visto que este será o eixo conceitual principal que irá ganhar outras materializações a partir de um esforço de curadoria e desenvolvimento gráfico. O termo escolhido é uma expressão popular, normalmente utilizada em uma situação em que alguém encontra dificuldades para explicar algo para um terceiro. Aproveitando a presença do termo *desenho* na expressão, palavra que reside na essência e história do design, foi criado esse título que insinua a complexidade do mundo, difícil de ser explicado. Como uma das principais ferramentas para deixar essa compreensão um pouco mais palatável foi a utilização de uma narrativa repleta de exemplos e metáforas, que podem ser entendidos como desenhos mentais a respeito de um conceito. Dessa maneira, mesmo não tendo o apoio de peças de linguagem não-verbal, o ensaio utiliza "desenhos" para refletir sobre a complexidade do mundo atual e o papel do design dentro deste.

4. O ENSAIO "ENTENDEU, OU QUER QUE DESENHE?"

Capítulo I

Um caminho para se pensar *design*

Há um par de décadas, a palavra *design* evocava sentidos um pouco mais "concretos" nas cabeças das pessoas. Costumava trazer a ideia de uma profissão, do ofício responsável pela produção de objetos e peças gráficas para fins diversos. Pronto, acabou.

Acho que a ideia popular do que seria *design* não ia para muito além disso, em contraste com o que essa palavra pode representar (ou não-representar) no inconsciente coletivo de hoje. Até podemos dizer que hoje em dia a palavra é conhecida por mais gente, mas os significados que pairam no ar são tantos que nenhum parece ser "firme" o suficiente. Parece que todo mundo sabe e não sabe ao mesmo tempo o que é *design*. Ou que sabe, mas não sabe explicar. Ou que não sabe, mas mesmo assim explica. Natural, já que nos últimos anos começaram a pipocar por aí termos atrativos e modernos como *design thinking* ou *design de experiência* ou *design emocional* – apenas três dos muitos exemplos de termos que espalham nossa palavrinha por aí sem muito critério. Esses conceitos, frequentemente compartilhados com o grande público e raramente explicados de forma devida, acabam deixando um *gap* no nosso vocabulário. Ou seja, a palavra *design* pode até ser conhecida por mais gente hoje em dia, mas isso se dá a partir de tantos significados diferentes que termina por gerar uma espécie de sentido escorregadio nas nossas cabeças. E com essa patinação toda, às vezes podemos gerar mais *confusão* do que a intencionada *convenção* por meio das palavras.

Antigamente, o hábito de inventar termos somando *design + alguma-outra-coisa* (ex.: *design + emoção = design emocional*) ainda era menos corriqueiro. Dessa maneira, a palavra *design* conseguia transmitir mais rapidamente o que uma pessoa fazia em seu trabalho, mesmo que fosse menos conhecida. Se nos dissessem que "fulano trabalha com *design*", a imagem do que Fulano faz seria mais "padronizada" entre as cabeças que receberam essa

informação. Pensaríamos logo em Fulano em um escritório, inclinado em sua prancheta de desenho e grandes luminárias apontando para o projeto-de-design. Fulano está com uma cara de cansado, cercado por milhares de lapiseiras e escalímetros, papéis vegetais e pesados livros de referência. Do lado, se vê um pequeno balde de lixo, daqueles aramados de metal, que já transborda com bolinhas de papéis ocultando opções frustradas. Acho que esse é um bom resumo da imagem estereotipada do designer pré revolução tecnológica, pré Adobe, pré Macintosh, pré a maioria de técnicas e métodos utilizados pelos designers hoje em dia. Bem, ao menos esse é o arquétipo que me vêm à cabeça.

Talvez muita gente nem chegasse a pensar em arquétipo nenhum, e retrucaria a afirmação a respeito da profissão de Fulano com a seguinte pergunta: “Fulano trabalha com *design*? Mas... o que é *design*?”. Hoje em dia, acho esse cenário do total desconhecimento da palavra um pouco mais difícil. A réplica estaria mais para: “Fulano trabalha com *design*? Tipo *design* de interiores?”.

Atualmente a maioria das pessoas já ouviu sim falar em *design*, mas teve acesso apenas a um recorte bem pequeno do que representa o termo. Isso torna mais difícil explicar o que fazemos hoje em dia do que antigamente, já que precisamos primeiro desconstruir uma ideia limitada que já veio com a pessoa para só então começar a tentar emplacar uma nova. Precisamos primeiro explicar que não é bem *design* de interiores, apesar de ser também, mas é outra coisa, só que tem a ver, mas não é bem isso, só que é também. Enfim. Só depois começamos a explicar o que realmente fazemos. A não ser que você seja designer de interiores de fato, aí fica mais fácil para você, então aproveite.

Para explicar *design*, não começamos mais em solo limpo.

A primeira vez que notei tamanha confusão a respeito da nossa ideia popular de *design* foi olhando pra mim mesma. Vou contar uma breve história para você entender.

Último ano do ensino médio, dramática hora de decidir que curso fazer. Eu invejava quem já sabia desde sempre o que ia cursar, respondendo sem nem titubear: vou estudar direito, vou estudar medicina, vou estudar engenharia civil – depois eu descobri que não invejava essa galera coisa nenhuma, já que a maioria provavelmente só tinha tão certo o rumo que queria seguir porque os pais incutiram cirurgicamente essa ideia nele desde tenra idade. Mas eu não era uma dessas decididas não: ficava mais no time dos alunos que eram encaminhados para testes vocacionais e visitava a feira de profissões da escola com um *real* interesse no que as pessoas tinham a dizer, tentando desesperadamente me visualizar em algum lugar ali.

Faltando alguns meses para inscrição do vestibular, comecei a visitar as listas de cursos que as faculdades de Brasília ofereciam. Entrava no finado site do *MatriculaWeb*, antigo gerenciador online de matrículas da Universidade de Brasília, e ficava lendo e relendo minhas opções. Um dos nomes não podia deixar de me saltar aos olhos: desenho industrial. A parte do industrial eu não entendia direito não, mas a parte do desenho eu sabia muito bem o que era e adorava. E isso bastava para uma adolescente indecisa, 50% de compreensão a respeito do que vai fazer tava ótimo. Eu desenhava o tempo inteiro, desde criança, oras bolas. Porque não seria o curso perfeito pra mim? Fiquei entre isso e biologia por meses. Ou seja: se não tivesse a palavra “desenho” em uma das opções do vestibular que prestei, eu provavelmente teria cursado... biologia mesmo, é. E hoje eu talvez fosse (ou não) uma bióloga feliz e realizada. Detalhe: no vestibular seguinte já tinha começado a ser utilizado o termo “design” ao invés de “desenho industrial” no momento do aluno selecionar o curso para o qual desejava passar. Como eu realmente não sabia o que significava design aos 17 anos de idade, se eu tivesse feito o vestibular seguinte, é bem provável mesmo que eu tivesse passado reto por essa opção e tivesse me tornado de fato uma bióloga – ou, no mínimo, feito alguns semestres deste curso.

Tudo isso para dizer que: nem os calouros dos cursos de design costumam realmente saber o que é design – e talvez nem os veteranos saibam também, mas enfim. Já ter consciência dessa confusão é essencial, e os professores tratam de lidar com ela desde a

primeira aula, lá em Introdução ao Design. Eles se ocupam logo de desfazer toda a imagem mental equivocada da área com a qual chegamos, limpar o terreno, para então começar a explicar o que é *de fato* design. É dessa primeira aula que muitos alunos saem frustrados com a descoberta de que não vão passar os próximos anos aprendendo a desenhar indústrias. Eu fui uma dessas, mas tive uma feliz surpresa logo na aula seguinte, quando descobri que passaria os próximos anos aprendendo a fazer design.

