ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

SUMÁRIO

Sobre *Análise gráfica.* *André Villas-Boas* *2*

Além da função, o uso. Christian Pierre Kasper 18

Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades. Jorge Frascara 25

O design no contexto histórico da arte. Lucas F.Pantaleão; Olympio J. Pinheiro 41

Avaliação de usabilidade das interfaces dos sites brasileiros de *mobile banking* para iPhone.Vanessa Kupczik; Stephania Padovani *55*

Linguagem da forma/linguagem visual no âmbito do ensino de design: balizamentos teóricos. Washington Dias Lessa 69

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

Sobre *Análise gráfica*, ou Algumas estratégias didáticas para a difusão de um design crítico
About critic design strategies and teaching practice

VILLAS-BOAS, André
Doutor em Comunicação e Cultura, UFRJ - andrevb2008@yahoo.com.br

Resumo
O trabalho apresenta uma sistematização de conceitos e categorias para a prática da análise gráfica a partir da experiência do autor como professor da disciplina curricular homônima em cursos de graduação em design. O objetivo da proposta é, por meio da análise gráfica – aqui tomada como uma procedimento didático adotado correntemente nas diversas cadeiras que formam a graduação –, difundir uma perspectiva crítica de análise e prática de projetação.

Palavras-chave: ensino, metodologia, teoria do design.

Abstract
This study presents a proposal to a critic practice of project analysis in graphic design. The results is a concepts body and a methodology in a criticism perspective.

Keywords: education, methodology, design theory

Aos alunos que me escolheram
e que tive de abandonar após duas semanas

1. Apresentação

O objetivo deste trabalho é contribuir para o aperfeiçoamento da disciplina *Análise gráfica*, quase que onipresente nos currículos da habilitação em programação visual dos cursos de graduação em design. Trata-se de uma cadeira que, a meu ver, é decisiva para o desenvolvimento da capacidade crítica dos futuros profissionais – aspecto que, arriscaria afirmar, é historicamente um dos mais problemáticos na área. Além disso, a *Análise gráfica* pode contribuir diretamente para a prática de projeto, por desenvolver uma *cultura projetual*[1]

[1] Pela *expressão cultura* projetual me refiro a uma série de princípios que devem ser apreendidos pelo estudante visando a uma futura atividade projetual criativa, crítica e inovadora e que, por seus procedimentos no processo de projetação, justifiquem a existência do design como campo próprio, atividade profissional específica e objeto de um curso de nível superior. A *cultura projetual* se desdobra na consciência de determinados princípios projetuais historicamente determinados (e no posicionamento do designer perante eles, ao gerar suas alternativas de solução), na adoção de dados procedimentos metodológicos, na consolidação de um repertório visual recorrentemente consultado para nortear as soluções de projeto e na capacidade de identificar referências, influências e implicações das soluções do projeto em andamento. A cultura projetual – da qual faz parte a *cultura visual*, cuja formação ou consolidação se espera ser conduzida ou oferecida ao estudante pelos cursos de graduação – distingue o profissional de design do diletante, do amador ou do *micreiro*, por exemplo. Qualquer pessoa pode organizar elementos visuais numa superfície bidimensional, e, possivelmente, parte significativa delas pode alcançar um resultado minimamente razoável – justamente porque lida a todo instante com os paradigmas que as regem (nos *outdoors*, nos jornais e nas revistas, na televisão, nos folhetos, na internet etc). No entanto, a maior parte dessas pessoas certamente não disporá de elementos que permitam a análise crítica da própria organização que criou e não terá a autonomia necessária para gerar com segurança e discernimento novas alternativas a partir daquela originalmente criada, visando à adequação à situação de projeto, ao aperfeiçoamento e/ou à inovação. A cultura projetual é uma das maiores características que distingue o profissional de design tanto dos amadores como de outros profissionais assemelhados, com os quais

necessária para enriquecer os processos de geração de alternativas – consensualmente uma etapa de suma importância na atividade de projeto.

Neste texto, procurarei estabelecer um perfil da disciplina e, a partir dele, alguns conceitos e categorias que podem ajudar a sistematização do processo de análise gráfica, com viés metodológico. Baseio-me na experiência docente e ainda nos desdobramentos das reflexões desenvolvidas em trabalhos anteriores, especialmente aqueles centrados na teoria do design. Apesar do tom prescritivo por vezes assumido por este texto, não é minha intenção ensinar professores a serem professores, mas sim compartilhar reflexões e conclusões que tive a partir das experiências vividas em sala de aula por conta dessa disciplina. Esse compartilhamento, a meu ver, é uma forma de incrementarmos o aperfeiçoamento de nossos cursos, conseqüentemente de nossos estudantes e futuros profissionais e, em decorrência, do próprio exercício do design no país.

2. Definição e objetivos da disciplina

Há pouco tempo (e por um brevíssimo momento, devido a questões de carreira) voltei a lidar com *Análise gráfica* – disciplina a qual lecionara por semestres consecutivos, em uma instituição da qual me desvinculara há alguns anos. Se nessa experiência mais recente foram poucas as aulas efetivamente ministradas, os quase três meses que as antecederam foram especialmente prolíficos. Nesse período – agora com uma experiência mais madura como docente –, fiz uma revisão crítica da experiência anterior e pude refletir sobre uma série de implicações de tal cadeira curricular, que pretendo sistematizar aqui. Essas reflexões incluíram não apenas a disciplina em si, mas a própria prática da análise gráfica como método, utilizado permanentemente em outras cadeiras e, especialmente de modo profícuo, na própria disciplina de projeto.

Quando, há anos, me deparei pela primeira vez com a tarefa de preparar um plano de aulas para *Análise gráfica*, minha primeira providência foi consultar colegas sobre *o que seria* a disciplina. Eu tinha ainda poucos anos como professor, não tivera contato com o curso como estudante – completei minha graduação em Comunicação Social, não em Design –, e havia ainda o dado adicional de que a ementa que me fora fornecida era por demais generalista e ambígua (como é freqüente). Sabia, contudo, de que se tratava de uma cadeira *clássica* dos currículos de graduação e, portanto, supunha que obteria uma resposta rápida e objetiva às minhas naturais dúvidas iniciais.

Ledo engano. Embora não tenha disposto de uma amostra tão extensa assim, o resultado desta minha pesquisa informal não foi nada conclusivo. Ouvi definições bem diferentes entre si, sugestões de metodologias e conteúdos díspares e algumas vezes conflitantes e, em alguns casos, uma vacilação e um impressionismo nas respostas que denunciavam a ausência de reflexão ou mesmo conhecimento sobre a questão. É sempre salutar a pluralidade de enfoques, mas a ausência de um consenso mínimo sobre a natureza e os objetivos gerais de uma cadeira tão tradicional me surpreenderam.