Então, se você estuda ou já estudou design, é muito possível que logo no início de seus aprendizados você tenha se deparado com a famigerada e polêmica pergunta:

O que é Design?

É evidente que pode ser muito produtivo ser instigado acerca do conceito da área em que você está prestes a adentrar, ou que já adentrou. O simples exercício de tentar responder o *que é* algo pode levar a conclusões até mais interessantes do que “conseguir” responder essa pergunta.

Mas é indiscutível que quando a pergunta “o que é design” aparece em sala de aula ou em outros ambientes de debate, as expressões mais assustadas e confusas possíveis invadem a maioria das caras. Todo mundo tropeça quando vai tentar responder o que é design. E comigo não é diferente: basta eu entrar num Uber e, no meio da conversa fiada, falar que sou designer. “Mas é design de moda?”, é a sequência mais ouvida à minha afirmação, perdendo apenas para: “mas é design de interiores?”. E nunca esquecer do: “mas é design de sobancelhas?”. Explico que não, que não é nenhum desses, que eu trabalho com várias áreas diferentes dentro do design, dependendo do projeto, mas é tudo design no fim. Assim que eu escuto minha voz falando isso já percebo o tamanho da confusão em que acabei de me

meter: ter que explicar algo que faço todos os dias mas nunca paro pra resumir em poucas frases.

“Mas o que é design, então?”, pergunta o motorista, já agoniado. É nessa hora que peço educadamente para ele parar o carro e saio correndo pela calçada. Tem dias que minha cabeça prefere ir a pé do que ter que explicar design, de maneira falha, pela décima vez naquele mês. Dica aos navegantes: se você estiver de ressaca, mal dormido ou simplesmente irritado, responde logo pro cara do Uber que é design de interiores mesmo. Ou só fala logo que é dentista, sei lá. “Dentista de quê?”, é um questionamento um pouco menos usual.

Pra mim, toda nossa dificuldade mora aí nessa mania de sempre querer adicionar um complemento: design de interiores, de sobancelhas, de moda. Parece que, na nossa linguagem mais popular, design é uma palavra que não se basta sozinha. E quando a vemos sozinha, normalmente é para adjetivar algo como “moderno” ou “sofisticado”.

Voltando pros questionamentos clássicos da primeira aula de Introdução ao Design, o “bug mental” que invade os alunos para tentar formar um conceito de design se dá porque, naturalmente, buscamos referências similares em nosso repertório linguístico. Cavucamos a memória à procura de alguma luz para aquela palavra. Mas atualmente, nesse repertório linguístico mais popular, como já dito, normalmente entendemos design somente e apenas como uma ou duas profissões, e não como um conceito extenso que se afunila em infinitas profissões. E ali na sala de aula os calouros não têm uma bola de cristal para formular todo um conceito a respeito de algo que é novo para eles, certo? Então qualquer tentativa de se fazer isso sem uma varinha mágica irá, provavelmente, ser um produto de ideias do imaginário popular que, por sua vez, correlacionam o significado da palavra design apenas ao exercício de um serviço, trabalho ou profissão.

Para mim, tudo mudou quando eu entendi que, ao se falar de design, estamos falando, antes de tudo, de uma maneira de se pensar. Depois, e somente depois

(idealmente), é que a gente pega essa maneira de se pensar e a aplica a finalidades específicas (cartazes, cadeiras, moda, decoração ou sobancelhas). É desejável que a noção de design, quando vem dessa maneira nua e crua, transite do lugar de representar uma *profissão e produção técnica* para passar a evocar mais uma *área do conhecimento*, de maneira ampla, que *estuda e elabora formas de se pensar e de se fazer*. Mas formas de se pensar e se fazer o quê? – você naturalmente me perguntaria. Pensar e fazer, nessa noção mais abstrata da palavra, são verbos intransitivos. Não precisam de complemento. Não são diretos e nem indiretos. O design apenas *é algo* antes de ser somente *de algo*. Porque o design é a área do conhecimento que explora o *como* e o *quê* pensar e fazer, para então aplicar essas maneiras de raciocinar e agir às situações o mais variadas possível.

O fazer e o pensar do designer viram verbos transitivos e acham seu complemento de acordo com cada projeto que encaram, ou na medida em que um designer passa a se especializar em algum nicho da profissão. Essa foi a viradinha de chave que fez tanta diferença pra que eu me situasse dentro do meu próprio ofício: entender que design é um termo abstrato, quase que filosófico, sobre uma forma de pensar, questionar e fazer. Depois é que aplicamos essa abstração a situações concretas.

Esse design, em seu caráter mais abstrato, não é palpável ou visível. Você não pode pegar o design na mão ou tirar uma foto dele. Agora, de fato, você pode ver um designer de interiores por aí ou entrar em um escritório de uma empresa dessa área. A ideia de design de interiores é algo mais concreto e confortável para nossa cabeça.

Da mesma maneira, você pode ver um artista ou uma obra de arte, mas não pode afirmar que a palavra *arte*, com toda sua aura sublime e mágica, se restringe a falar de artistas e obras de arte. Temos fotógrafos, pintores e dançarinos. Ok. Temos quadros, músicas e livros. Ok. Temos artes analógicas e artes digitais. Ok. Mas que a arte, a aaaaaarte, a arte!, a ARTE, é muito mais do que isso, a gente já sabe. Ok. Ou seja, além disso tudo que é concreto, temos o conceito de arte *em si*.

Proponho então pensar no conceito de design *em si* a partir dessa mesma visão mais abstrata, quase que mais "leve" – a partir do momento em que nos entregamos a uma

conceituação mais abrangente, tirando a tensão de ter que mapear todas as especificidades e exceções. Que tal entender e difundir design como uma palavra que se refere a uma base conceitual, a um conjunto dinâmico de ideias em torno do qual vamos construindo novos termos, nomeando profissões e novas técnicas? Dessa maneira, tudo o que surgir e for conceituado ali em cima irá seguir uma mesma **linha de raciocínio**, uma mesma **maneira de se pensar e fazer**. Isso evitará cada dia mais o uso da palavra para falar de ofícios que não necessariamente utilizam essa base de pensamento.

Mas que tal "maneira de se pensar e fazer" é essa? Design não é pensar e fazer simplesmente, mas sim um pensar e fazer de uma maneira específica. Mas que maneira específica é essa, então? Bem, é a partir dessa pergunta que vamos começar a tentar entender o design a partir de um conceito mais *ontológico*. Vamos tentar dar um zoom no cerne dessa atividade, em sua essência. Vamos tentar entender o que é o design antes de suas aplicações. Demorou, mas chegou a hora.

Antes de começar a botar a mão na massa, vamos recapitular o que temos até então: a) design não é uma palavra para tratar de uma ou duas profissões simplesmente; b) design é uma palavra que está sendo tão empregada para fins diversos que acabou tendo seu conceito fragilizado; c) é desejável que nos aproximemos mais de um conceito geral do design, padronizador para as especializações em que se desdobra; d) podemos entender o design, ainda nu e cru, como uma maneira específica de se pensar e de se fazer, ao invés de apenas um conjunto de normas, técnicas e métodos capazes de falar de uma prática profissional.

Essa tal dessa maneira de se pensar e de se fazer tem a ver com a abordagem do designer a respeito de um problema ou demanda. Abordamos o problema sempre com novos olhos, entendendo as especificidades de cada contexto. Olhando para o problema com esses olhos

“inocentes”, passamos a nos concentrar nos métodos que serão utilizados durante o processo – o que não deve se limitar a achar algum que já exista e melhor se encaixe. Adaptamos métodos e criamos novas técnicas de acordo com todo desafio que vemos. A cada novo problema é elaborada uma nova estratégia. Ou seja, **uma das especificidades desse fazer e pensar do design é uma abordagem ingênua e vagante de cada novo projeto**. A gente não tem receita de bolo pra seguir, e isso faz parte da magia da coisa toda.

Além dessa atenção para todas as possibilidades de se resolver um problema, também podemos falar que **o design é uma disciplina que inclui a noção de projeto**. Por projeto, podemos entender o processo de mapear um problema, para então explorar possibilidades de solução e afunilar as opções até achar um caminho específico, sempre de maneira estruturada e com etapas especificadas. É estar frequentemente fazendo perguntas e as respondendo, visitando e revisitando o problema em questão e as alternativas em andamento; é entrar em um processo ininterrupto de vai e vem entre as etapas, sempre direcionando o resultado desses trânsitos para uma solução final. Trabalhamos com projetos, processos e etapas.

Já entendemos então o design como uma maneira de se encontrar soluções a partir de um entendimento de que cada novo desafio merece uma abordagem completamente nova. Essa abordagem, além de convidativa para a interdisciplinaridade, deve também ser bem estruturada em um projeto, envolvendo as noções de método e etapas. E esse processo holístico de resolver um problema vem em detrimento de simplesmente construir soluções, que muitas vezes inclusive já existem. É a diferença entre fazer uma cama e projetar uma solução para que alguém possa dormir confortavelmente. É essa inocência e vagância que acredito ser muito desejável ao designer.

A outra característica que assumo como invariavelmente colada no design é a **função de comunicar**. Comunicação, aqui, deve ser entendida com uma visão ampla: não se trata apenas da estruturação de mensagens escritas em cartazes ou livros. O designer pode comunicar também a partir de outras estratégias que não apenas a utilização de sistemas codificados, como os alfabetos ou pictogramas. Mesmo sem palavras, é necessário que um

objeto comunique sua função e maneira de uso, podendo fazer isso a partir da simples disposição das formas, conduzindo a percepção do usuário a partir da intuição e do repertório de formas de uso já existentes na cabeça da maioria. Podemos também promover a comunicação do indivíduo com o mundo a respeito de sua personalidade, quando utilizamos cores e estéticas específicas que serão escolhidas por quem se identifica com elas. Além da personalidade, o projeto de design também pode comunicar status ou poder. A facilitação da comunicação no design aparece muito frequentemente enquanto fim em si (livros, sinalizações) e também como função paralela ou complementar de um outro produto final. Usamos códigos, formas e composições estéticas deliberada e cuidadosamente escolhidas para buscar transmitir o planejado.

Resumindo essas percepções acima acerca do que seria essa maneira de pensar e fazer do designer, podemos começar a tentar um resumo sintético para chamarmos de conceito. Bem, podemos então entender o tal do *design em si* como uma área de conhecimento que estuda e explora uma maneira específica de se fazer e pensar para projetar soluções para os mais diversos problemas. Essa maneira específica está ligada a uma aproximação deliberadamente ingênua do problema, evitando olhos impregnados por soluções pré-prontas. Isso é um convite por si só para a interdisciplinaridade, que acaba de fato marcando nossa área.

Para estarmos sempre tentando inventar uma rodinha aqui ou uma variação dela dali, é necessário se organizar a partir da noção de projeto, ou seja, preparar um ambiente de exploração, elaboração e concepção de soluções. Preparamos um terreno estruturado para caminharmos vagantes e ingênuos ante as possibilidades, mas de maneira que os produtos dessas andanças se unam e se afunilem rumo a uma solução. O projeto abrange desde todo esse terreno de criação até o resultado e sua aplicação. Assim como um projétil, ele é preparado para ser solto no mundo com o potencial de caminhar para lugares que não

podemos controlar. É de suma importância, então, que o designer se certifique de que seu projeto consiga se comunicar, explicando sua razão de ser no mundo, de maneira independente.

Design é a maneira de abordar um problema com olhares sistemáticos porém desapegados de soluções já existentes. É o projetar de uma maneira vagante em solo estruturado; recolhendo, selecionando e desenvolvendo os resultados dessas investigações rumo a uma solução final, que deve conseguir comunicar por si só sua razão e maneira de ser no mundo.

Caminhando entre consciências

Ok, passamos por uma boa reflexão a respeito do sentido da palavra design e, conseqüentemente, sobre o que essa área de conhecimento faz e estuda. Chegamos à conclusão de que o design pode ser visto como *algo em si*, antes mesmo de ser percebido como profissão. Ou seja: como um modo de se pensar que se desdobra em várias possibilidades, originando ofícios diferentes que seguem a mesma noção principal. Podemos afirmar que chegamos a uma visão *ontológica* do design, propositalmente genérica, para que possamos ter mais clareza a respeito do cerne comum entre tudo aquilo que se chama design – e, pela mesma linha de raciocínio, aquilo que não deveria se chamar.

Estamos olhando para a essência do design como uma espécie de espaço e atitude projetual onde se deve caminhar de forma vagante para a solução final, sem seguir caminhos pré-definidos e reconhecendo a especificidade de cada situação. No fim da caminhada devemos ter uma solução para o desafio inicialmente proposto, e essa solução deve ser capaz de caminhar pelo mundo por si só. Ou seja: o projeto deve ser capaz de comunicar, seja isso sua função principal, paralela ou somente auxiliar.

Foi essa a concepção de design que acabei incutindo em mim nos últimos anos, e busco aqui expressá-la da maneira mais sincera possível. Nessa abordagem que costurei, que carrega também uma proposição poética, busco entender que o **projeto de design deve possibilitar que uma ideia transite entre consciências, podendo isso se dar de diversas maneiras**. O projeto se aproxima dessa "ideia" usando ferramentas para delimitá-la e registrá-la, preparando terreno para começar seu papel na articulação entre ideia e consciências. Essas ideias podem ser de diversas naturezas e chegar ao designer de diferentes formas: às vezes já foram capturadas e registradas em um papel, chegando ao designer um texto semi-estruturado. Outras vezes, o designer irá participar do processo de criação, pesquisa e registro, abordando a ideia ainda em sua fase tácita.

Busco encarar o design como aquilo que faz uma intermediação entre consciências, seja essa transmissão de ideias a finalidade principal do projeto ou não. Mas, a partir da premissa que todo o projeto precisa saber falar por si sua razão e maneira de ser no mundo, em algum momento esse caminhar entre mentes irá acontecer. Nas próximas páginas irei dar um *zoom in* nessa faceta que tanto me encanta no design: o momento que sinto ajudar a construir espaços para as consciências dialogarem, receberem e botarem pra fora ideias, significados, conceitos, sentimentos, pensamentos – em suma, matéria prima mental.

I. Consciência

Para eu te explicar essas minhas concepções poéticas de danças entre ideias, consciências e design, preciso esclarecer alguns conceitos que uso nessa grande ilustração mental.

Primeiro, vamos chegar a um comum acordo a respeito do termo “consciência”. A consciência pode ser vista como uma espécie de espaço mental onde rodam nossos pensamentos e emoções, seja em estado vertiginoso ou já codificados de alguma forma. Com minha mania de ilustração mental, eu vejo a consciência como um grande salão em que sentimentos, pensamentos, vertigens, palavras, conceitos e significados – além de tantas outras coisas que nem posso me arriscar a tentar botar em palavras – dançam e dialogam, entram e saem por diversas espécies de portas, se fundem e se divorciam, nascem e se apagam.