Entre as respostas que obtive, três fixaram-se em minha memória, e as reproduzo aqui em ordem aleatória.

freqüentemente mantêm uma relação de interdependência na consecução de projetos (como os publicitários, os artistas plásticos, os artefinalistas, os técnicos da computação gráfica etc).

Uma é a de que a disciplina se dedicaria a analisar projetos de design gráfico – ou, mais largamente, de programação visual[2] – a partir de seus aspectos técnicos de preparação de originais e reprodução e as possíveis implicações de tais características sobre as soluções adotadas. Nesta acepção, o termo *gráfica* se referiria aos aspectos formais do objeto de design a ser analisado (tecnologia de reprodução empregada, especificações técnicas do suporte etc).

Outra partia da tradicional concepção de que os currículos de design devem culminar na prática projetual e, por conseqüência, *todas* as disciplinas incluídas nele devem convergir para a elaboração de projetos. Assim, essa concepção fundia a disciplina com uma metodologia específica: a execução de layouts para situações de projeto de baixa complexidade e de elaboração rápida. Tais projetos seriam o norte do desenvolvimento da disciplina, sendo analisados pelo professor, seja em consultas individuais ou com exposição para toda a turma, de modo a desenvolver no alunado uma análise crítica das próprias criações e um alargamento de seus repertórios de solução.

Finalmente, a terceira dava ênfase à análise de projetos efetivamente veiculados socialmente – ou seja, *produzidos no mercado* –, muito comumente com ênfase em exemplos consagrados historicamente. A lógica embutida aí é a de *aprender com quem faz* ou, especificamente, aprender *com quem faz bem*, a partir da apreciação de sua produção.

Esta última, embora com um forte enfoque crítico e com muitas restrições ao que descrevi acima, foi a que adotei e apliquei em sala de aula, e sobre a qual discorrerei ao longo deste artigo. A concepção imediatamente anterior – a da disciplina como integrante do extenso (e, em geral, totalizador) rol das disciplinas projetuais – , aproveitei como estratégia metodológica, e não como cerne da disciplina. Finalmente, dispensei aquela que associava a análise de projetos fundamentalmente à análise de suas determinantes tecnológicas. Porém, utilizei a análise gráfica como método para uma outra disciplina que lecionei por anos, a de *Produção gráfica* (também *clássica*, mas com denominações as mais diversas, de acordo com a instituição).

Assim, defino análise gráfica como a prática da análise crítica de projetos de programação visual no que se refere às soluções adotadas na organização de seus elementos visuais – ou seja, no seu layout –, levando-se em conta suas variáveis históricas (ou seja, as situações de projeto – ainda que deduzidas). O escopo desta análise abarca desde o formato e as medidas da área projetual e da mancha gráfica até a própria estrutura organizacional e a relação interna entre estes elementos (enquanto correlação de forças, no sentido *gestaltiano*[3]). E passa pelo exame das especificações tipográficas, das composições cromáticas, dos componentes não-textuais meramente organizatórios ou decorativos (grafismos), assim como por aqueles componentes não-textuais enunciadamente informativos (fotos, ilustrações etc.) e pelo tratamento dado a eles (técnicas de ilustração ou de tratamento de fotos, cortes aplicados, posicionamento com relação aos componentes textuais).

Ou, em outros termos (que esclarecerei mais à frente): a análise gráfica consiste na prática da análise crítica dos *elementos técnico-formais* (os *princípios projetuais* e os *dispositivos de*

[2] Considero aqui o design gráfico como uma parte da programação visual, e não como termos equivalentes. Mais detalhes sobre esta concepção em Villas-Boas (2007).

[3] O enfoque *gestaltiano* – no que se refere a seu aproveitamento pelo design gráfico – é o de que os elementos visuais são percebidos diferentemente quando isolados e quando em conjunto. Ou seja: um mesmo elemento é percebido de uma maneira quando em uma dada *gestalt* e de maneira diversa quando em outra – por vezes, completamente diversa. Assim, os elementos visuais *sempre* interagem entre si, formando o conjunto um campo de forças (a *gestalt*).

composição) e dos *elementos estético-formais* (componentes textuais, não textuais e mistos)[4] que integram um projeto preciso – seja ele de autoria do próprio sujeito da análise ou de autoria de terceiros.

Ao preparar aqueles primeiros planos de aula e no transcorrer dos semestres, adotei as seguintes premissas:

1. A prática de analisar projetos – sejam eles do próprio aluno ou de terceiros, veiculados ou não, consagrados ou restritos a um dado segmento – é um procedimento didático essencial, deve integrar a metodologia de sala de aula e não se circunscreve a uma cadeira específica. A análise gráfica não consiste numa cadeira curricular própria e isolada, mas sim numa prática específica mas de aplicação abrangente tanto nas diversas cadeiras que compõem um curso de graduação quanto na própria atividade profissional (seja do professor ou do profissional de projeto). Isto não significa que a cadeira *Análise gráfica* seja dispensável, como se verá adiante, mas sim que ela se dedica a essa prática metodológica de maneira intensiva, sem porém esgotá-la.

2. A análise de projetos permite ao aluno o exercício da autocrítica – mesmo quando o objeto da análise não é de sua autoria – por esmiuçar soluções de layout que podem se contrapor às que ele, como sujeito da análise, propõe e/ou que efetivamente aplicou. Este aspecto é fundamental para a consolidação de uma cultura projetual consistente.

3. Ao analisar consistentemente um layout, alunos e professor tendem a recorrer e a sintetizar os saberes envolvidos em experiências anteriores, de maneira concentrada e pragmática (ou seja, dirigida, positivada) – seja em qual período do curso for realizada e independentemente da complexidade dos saberes acumulados até então. A análise gráfica em sala de aula pode (e deve) recorrer e alavancar saberes relativos, por exemplo, ao diagnóstico da situação de projeto (o público-alvo, o perfil do cliente etc.). O mesmo se refere à aplicação de recursos de cor, tipografia e tratamento gráfico de imagens não textuais. Ou a saberes referentes ao levantamento dos recursos técnicos – incluindo a terminologia própria das especificações da produção gráfica. Ou, ainda, ao enfoque (e mesmo a categorias específicas de análise) da semiótica, da sociologia (e, em alguns casos, mesmo da antropologia), da teoria da percepção, da comunicação, da ergonomia etc. etc.. Note-se que a abrangência dos saberes envolvidos na prática analítica, quando bem conduzida, é bem maior do que este pequeno rol aqui citado.