Agora, para caracterizar essa consciência em um ponto muito importante pro meu raciocínio, vou chamar aqui rapidinho um filósofo da linguagem chamado John Searle, que se dedicou a estudar e refletir sobre o que seria essa tal consciência. De forma resumida, Searle define a consciência como os “estados e processos internos, qualitativos e subjetivos. Tem, portanto, uma ontologia da primeira pessoa”.

Entender a consciência como esse fenômeno que só acontece dentro de nós é muito importante para minha compreensão do trabalho do designer. É aquele tipo de coisa óbvia, mas que a gente às vezes tem que parar para pensar um pouco, para poder caminhar no mundo de uma maneira mais presente, sabe? Tipo, sei lá, ter noção de que a gravidade

existe. A todo momento utilizamos a noção de que se soltarmos algo no ar essa coisa irá para o chão (e não subir ou ficar flutuando), e isso aconteceria mesmo que não soubéssemos que isso se dá por conta de um fenômeno denominado gravidade. Ficamos sabendo da gravidade bem antes de estudá-la na escola: podemos ver um bebê já lutando com ela em suas primeiras tentativas de engatinhar. Quando passamos a ter essa noção, nada muda em nossa vida prática, mas passamos a transitar no mundo com um pouco mais de entendimento a respeito do que há à nossa volta. Para mim, parar e pensar na consciência de cada um como essa coisa extremamente pessoal (a mais pessoal de todas), e na impossibilidade de termos acesso ao que se passa na cabeça de outra pessoa, é um exercício intrigante, apesar de ser um fato extremamente óbvio e onipresente. Expande horizontes, nos faz ver além do que enxergamos.

Passo então a refletir sobre o fato de que os processos da nossa consciência estão “trancados” dentro de nós, nos acompanhando sempre no mesmo tempo e espaço em que estamos presentes. Para conseguirmos nos articular socialmente, precisamos construir “pontes” entre nossas cabeças, para buscar gerar entendimentos comuns entre os indivíduos. Tais pontes geram convenções sociais, permitem vivermos em sociedades complexas, afirmam, desafirmam e reafirmam instituições... Mas, enfim, isso fica pra outra hora. Só quero deixar claro que mora no cerne da nossa atividade essa aceitação do caráter individual e intransferível da consciência.

Porém, não pára por aí: existe uma outra característica que mora no cerne de nossa atividade e está completamente entrelaçada com a individualidade da consciência. Trata-se do entendimento de que a mesma, apesar de intransferível, existe dentro de um contexto específico de mundo. Ao escolher a expressão *trânsito entre consciências* visto, de alguma forma, chamar atenção para a noção de que uma ideia não se *teletransporta* entre as consciências, e sim *caminha* entre elas. Nesse percurso, elas irão se contaminar de alguma maneira pelo seu meio e ainda passarão pelo processo de *interpretação* antes de adentrarem cada indivíduo, que certamente irá adicionar camadas semânticas àquele conteúdo de acordo com suas próprias vivências.

A consciência, ao mesmo tempo que pode ser vista como individual por ser intransferível, acontecendo em sua plenitude apenas dentro de cada um de nós, também deve ser pensada como um fenômeno que ganha estofo a partir da nossa capacidade de perceber e guardar os fatos do mundo que nos rodeia. A articulação entre aquilo que percebemos com seu contexto, nossas vivências passadas, conceitos e preconceitos, faz com que cada trânsito gere sentidos diferentes a partir da absorção de uma mesma ideia – essa divergência de sentidos pode ser grande ou pequena, dependendo da proximidade sócio-cultural das consciências em questão, o nível de abstração proposto pela peça e o uso de convenções e códigos sociais.

II. Ideias

Ok, construído um entendimento comum entre nós a respeito do que é consciência, vamos definir *ideia*, para poder trabalhar essa noção de transmissão de ideias entre consciências. Dentro dessa abordagem vamos considerar a ideia como um **conjunto de fatos e associações a respeito de um fenômeno específico**. É o processo de delimitação desse conjunto, escolhendo quais fatos vão ser considerados e como eles vão dialogar entre si, que constitui a ideia. Esses conjuntos específicos de fatos e associações muitas vezes são nomeados, como a ideia de árvore ganhou um nome, ou mesmo a ideia de primavera árabe ganhou um nome. A ideia de árvore tem vários fatos inclusos, e esses se articulam de uma forma específica quando olhamos de perto. Árvore inclui as ideias de folha, tronco, mata, terra. A ideia de terra é associada à ideia de raiz, e assim por diante. Essas associações podem se estender à medida do entendimento e repertório de cada um, sendo possível afirmar que a extensão de uma mesma ideia varia de acordo com o indivíduo. Tenho certeza de que a quantidade de fatos que um botânico possui a respeito de árvores – e dessa maneira, a multiplicidade de possibilidades de articulações e compreensão de novas ideias correlatas – é bem maior que a minha, podendo então se dizer que o conjunto de fatos e associações que chamamos de ideia é diferente em cada um, apesar de carregar elementos centrais comuns, que permite que discutamos sobre uma mesma coisa mesmo que esta se encontre em desdobramentos

diferentes em cada consciência. Tanto folha, tronco, mata e terra são ideias em si, mas, para observar o conjunto final “árvore”, vou tratar esses “sub-sistemas” como possíveis fatos daquilo sendo analisado.

Esses conjuntos, que passaremos a chamar de sistemas (e seus sub-sistemas), estão longe de serem estáticos, tendendo a se transformarem, diminuir e se expandirem de acordo com os processos sociais e individuais, nos botando em um mundo permeado por uma teia viva e dinâmica de ideias – da qual inclusive fazemos parte, não apenas enquanto observadores, mas também enquanto ideia em si.

III. Fatos e associações

Consideremos os fatos como fragmentos de uma ideia, ou seja, os conceitos necessários para se falar dela. As associações, por sua vez, são justamente aquilo que vai correlacionar um conceito ao outro, criando uma rede de pensamentos, estimulando sinapses e evocando a ideia, que estava em uma consciência, na outra (claro, sempre com perdas e ganhos, mas abordaremos isso mais pra frente). “Fato” pode ser facilmente confundido com o sinônimo de comprovação empírica dentro da metodologia científica, ou mesmo com o conceito de fato social produzido na sociologia. Nas próximas páginas, esqueça tudo isso. Dentro do nosso entendimento desejado, vamos pensar nos **fatos como os sentidos e fragmentos de sentido que irão compor um sistema**. Fatos são coisas que, sem as associações necessárias para articular sentidos entre eles (gerando uma ideia), não irão informar ou comunicar nada. Muito pelo contrário, fatos vazios (que iremos entender como dados, mas isso eu te explico daqui a pouquinho) podem gerar entendimentos errados por não estarem ancorados devidamente às suas associações corretas. Já as associações nem podem ser observadas de uma forma tão nítida se isoladas do resto do sistema-ideia. Isso porque as associações são as *ligações em si*, é o que conecta os fatos e os ancoram no mundo, terminando por configurar uma ideia. Sem nada a se conectar, as associações chegam a ser coisas esquisitas de se abstrair em um contexto isolado.

IV. Sistema-ideia

Dito isso, podemos passar a entender a ideia como uma espécie de sistema que comporta esses fatos associados. Digo sistema para entendermos melhor que aqueles fatos e associações têm um limite, e é dentro desse limite que se cria o sentido estreito da ideia a respeito de um tal fenômeno. Podemos falar de um sistema estreito, caracterizando uma ideia mais simples – como uma árvore, que apesar de ser um sistema enorme para muitos amantes e estudiosos, se encontra em um nível simples para o vocabulário cotidiano – ou um sistema com limites largos, caracterizando uma ideia mais complexa – como desmatamento, que mesmo o sistema em sua forma básica, do vocabulário cotidiano, exige mais repertório de fatos e associações, devendo uma criança provavelmente saber muito bem o que é uma árvore, mas nem sempre conhecer a ideia de desmatamento.

Vamos seguir observando o *sistema-ideia* a respeito de uma árvore. É um sistema, a princípio, mais simples. Não precisamos ter um arcabouço extenso de conceitos e reflexões para conseguirmos evocar o sentido de árvore na nossa cabeça. Na verdade, basta que já tenhamos visto algumas e decorado a associação entre o fonema e a escrita da palavra.

Mas, agora, podemos também falar de uma ideia mais complexa: pense sobre o desmatamento na Amazônia. Dentro dessa nossa linha de raciocínio, podemos entender o sistema-ideia “desmatamento na Amazônia”, e iremos observar que ele pede um repertório maior de fatos e associações na nossa cabeça para que possamos captar o sentido aproximado dessa ideia quando alguém nos fala dela. E claro, pessoas diferentes, repertórios diferentes. Isso implica também que sentidos diferentes vão ser despertados na cabeça dos indivíduos quando suas consciências forem ao encontro daquela ideia. E quanto maior a extensão do sistema-ideia que estamos analisando, mais propenso esse fica a despertar sentidos diversos. Quanto maior a quantidade de fatos que precisamos associar, maior é a probabilidade de que alguns deles tenham conotações diferentes entre as consciências de uma mesa de bar. Fatos com denotações diferentes seriam como palavras que significam coisas diferentes entre aquelas pessoas ali, mesmo que elas sigam sendo um bom norte para que a conversa seja meramente passível de acontecer.

Voltemos ao exemplo das árvores e do desmatamento. O sistema-ideia “árvore” funciona como um subsistema de “desmatamento”. Quando tiramos a lupa, ele pode ser visto como um dos fatos, que estará associado a outros. Esses outros fatos, ou sub-sistemas, dialogam entre si – como você vai enxergar esses elementos depende da precisão de análise que deseja alcançar, sendo possível dar *zoom in* ou *zoom out* nas suas ideias. E eles irão dialogando um com o outro eternamente, até que delimitemos, conscientemente ou não, a ideia de que queremos tratar. Na mesa de bar, falando sobre desmatamento na Amazônia, precisamos associar o fato “árvore” (ou, na lupa, sub-sistema “árvore”) com fatos/sistemas como “estratificação”, “desmatamento”, “retirada do natural” e subentender e processar “floresta” a partir da palavra Amazônia. Daí, *associamos* isso tudo para entender que as árvores da floresta estão sendo retiradas em massa, acabando com o caráter de mata. Em uma tacada só, essa é a ideia por trás desse pequeno enunciado. Porém, falar simplesmente da retirada de árvores naquela porção de terra seria dar uma atenção exclusiva para o caráter formal e espacial da coisa. Inevitavelmente começamos a fazer associações com fatos da esfera cultural, política e social que moram ao lado da esfera espacial. Se você está numa mesa de bar e falamos do desmatamento da Amazônia essa ideia será, muito provavelmente, evocada com base em fatos políticos. E claro, como já observado, sistemas diferentes se estruturam de forma específica em cada consciência, justamente porque os fatos têm denotações diferentes de acordo com as vivências do indivíduo e seu contexto social, político, espacial e cultural. O sistema-ideia “desmatamento na Amazônia” será construído na consciência de cada um da mesa de maneira diferente. Teremos fatos semanticamente diversos, alguns conceitos que serão lembrados por uns e não por outros, fenômenos sociais de maior ou menor importância para cada um, e por aí vai. Todo mundo vai falar que está pensando naquela mesma coisa, e essa ancoragem – de todos afirmarem estarem pensando na mesma coisa –, é o que possibilita nosso diálogo. É nessa convenção da linguagem que reside o denominador comum que permite as conversas e trocas (senso comum). Mas é legal às vezes lembrarmos que não, nunca estamos pensando exatamente na mesma coisa. Essa lembrança é importante para se viver em paz com os outros.

Voltando para a natureza da ideia, lembremos que estas têm uma força motriz ilimitada que faz com que elas, ininterruptamente, saiam associando-se a outros fatos e ampliando o perímetro do nosso sistema-ideia, caso não tomemos deliberadamente as rédeas, com fim de comunicação. Os fatos vão estar sempre encontrando novas associações, gerando novos fatos e organicamente se estruturando em novos conjuntos, ou seja, se encorpando em ideias novas (que alguém às vezes pára e dá um nome para esse novo sistema que surgiu e paira no ar ainda sem codinome, ou mesmo vemos gente criando nomes como instrumento para tentar forçosamente associar fatos em sistemas e emplacar ideias). A associação de ideias é um sistema vivo. Por isso é que delimitamos o escopo do que queremos tratar. Até na mesa de bar, de uma maneira inconsciente, praticamos essa delimitação de escopo:

- E agora tem muita visibilidade internacional, sabe? Isso tem movimentado nosso governo.
- Pois é, as políticas públicas de outros países começaram a observar a questão do desmatamento da Amazônia.
- Não, cara, mas eu tô falando aqui das políticas públicas nacionais. É isso que interessa. Não podemos ficar de braços cruzados esperando que os outros cuidem do que é nosso!

Tá vendo? Isso é só um exemplo de como as ideias têm um potencial de irem evocando outras de forma ilimitada, e nós, conscientes ou não disso, estamos o tempo inteiro delimitando a extensão dos pensamentos que vamos externalizar. Do comentário das políticas públicas internacionais, provavelmente novas associações seriam feitas, correndo o risco de que a conversa fosse para outros lugares que não interessavam os boêmios.

Assim como nosso coleguinha do bar botou limites e direcionou a ideia que queria discutir, é necessário que nós, designers, ao lado de outros colaboradores daquele projeto,

façamos um trabalho de delimitar a extensão daquilo de que precisamos para facilitar a comunicação, qual o sistema-ideia em questão. Ou seja: fechamos o escopo do projeto.

Ok, concordo com você. Fechar a ideia dentro de um sistema é uma atividade quase laboratorial, e estou ciente de que muito é deixado de lado em prol dessa visão analítica do conteúdo. De fato me vem à cabeça um físico em seu laboratório, delimitando o sistema fechado em que irá concentrar seus cálculos e análises, com as condições perfeitas de temperatura e pressão. Ele desconsidera todos os elementos e fenômenos que sim, teriam associação com os fatos de dentro de seu sistema. Mas ele faz isso de maneira deliberada. Se quer entender como o sódio e o cobalto reagem quando são colocados juntos, ele irá isolar esses elementos. Ele não vai deixar o sódio conversar com o potássio, mesmo que eles tenham muito a dizer um pro outro! Porque está na hora do cobalto e do sódio conversarem, e todo o resto fazer silêncio. Senão, como o cientista vai descobrir como especificamente aqueles dois reagem quando juntos? Da mesma maneira, precisamos, quase que cruelmente, delimitar nossas ideias. Sempre algo vai precisar ficar de fora, o sistema-ideia tem que ser limitado na medida em que todo sistema humano de comunicação é limitado, qualitativa e quantitativamente.