4. Imediatamente ligado ao item anterior está o fato concreto de que, ao depender de outros saberes para ser desenvolvido consistentemente, o exercício da análise gráfica transgride e rompe com a antinomia[5] – comum entre o alunado e, infelizmente, em boa

---

[4] Usei pela primeira vez parte desta terminologia em *Utopia e disciplina* (Villas-Boas, 1998), como recurso para melhor precisão da distinção necessária entre as soluções projetuais não canônicas, que então distingui como conceituais e técnico-formais. Neste artigo, as categorias lá utilizadas serão mais elaboradas e acrescidas de outras, completando um sistema metodológico então apenas esboçado em função do objeto e dos objetivos daquele trabalho.

[5] A noção de antinomia – relação na qual dois termos se opõem como uma *anulação* recíproca – se opõe à noção de dialética, na qual tais termos se fundem numa síntese justamente porque um é a *negação* do outro. A diferenciação entre *antinomias constitutivas* e *dialéticas constitutivas* está na base das argumentações de minha tese de doutorado (Villas-Boas, 2003) e se desdobrou na categoria de *antinomias de hierarquização*, que procura explicar os processos que geram a posição singular do design gráfico no âmbito da cultura e, especialmente, das produções culturais.

Sobre a antinomia teoria x prática, vale observar que "(...) é freqüente entre os designers a concepção de que lidam com uma *disciplina prática* – ou seja, a ênfase de que seu exercício redunda na projetação de um produto

parte dos professores – de que os saberes do design e o próprio currículo se organizam em termos de *prática* e *teoria*. Ao se posicionar como analista crítico de um projeto, o estudante, de um lado, se vê frente a variáveis que tende a considerar próprias da *prática*, por estar lidando com um objeto *concreto* – um layout, seja ele impresso ou reproduzido digitalmente – e com as implicações que ele embute (*alguém efetivamente* o fez, *alguém efetivamente* o está vendo, *algum programa* foi ou poderia ter sido utilizado para a consecução das soluções adotadas ou sugeridas etc. etc.). Em contrapartida, se a análise for conseqüente e minimamente aprofundada (e, para isso, é essencial a participação ativa do professor), terá de recorrer ao universo que ele tende a associar ao campo da *teoria*. Não há escapatória, nem para um lado nem para o outro: o próprio ato de analisar criticamente um projeto expõe o aluno, involuntariamente, à conclusão do quanto é artificial a dissolução entre *prática* e *teoria* – e que estes termos

---

concreto que será concretamente utilizado e cujo uso é um fim em si mesmo. Talvez por isso, designers gráficos – incluindo professores – regem sua concepção da área a partir da antinomia teoria x prática (muito comum também, por exemplo, na Comunicação Social).

"Daí não se torna surpreendente que seja absolutamente corriqueira por parte de professores (Freitas, 1998) a divisão dos currículos de graduação entre 'disciplinas práticas' e 'disciplinas teóricas', incluindo nestas últimas até mesmo cursos como semiótica, metodologia de projeto, ergonomia e produção gráfica – embora estas estejam *diretamente* ligadas ao processo de projetação e ao resultado que ele alcançará (ou seja, o próprio produto). Em contrapartida, as 'disciplinas práticas' são identificadas como aquelas nas quais o aluno produzirá algum artefato concreto ao longo do curso, como se esta produção não prescindisse de algum conhecimento teórico prévio, mas demandasse como condição para sucesso unicamente 'talento', 'vocação' ou 'criatividade'. O conteúdo de uma 'disciplina teórica' parece não fazer parte do conteúdo de uma 'disciplina prática'. Tal antinomia entre 'teoria' e 'prática' é surpreendentemente presente na área, e redunda numa dissociação entre a academia (âmbito da 'teoria') e o mercado (âmbito da 'prática')" (Villas-Boas, 2003: 18).

"Se a separação entre 'teoria' e 'prática' chama a atenção (...), há outras antinomias que aparecem com freqüência e que, embora diversas em termos discursivos, com ela parecem ter relação: entre academia e mercado, criatividade e metodologia, intuição e planejamento, designer e cliente, cultura e economia, arte e não-arte. O que estes binômios têm em comum, além de serem construídos como dualidades – e não contradições – é uma antinomia de base: a relação excludente entre o subjetivo e o objetivo, entre o sujeito e o objeto.

"Mais do que o âmbito do 'fazer', como é normalmente considerada, a 'prática' identificada por sua oposição – a 'teoria' –, é o âmbito de um determinado tipo de 'fazer': aquele 'fazer' que redunda numa produção que possa ser compreendida e absorvida pelo mercado – ou seja, que redunda em mercadorias (ou, pelo menos, que guardem potencialmente tal propriedade). Porque o 'fazer' também está presente em outros tipos de produção, como a própria produção teórica, seja ela crítica ou eminentemente técnica (o que embute uma pretensa objetividade). No entanto, esta sua produção não é aquela típica do campo [do design] – ou seja, não se configura ao menos numa atividade que se expresse fundamentalmente pela visualidade. Desta forma, este outro 'fazer' não é dado como 'prática', mas, paradoxalmente, como 'não fazer'. A este 'não fazer' a antinomia dá o nome de 'teoria'.

"No que consiste fundamentalmente a produção acadêmica? Na produção de discursos não objetais, de discursos que não se concretizam em objetos, que não se concretizam em mercadorias na forma de objetos. (...) O que singulariza a produção acadêmica, enfim, não é a conformação de um objeto palpável, mas justamente a construção deste discurso argumentativo que garante ou não a possibilidade e as condições de sua conformação palpável.

"Assim, na lógica da antinomia teoria x prática, à primeira cabe simplesmente a produção de discursos – considerados nesta lógica como expressões da subjetividade que se distinguem da objetividade. Já à segunda cabe a produção de objetos palpáveis, mercadorias que são socialmente concebidas fundamentalmente como objetos, e não como discursos (embora o sejam: são discursos em forma de objetos, discursos objetais). Assim, ao 'não-fazer' chamado de 'teoria' cabe a produção de discursos subjetivos, enquanto ao 'fazer' chamado de 'prática' cabe a produção de mercadorias objetivas. A antinomia teoria x prática (que se equivale à antinomia academia x mercado) revela-se, assim, uma antinomia entre sujeito e objeto: a primeira como âmbito do sujeito, a segunda sob a égide do objeto.