Enquanto designers e comunicadores, também trabalhamos com essa delimitação dos sistemas-ideia. Definimos o que vai ser comunicado a partir dos nossos projetos dentro de uma fase comumente chamada de *definição de escopo* (o limitador também é um fator essencial para a possibilidade de se trabalhar). É nesse momento que a equipe de projeto, em conjunto com o demandante, define a extensão da ideia que será passada. A mera existência dessa etapa é o próprio entendimento de que as ideias têm um potencial ilimitado de gerarem novas associações e incluírem novos fatos, principalmente quando interpretadas por consciências diversas. Será sempre necessário cortar a teia do raciocínio em algum momento, para que a dona aranha pare de subir pelos conceitos. Ter consciência dessa transmutação orgânica e constante da ideia é essencial pro designer.

A transmissão de ideias

Entendido que uma ideia, dentro dessa linha de pensamento, se trata de um conjunto deliberadamente limitado de fatos e associações, podemos passar a olhar mais especificamente para o *processo de transmissão da ideia*. É aqui que começamos a falar mais especificamente sobre design (demorou, mas chegou). Passar essa ideia entre consciências, mesmo que ciente das perdas e ganhos, é uma atividade muito humana: é se comunicar. E designers são agentes facilitadores do processo de comunicação, a partir do momento que agem rumo a uma solução para um problema que, por sua vez, deve ser auto-instruída.

Agora, para me ajudar a observar esse processo de comunicação a partir de uma perspectiva interessante para o designer, chamei outro amiguinho nosso, o arquiteto da informação Richard Saul Wurman. Peguei emprestada sua noção desmembrada, sistemática e muito elucidadora de como seria esse percurso da ideia a partir de um ponto de vista de interesse do designer.

Iremos aqui dar enfoque ao processo de comunicar mensagens que não são totalmente abstratas, carregando conteúdo semântico concreto dentre outros tipos de conteúdos mais abstratos. Isso porque estamos olhando para essa transmissão entre consciências a partir do ponto de vista do designer, e iremos fazer essa redução de escopo a partir de agora. Mas longe de mim afirmar que a consciência de um músico não conversa com outra a partir de um diálogo tácito e sublime proporcionado pela música.

Para Wurman, o processo de comunicação pode ser analisado a partir de quatro momentos diferentes na transmissão de uma mensagem: o dado, a informação, o conhecimento e o saber.

I. Dados e informação

O dado seria a primeira forma que uma ideia adquire em seu processo de ser lançada ao mundo. Um dado é o fruto mais simples do processo humano de criação e observação. Entende-se o dado como o resultado ainda “puro” de pesquisa, observação e criação

humana. Nesse estado, a ideia já foi pensada mas ainda não foi propriamente paramentada para se fazer entender mundo afora. Vestir esses dados é o momento de organização e apresentação da ideia, criando uma estrutura lógica que permeie todos eles, possibilitando as associações entre fatos, gerando sentido e também estimulando novos raciocínios. Esse movimento é complexo e variado, e como ele irá acontecer é uma importante etapa do design (a famosa arquitetura da informação).

A ideia ganha o *status* de informação a partir do momento que está registrada no mundo de uma maneira que faça sentido para quem a acessa. Ou seja, nesse caso, precisamos necessariamente ter os fatos corretamente *associados* entre eles. Essas associações, por si só, não valem de muita coisa quando não acompanhadas de seus fatos.

Bem, ok, já entendemos que dados são fragmentos de um sistema-ideia. E entendemos também que esses dados, quando caminham junto com suas associações de maneira organizada e apresentável, passam a ser informações. Mas, se tratando de uma ideia simples, os dados brutos poderiam ser informação? Bem, seguindo o conceito de que informação é aquilo que comunica e gera sentido, podem existir situações em que dados e informações de uma ideia se apresentem, a princípio, da mesma maneira no mundo. Na realidade, isso acontece porque as associações e articulações necessárias para que o dado passe a informar estão sim em algum lugar – mas esse lugar é dentro da consciência do indivíduo atingido pelo dado. E sendo a consciência individual e intransferível, aquele sistema-ideia só está completo, a ponto de informar, para as pessoas que têm aquelas associações na cabeça por algum motivo. Quando as associações vão para a esfera do registro, junto com os dados, a informação passa a ser “portátil”.

II. Conhecimento e saber

A partir do momento que a informação está no mundo, toda vestida e paramentada para visitar novas consciências e desbravar suas sinapses, aquela ideia está passível de gerar conhecimento em um indivíduo. É isso mesmo: informação e conhecimento não são a mesma coisa.

Uma ideia pode estar registrada no mundo enquanto informação sem ser consumida por ninguém. Pode ser uma informação mesmo, nem estou falando de dados incompletos. Podemos, por exemplo, ter uma placa cheia de dados sobre um parque. Os dados estão organizados e apresentados de maneira satisfatória na placa, de maneira que, se alguém parar para ler, eles irão se comportar como verdadeiras informações. Porém, para que ela gere um sentido apropriado e se conecte com o contexto daquele parque é necessária uma coisa muito básica: que alguém realmente pare para ler. A placa mais linda e informativa do mundo é só um pedaço de metal com umas variações de cor e forma na superfície, até que alguém se dê ao trabalho de contemplá-la o suficiente para que o sentido que nasce dali se concretize. A partir do momento que nasceu um sentido, fez um *plim* na cabeça de alguém, podemos afirmar que aquela ideia chegou na outra consciência, em seu *status* de conhecimento! Tá aí a já tão citada transmissão de ideias entre consciências. É mais ou menos isso mesmo.

Ou seja: uma informação é o conjunto do registro de fatos e associações a respeito de um fenômeno. Separados de suas associações, os fatos vazios podem ser enxergados como dados, a "matéria-bruta" da comunicação. A partir do momento que a informação é consumida e gera sentido em um indivíduo, a ideia passa a ter status de conhecimento. Ou melhor: volta a ter status de conhecimento. Isso porque, antes daquela ideia estar no mundo, ela foi concebida ou passou por um processo de reflexão dentro da cabeça de alguém. Ou seja, ela era conhecimento. Mas precisou alcançar novas consciências, então nós a desconstruímos, registramos e proporcionamos uma experiência para que a ideia se reconstrua, gerando sentido e conhecimento.

Já o saber se dá em uma esfera bem mais individual, não muito controlável por nós. Se trata da internalização mais profunda do conhecimento. Você tem o saber a partir do momento em que pega o conhecimento gerado e o utiliza em seu dia-a-dia. O saber envolve correlacionar aquele conhecimento com suas vivências pessoais e internalizar aquilo no seu dia-a-dia. O saber é o conhecimento posto em prática. É utilizar o que se leu na placa para ter a melhor tarde possível.

E o designer com tudo isso?

A partir dessa perspectiva de que uma ideia transita entre consciências, se metamorfoseando em diferentes “níveis”, é do interesse do designer entender em qual *status* a ideia trabalhada se encontra. Entender a necessidade de se trabalhar uma ideia para que ela alcance seu objetivo final – sua reconstrução em forma de conhecimento ou saber em uma ou mais consciências, após uma desconstrução provocada pela necessidade de registro e transmissão – pode despertar o designer para novas perspectivas, e situá-lo melhor a respeito do impacto de seu projeto naqueles que entrarem em contato com o mesmo. Olhar a partir dessa perspectiva do *continuum da ideia* é uma boa maneira de encarar o projeto como um projétil, ou seja, como algo que é lançado em alguma direção, mas com a noção consciente de que o mesmo pode ter desvios de trajeto – tendo esses desvios um potencial maior de acontecer enquanto uma ideia está se metamorfoseando de dado para informação, ou de informação para conhecimento.

Ao reconhecermos em que momento está uma ideia com a qual estamos trabalhando, ficamos mais habilitados a tomar decisões positivas para uma boa compreensão do público a respeito do que está sendo dito. Ao reconhecer a diferença entre um dado e uma informação, podemos flagrar dados que estão sendo encarados como informação (o que pode gerar confusão na audiência daquele projeto), e lidar com a insuficiência da organização e apresentação para a criação de sentido. Se pudermos entender que colocar um projeto no mundo ainda não é o suficiente para se atingir o objetivo de comunicar, passaremos a prestar mais atenção nos requisitos para que aquela informação alcance o status de conhecimento, ao ser devidamente interpretada pelo público. Essa consciência pode nos deixar atentos não apenas para a concepção de um produto, como também para a etapa igualmente importante de se gerarem experiências nos pontos de contato entre produto e público satisfatórias para a compreensão do conteúdo. O momento de transição entre conhecimento e saber é individual, sendo o saber atingido ou não em uma esfera na qual o designer não tem controle. Porém a noção dessa diferença pode nortear o projeto de modo

que haja mais estímulos para que o conhecimento vire saber, ou seja, para que o público passe a usar aquela ideia para vivências que vão além do projeto. Podemos propor, por exemplo, dinâmicas para estimular a correlação entre o conhecimento e vivências pessoais, *aumentando* a possibilidade de uma ideia passar por uma reflexão que gere saber.

Essa maneira de encarar um projeto pode ser muito benéfica, tendo em vista que cada método de análise dá o enfoque para uma questão específica – nesse caso, pensar o design a partir da noção de construir, desconstruir e reconstruir ideias. Essa noção pode ser particularmente útil em projetos com grande volume de informação e que têm, como função principal, comunicar visualmente. Trata-se de olhar a ideia como uma espécie de objeto de trabalho, propondo uma abordagem direcionada para a comunicação efetiva.

I. Os momentos do projeto

Nessa visão, um dado desprovido de organização e apresentação adequada ainda não é capaz de comunicar efetivamente. Entende-se o dado como o resultado ainda puro da pesquisa, observação e criação humana. Esse momento de recolher os dados pode ser entendido como o **momento do projeto de pesquisa, criação e descoberta**. Nem sempre essa função é endereçada para o designer dentro do projeto, sendo feito por outro profissional – como, por exemplo, um autor, ao registrar suas ideias em um documento simples. Temos também áreas do design que se desdobraram justamente para abraçar esse momento projetual: de uns anos para cá se popularizou o termo *research design*, que visa justamente aplicar os fundamentos do design para a fase de pesquisa, criação e descoberta.

Quando se tem os dados resultantes desses processos é chegado o **momento de organizá-los e apresentá-los**, criando uma estrutura lógica que permeie todos eles, possibilitando associações e estimulando novos raciocínios. O design de informação (organização dos dados) e o design sensorial (apresentações dos dados) andam juntos nessa etapa, entendendo que a decisão de um influencia sempre diretamente o outro. Por design sensorial quero falar de todos aqueles profissionais que observam a estrutura de dados, ponderam e tomam decisões a respeito da melhor forma de dispô-la e vesti-la em um

determinado suporte, de maneira que a audiência tenha um entendimento otimizado daquela ideia, que passará a ter o *status* de informação. São diversos os profissionais que participam dessa etapa: o designer gráfico, de interface, de editoriais, ilustradores, tipógrafos...

Para termos uma informação, é necessário que os dados estejam dispostos de maneira que passem a traçar paralelos com o mundo rodeado pelo leitor, dando sentido para aquela mensagem. Ou seja: a intenção de informar começa pela estruturação de dados, inconsciente ou não. Digo isso porque mesmo um designer gráfico que nunca teve nenhum acesso à teorias de arquitetura e hierarquia da informação naturalmente realiza uma estrutura como essa. Um jovem designer com tímidos conhecimentos do photoshop, fazendo um simples convite para a festa da prima, irá em algum momento ter que decidir o que virá primeiro, maior ou de cor diferente: o nome da prima, a data, o endereço? Vai ter foto? Precisa de mapinha no verso? Ou coloca uma referência no endereço? É bem provável que ele opte por colocar o nome da prima com mais visibilidade, seja pelo tamanho ou altura na composição. Esse é um exemplo de uma ação inconsciente de arquitetura da informação, que acaba se fundindo com a ação de composição formal. Em suma: uma hierarquização da informação sempre vai acontecer, estando o designer consciente ou não das implicações dessa atitude para o entendimento da mensagem pelo público. Visto isso, é natural pensar que dedicar um momento específico para organizar os dados disponíveis pode ser bastante benéfico para o projeto. Podemos ter mais clareza a respeito da correlação entre a maneira que a informação está disposta e a finalidade última da comunicação.

A partir do momento em que temos a ideia enquanto informação, ou seja, com potencial de comunicar, passamos para o **momento do projeto de criação de experiência**. É nessa etapa que o designer irá pensar os momentos, locais e maneiras em que o produto final irá se relacionar com o público. Isso se dá a partir do mapeamento dos possíveis pontos de contato e posterior estruturação de uma experiência satisfatória para cada um deles. Porém nessa etapa o designer começa a “perder o controle” da ideia que quer transmitir, visto que, mesmo propiciando a experiência, ainda cabe ao público se dispor a participar.

Mesmo que a gente proponha uma experiência super adequada para a leitura de um cartaz, por exemplo, a comunicação para se concretizar ainda depende de que os outros parem na frente do mesmo e o leiam. Já passa a ser uma decisão do público, diferentemente do momento em que a ideia é trabalhada entre dado e informação. É a partir da proposição da experiência por parte do projeto e da vontade do público de se inserir nesta que começamos a comunicar, fazendo com que as portas sejam abertas para que a ideia entre na cabeça do indivíduo.

Bem, a criação de saber foge ainda mais do nosso controle do que a criação de conhecimento. É a **internalização de um conhecimento por um indivíduo** a um ponto tal que ele consegue utilizar aquilo em situações do dia a dia, fazendo novas articulações com aquele conhecimento não previstas ainda, mas que podem vir a ser providenciais para o cotidiano daquela pessoa. Como já dito, não há muito o que o designer possa fazer para a concretização dessa etapa, visto que se trata de uma reflexão individual, mas podemos sempre estimular a reflexão por outros meios. Ter a consciência dessas fases pode ajudar o designer a ponderar o quão profunda deve ser a reflexão provocada, se é de interesse primordial do projeto que aquilo gere um real impacto na pessoa, em detrimento de uma simples absorção de informação. Com a análise dessa necessidade podemos inculcar no usuário experiências que instiguem especificamente a articulação do conhecimento adquirido com o seu dia a dia.

Ter noção da transmutação constante de uma ideia a ser comunicada, seja organicamente ou deliberadamente provocada pelo projeto, é fundamental para que as reflexões, decisões gráficas e concretização de etapas – ou seja, as atitudes projetuais em geral – se dêem de maneira mais efetiva. A partir daí é posta na balança a natureza intrínseca que uma ideia tem para se associar, independentemente da vontade do designer, quando for entregue ao mundo. É de suma importância que esse magnetismo natural que os fatos têm para atrair

outros fatos e, conseqüentemente, outras associações, esteja presente com muita clareza na cabeça do designer – até que, deliberadamente, busquemos frear essa corrente e pausar a construção de novos sistema-ideias. Quando separamos uma ideia entre fato e associação e não buscamos construir novamente aquele sistema-ideia, corremos o alto risco de *desinformar*.