"Semelhante raciocínio se aplica às antinomias criatividade x metodologia, intuição x planejamento, designer x cliente, cultura x economia: o primeiro termo do binômio equivalendo a prerrogativas subjetivas, enquanto o segundo a uma dimensão considerada como objetiva – e que, necessariamente, aparecem como excludentes. Assim [nesta concepção antinômica e, portanto, equivocada], o designer tem o cliente como obstáculo para se efetivar como 'artista', porque sua prerrogativa autoral – ou seja, subjetiva, de 'sujeito autônomo' – esbarra nas exigências objetais do outro, que se referem à conformação palpável daquele objeto (o projeto gráfico) em dadas especificações (e, portanto, custos) e em certo tempo (ou seja, prazos) e com dada linguagem anteriormente testada (ou seja, formas, cores etc. definidas pela 'prática' anterior). Sua prerrogativa autoral (subjetiva) se opõe, portanto, à prerrogativa 'prática' do cliente (objetiva)" (Villas-Boas, 2003: 90-91).

distintos só fazem sentido quando nos deparamos com teoria inútil (porque meramente retórica) ou com prática fraudulenta (porque baseada na perda de tempo da eterna *tentativa-e-erro* e suas *invenções da roda*).

5. A análise crítica de projetos consiste, talvez, na primeira experiência concreta do estudante para com questões éticas da profissão. Para que ela seja realizada de maneira consistente e conseqüente (ou seja, contribua para a formação do aluno e leve a conclusões aplicáveis ao aperfeiçoamento de seus próprios projetos), é necessário que o sujeito da análise compreenda a lógica interna de seu objeto. Sem isto, a análise fatalmente estará condicionada por preconceitos (ou seja, pressupostos falsos) e se mostrará vã. Ou seja: é necessário que o sujeito da análise *corporifique*, ainda que apenas como uma etapa preliminar do processo, o próprio "autor[6]" do projeto, para que compreenda a lógica que norteou a adoção daquelas dadas soluções – podendo, aí sim, avaliá-las.
   Isto embute a noção do respeito ao trabalho dos colegas e a compreensão pelo estudante de que todo profissional – inclusive ele mesmo, dali a algum tempo – possui uma posição *relativa* no seu campo, e que esta posição condiciona sua produção projetual. O público com o qual está lidando, as restrições de orçamento e prazos, as características do cliente (ramo de atuação, posicionamento da marca, imagem corporativa), a determinação histórica do projeto em sua carreira e outras variáveis têm de ser compreendidas e levadas em conta – por vezes de maneira sutil e passageira, mas, em outras situações, de forma decisiva.
   Ao perceber isso, o estudante tende a introjetar princípios éticos universais, pois se torna evidente que o designer (como qualquer profissional) não é nem tem como ser onipotente. E que, portanto, não se pode dele cobrar decisões determinadas apenas pelo seu *desejo* – que, em realidade, é a projeção do desejo do próprio aluno que analisa.
   Esta dinâmica subjetiva entre o designer que projetou e o estudante que analisa e entre o desejo e o princípio da realidade não apenas leva o aluno à cautela e ao respeito na análise do projeto do outro, mas a exigência de também ser tratado com respeito e cautela nos julgamentos aos quais for submetido ao longo de sua carreira. Assim, os princípios éticos – de aplicação sempre conturbada em áreas de criação, como a nossa – se impõem quase que "naturalmente"[7].

6. Se conduzidos de maneira fundamentada, os procedimentos de análise gráfica expõem ao alunado a impropriedade do critério de *gosto* (ou, ao menos, do que se entende por este termo no senso comum), ressaltando a importância do diagnóstico da situação de projeto – que, por sua vez, se converte na valorização da metodologia projetual no que concerne à etapa da problematização.
   Como sabemos, a problematização é muitas vezes confundida pelo aluno como uma simples obrigação acadêmica para fundamentar "em termos culturais" seu processo projetual – como se o levantamento de dados não passasse de uma sofisticação

[6] Ponho o termo *autor* entre aspas porque considero problemático, no design, considerar a autoria como um conceito absoluto. *Autor*, aqui, deve ser lido como *autor último*, relativizando tal noção. Esta questão é discutida mais detalhadamente em Villas-Boas, 2007:63-65).

[7] Esta afirmação não deve ser interpretada como defesa de uma "neutralidade" na análise que, em nome de princípios éticos e de *boas maneiras*, impeçam a firmeza crítica necessária ao procedimento da própria análise. Creio ser dever daquele que orienta o alunado no processo analítico instá-lo a identificar problemas no projeto em questão, ou a elaborar alternativas de solução que pudessem resultar mais eficazes. É justamente este princípio de crítica que poderá resultar no processo descrito neste tópico e, daí, suscitar uma postura ética. É por isso, também, que vejo com reservas – e procedente apenas em situações muito precisas – o exercício da análise gráfica de projetos consagrados pela historiografia, visto que, do ponto de vista da maior parte dos alunos, tendem a ser incriticáveis (ver adiante).

protocolar, requerida pela prática do ensino superior (como para justificar o próprio status deste ensino). Ao vincularmos a apreciação das soluções adotadas num projeto às suas possíveis causas concretas, às suas variáveis históricas – ou seja, a um diagnóstico (ainda que estimado) da situação de projeto –, estamos simultaneamente dando fundamentação ao processo de análise e consolidando os princípios metodológicos caros à nossa profissão. Ou, sendo mais direto: ao procedermos uma análise gráfica fundamentada, estamos dando aula de projeto.
O *gosto*, porém, é efetivamente uma variável relevante nos procedimentos de análise – mas quando (e só se o for) convertido na sua compreensão como *código simbólico* do público-alvo (e defrontado ao código simbólico do próprio sujeito da análise). Seja na concepção clássica do gosto como estratégia de distinção social (Bourdieu, 1992 e 2007)[8] ou na sua revisão como ferramenta de identidade social do indivíduo moderno (Lipovetsky)[9], ele muitas vezes é essencial para localizar as soluções adotadas como pertinentes (ou não) ao público-alvo do projeto. A idéia de que o *gosto não se discute* é inaplicável aos processos de análise gráfica, pois significaria ignorar, na adoção desta ou daquela solução, o papel do público ao qual o projeto se dirige.