Vivemos a dura realidade da desinformação, dos factóides e das *fake news* na nossa era digital. O designer, profissional que lida com informação, deve, mais do que nunca, estar atento para as nuances e delicadezas de um projeto-projétil. Deve, mais do que nunca, se certificar de que seus projetos não tendem a gerar associações erradas a partir de seus fatos, evitando mais incerteza e ansiedade em meio a uma modernidade já tão líquida.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na construção da narrativa e escrita do texto, buscou-se traçar a observação do design a partir de teorias de outras áreas, buscando justamente tentar explicar a necessidade de se aplicar um design voltado para o mundo real a partir de outras perspectivas que estudam esse mesmo mundo. Por isso, foram trazidos estudiosos da filosofia, sociologia e geografia para traçar uma proposição de se pensar o projeto de design com instrumentos de quem não necessariamente já está inserido na área. Essa articulação de ideias visa expor a complexidade do mundo não apenas pelo ângulo explorado pelos estudos de design, mas também por estudos de áreas como a sociologia, filosofia e geografia.

A motivação principal desse projeto aqui descrito, é, justamente, lembrar aos designers que seus projetos não se concretizam no momento de fechamento de um arquivo final, e sim no momento de articulação da peça com o público, devendo isso ser considerado durante todo o processo criativo. Trata-se de uma tentativa de semear essa lembrança com pinceladas sutis no cotidiano do designer, a partir da materialização da ideia articulada sobre a complexidade do mundo e da interpretação humana em uma narrativa.

O ensaio literário aqui apresentado é a ideia central do projeto *Entendeu*, que pode ganhar diferentes materializações e suportes ao longo de sua perpetuação. Em um primeiro momento foi feito um pequeno projeto gráfico para comportar o ensaio, como uma primeira iniciativa de preparação desse conteúdo para causar experiências significantes no momento de contato do mesmo com o público. O projeto se concentrou em construir um argumento verbal, no sentido de criar uma narrativa leve para maior conexão com o leitor. Esse alcance de público será definido na etapa seguinte, em que serão definidos pontos de contato do projeto com o mundo, localizando-o frente a diferentes públicos potencialmente interessados.

O pequeno livreto construído para uma circulação experimental da ideia central, visa defender a atitude projetiva por meio de direcionamento complexo e reflexivo, utilizando uma reflexão materializada em conteúdo textual como estratégia principal. O projeto editorial apresentado se trata de uma espécie de suporte para vincular o argumento

principal, demonstrando-se tímido para potencializar a avaliação da força da ideia na linguagem escrita.

Em um segundo momento, se dará uma curadoria do texto desenvolvido e das ilustrações para o argumento central. O projeto deixa aberta a possibilidade de se multiplicar, podendo transitar entre materialidades e suportes que carregam o mesmo argumento central, que teve sua construção feita com a intenção de multiplicação. Além desse projeto gráfico inicial, outras espécies de materializações podem ser desenvolvidas para ampliar a quantidade de pontos de contato e possível sensibilização do público. Esses outros desenvolvimentos podem se dar a partir de uma análise do texto, recortando pedaços importantes e assim os disponibilizando em outros suportes, como cartazes ou *posts*. Essa diversidade de desdobramentos que uma mesma ideia pode gerar, com diferentes formas de atingir públicos diferentes sobre um mesmo argumento, é central para o projeto, cujo objetivo amplo é designers e outros possíveis públicos para a complexidade do mundo atual.

Visando a proposta de incentivar delicadamente uma atitude projetual que entenda a necessidade da interpretação em detrimento da simples percepção, o projeto visa semear a curiosidade para o pensamento conceitual e complexo a partir de pontos de contato específicos. O impacto do argumento pode se dar em menor ou maior grau, dependendo da disposição do usuário em interagir com a experiência. Por isso a multiplicidade de canais, que visam abarcar diferentes níveis de interesse, inclusive para aqueles que não necessariamente buscam tal reflexão. Cartazes com as ilustrações, por exemplo, podem ser um bom exemplo de semear o argumento de uma maneira delicada em qualquer transeunte. O objetivo final é sempre provocar a reflexão, em algum nível, a respeito da complexidade do mundo e a posição do design diante desse cenário.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NORMAN, Donald. A. **O Design do dia a dia.** – Rio de Janeiro: Rocco, 2006

HELFAND, Jessica. **A desmaterialização do espaço da tela.** 2001. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

RAND, Paul. **Bom Design é Boa Vontade.** 1987. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

SCHER, Paula. **A escuridão no meio da escada.** 1989. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

TOORN, Jan Van. **Design e reflexividade.** 1994. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

SIEGEL, Dmitri. **Projetando nossos próprios túmulos.** 2006. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

HARA, Kenya. **Projetando o design.** 2007. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

ROCK, Michael. **O designer como autor.** 1996. In: ARMSTRONG, Helen (Org.). Teoria do design gráfico. São Paulo: [s.l.] Editora Cosac Naify, 2015

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço** – Técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.

SANTOS, Milton. **Espaço e Método.** 5. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1985.

LUPTON, Ellen, MILLER, Abbott. **Desconstrução e design gráfico.** In: Design, escrita, pesquisa. Porto Alegre : Bookman, 2011. p.3-23

LUPTON, Ellen, MILLER, Abbott. **Linguagem da Visão.** In: Design, escrita, pesquisa. Porto Alegre : Bookman, 2011. p.62-65

LUPTON, Ellen. **O design como Storytelling.** São Paulo : Olhares, 2022.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de informação.** Cultura Editores Associados, 1991.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de Informação 2.** São Paulo: Editora de Cultura, 2005.

SEARLE, John. **Mente, linguagem e sociedade: filosofia no mundo real.** Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SEARLE, John. **Expressão e significado.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SEARLE, John. **Consciência e Significado.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

SEARLE, John. **O Mistério da consciência.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

LUHMAN, Niklas. **Sistemas sociais: esboço de uma teoria geral.** São Paulo: Vozes, 2016

LUHMAN, Niklas. **Teoria do Sistema na Prática: estrutura social e semântica.** São Paulo: Vozes, 2016

RODRIGUES, Léo Peixoto, NEVES, Fabrício Monteiro. **A sociologia de Niklas Luhmann.** São Paulo: Editora Vozes, 2017.

STEINER, Philippe. **A sociologia de Durkheim.** São Paulo: Editora Vozes, 2017.

JACKSON, Robert (org.). **Information Design.** 1. ed. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas.** 8ª ed. São Paulo : Martins, 1981.

FOUCAULT, Michel. **Isso não é um cachimbo.** São Paulo : Martins, 1981.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

PIGNATARI, Décio. **Informação. Linguagem. Comunicação.** 3. Ed. Cotia,SP: Ateliê Editorial, 2008.

VILLAS-BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico.** 6 edição. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DURKHEIM, Émile. **As Regras do Método Sociológico.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naif, 2013.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012

BECCARI, Marcos. **Articulações Simbólicas**: uma nova filosofia do design. Teresópolis, RJ: 2 AB Editora, 2016

MEGIDO, Victor Falasca (Org.). **A Revolução do Design**: conexões para o século XXI. São Paulo: Editora Gente, 2016.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: editora Edgar Blucher, 2000.

WILSON, John. **Pensar com conceitos**. São Paulo: editora Martins Fontes, 2001.