3. A necessidade de uma sistematização da análise

Todas essas premissas, porém, só têm como reverter em iniciativas efetivamente aplicáveis em sala de aula se o processo de análise for conduzido a partir de determinados critérios que organizem a apreciação do projeto em questão, positivando-a. É preciso que o estudante tenha um modelo de percurso para que possa sair das apreciações generalistas e da limitação às variáveis mais óbvias e próprias do senso comum (bonito/feio, bom gosto/mau gosto, sofisticado/brega etc.). A consciência de que um projeto nasce necessariamente de uma situação de projeto e que é condicionado por ela (e, portanto, só pode ser analisado a partir da presunção dela) é um primeiro (e fundamental) passo, mas não dá conta da condução do processo como um todo e, muito menos, garante por si só juízos mais consistentes.

Durante a realização de minha dissertação de mestrado, publicada em 1998 sob o título *Utopia e Disciplina*, (Villas-Boas, 1998), deparei-me com a necessidade de distinguir dois tipos de produção em design gráfico então inovadores – e às quais chamei de *não canônicos*. Uma parte desta produção rompia com paradigmas projetuais até então indiscutíveis, por optarem por elementos visuais que, por suas próprias formas e referências históricas, transgrediam princípios caros ao funcionalismo – a síntese, a objetividade, a legibilidade. Outra parte, porém, utilizava-se de elementos visuais cujas formas, ou mesmo a maneira como eram organizados, não representavam qualquer transgressão. Todavia, suas soluções de projeto eram ainda assim radicalmente contrárias aos paradigmas hegemônicos, porque não visavam a comunicação imediata – ao contrário disso, pareciam querer dificultar a comunicação. Os exemplos clássicos dessas duas vertentes – e que, justamente, usei então – vinham da Inglaterra: respectivamente, Neville Brody (especialmente em seus trabalhos para a revista *The Face*) e Peter Saville (especialmente seus layouts para a gravadora Factory e, mais ainda, para a banda *New Order*).

Para proceder à análise e compreender o que diferenciava uma transgressão e outra, elaborei uma distinção fundamental dos elementos formais: aqueles de ordem estética e aqueles de ordem técnica – com o termo *estética* indicando que se referiam ao que o observador *efetivamente vê* no layout (imagens, letras, cores etc) e o termo *técnica* referindo-se àquilo que

[8] BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1992 (3ª. Ed.) e BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

[9] LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero*. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

ele *não vê* (ou tende a ignorar), mas que está por trás da organização de tais elementos estéticos. A estas duas ordens de grandeza diferentes – embora interdependentes – dei os nomes de *elementos estético-formais* e *elementos técnico-formais* (à parte a natural estranheza da combinação entre *forma* e *estética*, que a princípio parece redundante). Assim, tive como organizar uma distinção de base que tornou mais clara a diferença entre as soluções de Brody e Saville, embora elas se irmanassem no processo de desmonte da construção histórica do funcionalismo como paradigma único (e, portanto, excludente).

Foi a partir do uso destas duas categorias pelo colega Jorge Caê Rodrigues, que as aplicou em sua dissertação de mestrado – posteriormente publicada com o título de *Anos Fatais*[10] –, que elas me chamaram a atenção como um ferramental produtivo para as análises gráficas de maneira geral. Utilizei-o junto a algumas turmas de graduação e também de pós-graduação, em cadeiras diversas – e, naturalmente, com resultados especialmente produtivos nas turmas de *Análise gráfica*. Se tais categorias, por si mesmas, não se consolidam propriamente em um método, obtiveram uma resposta altamente positiva, em minha experiência docente, por *organizar* o raciocínio dos estudantes (e estou lançando mão do mesmo verbo que, com freqüência, foi utilizado por esses estudantes para referirem-se aos resultados obtidos).

Ao aplicar tais categorias, foi necessário desenvolvê-las e organizá-las, procurando torná-las autônomas com relação à situação da qual se originaram (ou seja, em função da compreensão das soluções não canônicas emergentes na virada do século 20 para o 21 e, por conseguinte, do próprio paradigma funcionalista). Além disso, para que se prestassem como ferramentas eficientes para o alunado, foi também necessário distingui-las mais claramente, delimitando o escopo que cada uma abarcava dentro do sistema de forças no qual consiste um layout. Esta pormenorização pode ser resumida no quadro I.

As duas grandes categorias, que abarcam o primeiro nível de subcategorias e, em conseqüência, aquelas de segundo nível, podem ser resumidas desta forma:

- *Elementos técnico-formais* (ou, simplesmente, *elementos técnicos*) – Como comentado anteriormente, são aqueles elementos que o observador comum *não vê*. Ou seja, aqueles que ele tende a não identificar objetivamente, pois se referem à organização geral dos elementos estético-formais na superfície do projeto, mas não a estes elementos em si mesmos. Tal organização, quando realizada a partir de uma metodologia mais sistematizada e quando regida por uma cultura projetual mais complexa – ingredientes que tendemos a associar à prática profissional, própria de designers gráficos –, é definida por dois tipos diferentes de condicionantes: 1) pela *posição* assumida frente a determinados princípios projetuais determinados historicamente e com pretensões consensuais entre os agentes do campo, e 2) por dispositivos de ordem técnica, em geral obtidos via educação formal.

[10] RODRIGUES, Jorge Caê. *Anos fatais: design, música e Tropicalismo*. Rio de Janeiro: 2AB,; Teresópolis: Novas idéias, 2007.

- *Elementos estético-formais* (ou, simplesmente, *elementos estéticos*) – São aqueles que chamamos, de maneira sintética, de *elementos visuais*. Ou seja: os conjuntos dos caracteres tipográficos, as fotografias, os grafismos, as massas de cores etc.Quadro I

Layout	**Elementos técnico-formais**	Princípios projetuais	Unidade Harmonia Síntese Balanceamento Movimento Hierarquia
		Dispositivos de composição	Mancha gráfica Estrutura Centramento Eixo
	Elementos estético-formais	Componentes textuais	Antetítulos Títulos Subtítulos Entretítulos Massas de texto Capitulares Legendas Olhos Unidades recorrentes (etc.)
		Componentes não textuais	Grafismos Fotografias Ilustrações Tipos ilustrativos
		Componentes mistos	Gráficos Tabelas ilustradas Infográficos (etc.)

Antes de prosseguir, é preciso esclarecer um possível equívoco de interpretação, que é associar a distinção entre elementos técnico-formais e estético-formais com a dicotomia conteúdo/forma. Tal confusão me foi apontada anos atrás, por conta de *Utopia e Disciplina*, motivada justamente pela idéia de que os primeiros "não são vistos" (e seriam mais "abstratos" e, por isso, estariam próximos da noção literária de "conteúdo") e os outros, para o observador leigo, "formam" o layout (ou seja, são a sua forma propriamente dita). À parte o evidente anacronismo da dicotomia – cuja discussão não cabe neste trabalho –, ela não se adequa ao modelo que estou apresentando porque, afinal, estamos falando de design e não existe design sem forma (e, aqui, passo voluntariamente ao largo da retórica recente sobre uma suposta virtualidade compulsória do design, por ser ela inútil). Portanto, a "forma" é o próprio layout como um todo. Em contrapartida, o próprio layout como um todo é o "conteúdo" também, porque ele não consiste na soma dos elementos estético-formais, mas na relação entre eles – que é condicionada pelos elementos técnico-formais. Ou seja: na perspectiva disciplinar do design, não há – mesmo a fórceps – como dividir um layout em termos de forma e conteúdo.

4. Os dispositivos de composição

Os elementos técnico-formais podem ser divididos, para o objetivo da análise gráfica, em dois grupos: o dos princípios projetuais e o dos dispositivos de composição. O termo *dispositivo* procura realçar o caráter prescritivo destes elementos, pois se tratam de técnicas instrumentais de projetação para localizar os elementos estético-formais na superfície de projeto, determinando as coordenadas de cada um deles.

Para facilitar a compreensão destes dispositivos, observe o diagrama a seguir, que representa um layout imaginário a ser analisado a partir da dedução de seus dispositivos de composição:

Figura 1 – Layout objeto de análise.

O dispositivo mais básico é a mancha gráfica – embutidas, na sua identificação pelo estudante, a definição das margens e a noção de sangramento. No exemplo, a mancha é facilmente deduzida a partir dos três elementos que se encontram nos vértices do layout (figura 2). Em casos mais difíceis – quando apenas um elemento estético-formal indica um vértice da mancha, toma-se a distância que ele guarda das respectivas bordas da superfície projetual como medidas-padrão para a dedução das demais margens e, assim, da mancha. A dedução da mancha é um pressuposto para que o estudante possa identificar a estrutura.

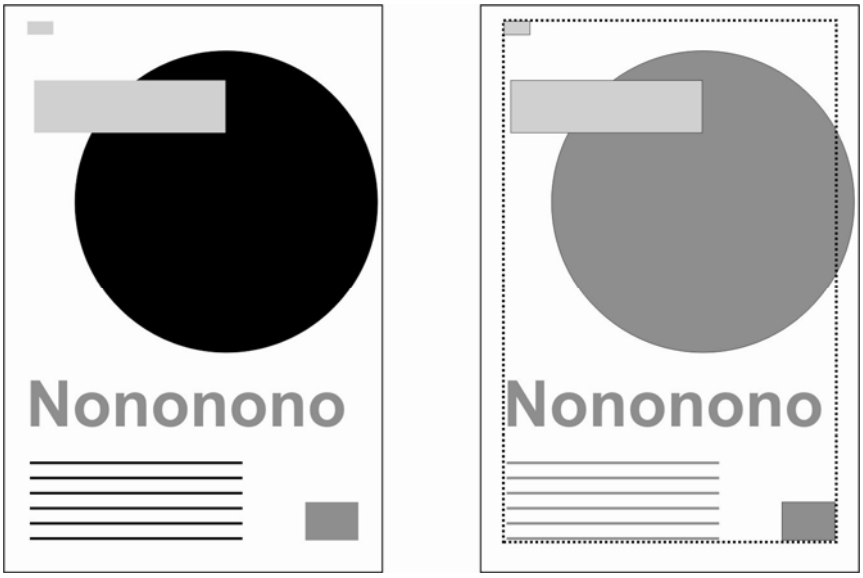

Figura 2 – Traçado da dedução da mancha gráfica (à direita)
Observe que o círculo, embora seja o elemento mais próximo à borda direita da página, não foi o utilizado para a dedução da mancha. Tal procedimento parte da dedução de que

é mais provável que o círculo voluntariamente sangre uma mancha determinada pelo elemento do canto inferior direito– sublinhando sua pregnância como elemento principal da composição – do que a hipótese de que o elemento no canto inferior direito estaria desalinhado com relaçãoa uma mancha determinada pelo círculo.

A estrutura é o dispositivo que organiza o posicionamento e a dimensão dos elementos estético-formais na superfície de projeto, por meio da divisão da mancha – em boa parte das vezes, intuitiva – em módulos preferencialmente (mas nem sempre) homogêneos. Tais módulos são deduzidos por meio de um diagrama – o *diagrama estrutural* – formado por linhas horizontais e verticais. Elas são estabelecidas, conforme seja mais adequado, ou (1) a partir de medidas de um ou mais elementos estético-formais do próprio layout ou (2) pela divisão geométrica da mancha ou ainda (3) por uma combinação dos dois (por exemplo: a distância entre as linhas horizontais definidas pela altura de um elemento estético-formal e a distância entre as linhas verticais determinadas pela divisão da largura da mancha). O procedimento (1) é o que deve ser priorizado, pois privilegia o princípio da harmonia (que será abordado mais à frente), e foi o adotado no exemplo a seguir (figura 3):

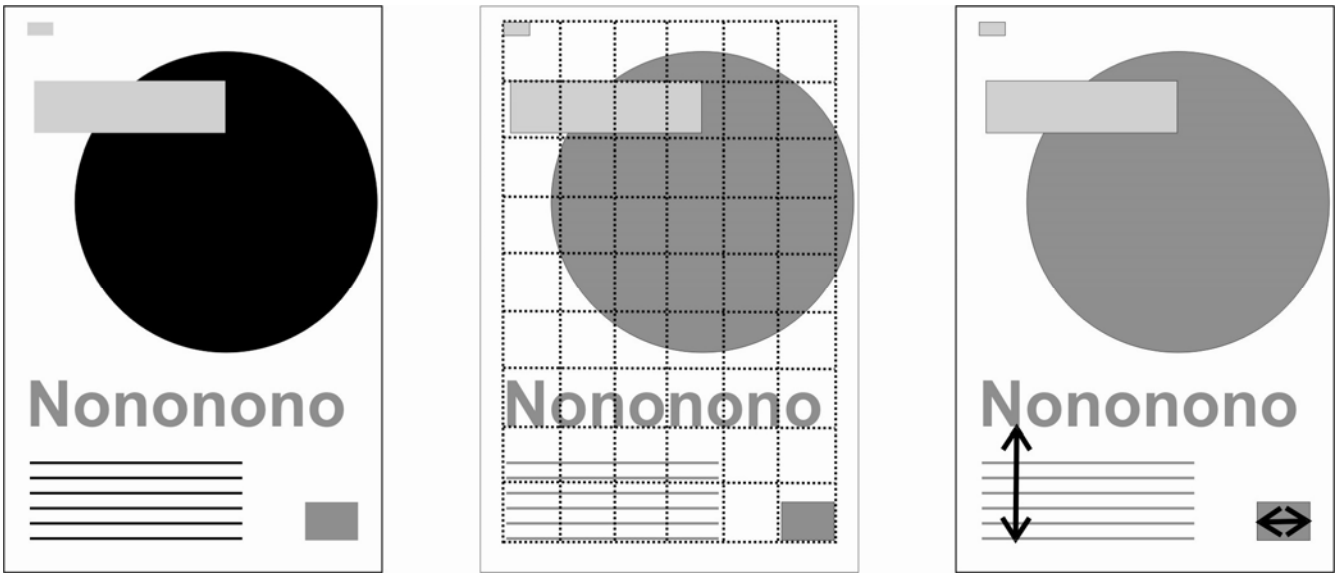

Figura 3 – Diagrama estrutural (ao centro).
Neste caso, os módulos foram deduzidos a partir de elementos estético-formais do layout, procedimento adotado prioritariamente e que se revelou o mais adequado, visto que o layout se encaixa nele.
A distância entre as linhas verticais foi definida pela largura do elemento do canto inferior direito. Sua altura, porém, não determinava linhas horizontais que alinhassem os demais elementos estético-formais. Assim, partiu-se para outra medida: a distância entre a linha de base do título e o limite inferior da mancha. Ao ser traçado o diagrama, porém, percebeu-se que a metade desta medida gerava módulos muito mais condizentes com o alinhamento dos elementos, melhor representando a estrutura do layout.

Há três cuidados ao se adotar o diagrama estrutural. O primeiro deles é advertir o estudante de que o diagrama não foi necessariamente traçado pelo designer que projetou o layout. Diferentemente disso, é preciso que o aluno compreenda que tal diagrama é, em geral, estabelecido intuitivamente pelo designer, a partir de dados princípios projetuais (e, não raro, a estrutura é uma *conseqüência* das soluções adotadas para o posicionamento e o dimensionamento dos elementos). O diagrama é um instrumento de identificação da estrutura

subjacente ao posicionamento dos elementos, e não efetivamente um elemento estético-formal. Em contrapartida, o diagrama embute a noção de malha gráfica, presente em projetos gráficos de jornais, livros, revistas e outros impressos paginados.

O segundo cuidado se refere a orientar o estudante para que o traçado do diagrama seja sintético o suficiente para demonstrar a estrutura. Por isso, deve-se tentar identificar módulos homogêneos antes de se partir para medidas irregulares. Da mesma maneira, deve-se evitar um detalhamento excessivo – como, no exemplo anterior, seria o caso de se dividir por três a medida que acabou sendo a adotada para o traçado das linhas horizontais – coincidindo, assim, com a altura do elemento que está no canto superior esquerdo da mancha. Este procedimento geraria um diagrama que revelaria coordenadas mais precisas para o posicionamento de alguns dos elementos. No entanto, seu excessivo detalhamento prejudicaria o alcance do objetivo: que é a clara visualização da estrutura.

Finalmente, o terceiro cuidado se refere ao fato de que o diagrama não necessariamente visa o estabelecimento de linhas que alinhem rigidamente os elementos. Ou seja: tais linhas representam uma estimativa da estrutura, mas não o posicionamento *exato* dos elementos. Isso se deve a duas razões: primeiro, pelo caráter intuitivo, já mencionado, com o qual a estrutura é formulada pelo designer e, segundo, porque mesmo quando traçado com rigor (como é o caso das malhas gráficas), o diagrama estrutural não visa necessariamente ao posicionamento rígido de todos os elementos estético-formais – justamente para que os layouts não resultem excessivamente esquemáticos. Numa revista, por exemplo, tal rigidez pode diminuir o interesse do leitor, visto que a sucessão dos layouts das páginas levaria à identificação óbvia da malha, podendo vir a tornar o conjunto monótono.

A dedução da estrutura, por meio do diagrama estrutural, é um dos procedimentos analíticos de maior produtividade para o aluno. Primeiro, porque ao reduzir a organização dos elementos estético-formais aos módulos, ele tem um ponto de partida concreto para a análise – ponto de partida este que evidencia como as soluções adotadas pelo designer condicionam a correlação de forças em que consiste o próprio layout. Segundo, porque o procedimento gera a consciência de que o posicionamento de cada um dos elementos não é arbitrário, mas obedece a dadas coordenadas que são definidas por uma estrutura que, por sua vez, se posiciona frente a determinados princípios projetuais. E, terceiro, porque lhe apresenta, concretamente, uma ferramenta metodológica de projetação que, tornando-se menos intuitiva, tem maiores possibilidades de ser operacionalizada.

Mancha gráfica e estrutura são dispositivos presentes na quase maioria dos projetos de design gráfico, mas este não é o caso dos dois outros dispositivos de composição – o centramento e o eixo. Além disso, eles têm também em comum o fato de que, diferentemente dos outros dois, eles não *dividem* a superfície projetual para o estabelecimento de coordenadas, mas funcionam como “marcos” de referência para a adoção de soluções visando a *relação* entre os elementos.

O centramento é um dispositivo que visa orientar o layout quanto a dois referenciais compositivos caros à cultura ocidental: o centro geométrico euclidiano e o centro ótico, localizado pouco acima do centro geométrico. O uso do centramento decorre pela sua eficiência em organizar o layout e incrementar a pregnância almejada para dados elementos estético-formais. A figura 4 mostra o traçado para localização dos dois centros no layout utilizado até agora:

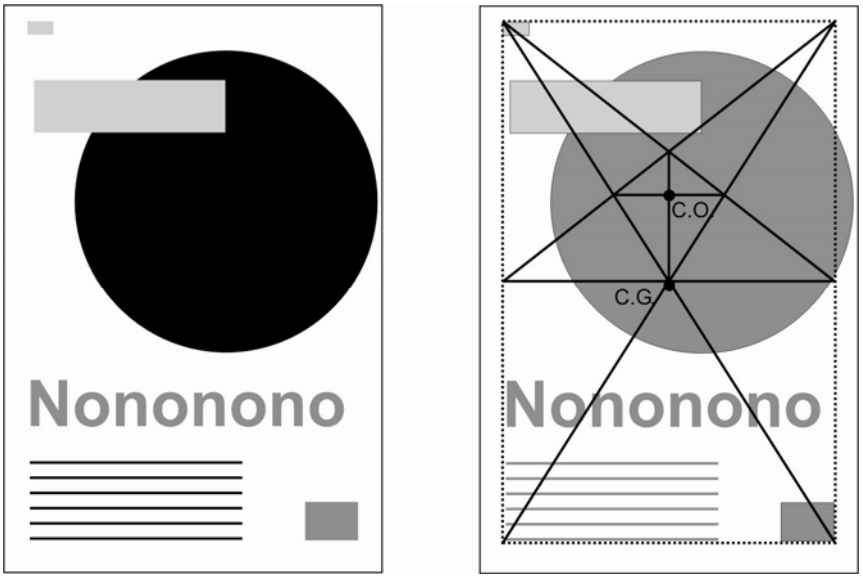

Figura 4: O traçado dos dois centros,
demonstrando que o layout foi organizado lançando-se mão do centramento ótico.

A dedução do uso ou não do centramento como dispositivo da composição – e a identificação de qual deles se trata – é um procedimento que, mais uma vez, facilita o desenvolvimento da análise e leva o estudante a lidar com uma eficiente ferramenta para a projetação. O mesmo ocorre com a dedução do eixo que orienta o layout – caso ele tenha sido adotado pelo designer – , como demonstra a figura 5:

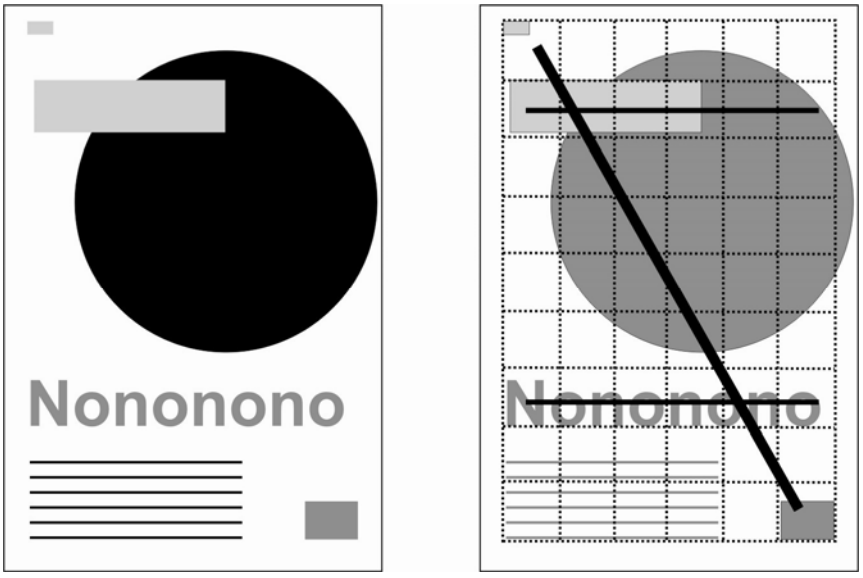

Figura 5: identificação dos principais eixos da composição, com destaque para aquele mais determinante.

Tanto no caso do centramento quanto do eixo, é preciso esclarecer ao estudante de que a adoção destes dispositivos, embora freqüente, é uma opção do designer. Também a demonstração do centramento deve ser interpretada como um instrumento didático, e que poucas vezes ela é efetivamente traçada quando da projetação de um layout – até porque a noção de centro ótico é,

por definição, a de um ponto referencial intuitivo, cujo traçado geométrico, a rigor, não faz qualquer sentido.

5. Os princípios projetuais

A outra subcategoria da categoria dos elementos técnico-formais se distingue dos dispositivos de composição justamente porque eles não representam disposições ou prescrições: eles são referências, determinadas historicamente, às quais o designer se *posiciona* ao elaborar um layout – e cuja posição este layout reflete. O uso do *termo* posição objetiva ressaltar que os princípios projetuais não significam regras para um "bom design" – como já se quis crer – nem critérios para o juízo de valor dos projetos. O fato de que tais princípios se consolidaram historicamente como guias mais ou menos consensuais entre os agentes do campo para a consecução de sua atividade em grande parte – ou mesmo a maioria – das situações de projeto não implica em considerá-los absolutos. Eles não são "naturais", mas frutos de determinadas coordenadas de espaço e tempo – coordenadas nas quais também estão inscritas as situações de projeto que são tomadas como modelares para indicar sua aplicação.

É importante evitar uma possível confusão entre princípios projetuais e a noção de *cânones*. Ao proceder a análise em *Utopia e Disciplina*, ela se circunscrevia ao fio condutor do trabalho – que era uma crítica à construção historiográfica dos cânones funcionalistas como sinônimos do próprio design. Assim, os princípios projetuais que abordei naquele momento eram os princípios próprios *daquela* escola, e não princípios projetuais do próprio design.

Esta observação é importante porque ela sinaliza o fato de que os princípios projetuais não são universais. Seu estabelecimento está condicionado às concepções de quem projeta, de quem leciona, de quem analisa. Nesta minha classificação, estabeleço alguns desses princípios que me parecem válidos para nortear a análise de boa parte da produção em design gráfico, mas este estabelecimento não é absolutamente *neutro*. O princípio da síntese, por exemplo, é uma forte característica do funcionalismo, mas não é restrito a ele – inclusive historicamente, visto que surge bem antes de esta escola se consolidar.

Em contrapartida, a legibilidade não foi incluída nesta lista, pois a considero muito mais uma técnica de aplicação tipográfica do que propriamente um item ao qual o designer se posiciona como princípio geral do projeto. Mas, numa perspectiva funcionalista, ela é um princípio projetual essencial (assim como também a comunicação imediata, que também não incluo na lista). Os princípios que listo aqui – todos presentes na bibliografia, de ampla abordagem nos cursos de design e, em geral, tomados como critérios para o desenvolvimento de aulas em *Análise gráfica* são aqueles que me parecem fruto de consenso.

São eles:

- Unidade
  A unidade é obtida pela repetição de determinados elementos estético-formais, fazendo com que o layout seja identificado como um conjunto unitário e com identidade própria. Observe a distinção entre unidade e harmonia – princípios que se irmanam na construção da univocidade do layout, mas com atuações diferentes.

- Harmonia
  A organização dos elementos segue uma lógica coerente, com opções que se repetem na escolha e na organização de todos os elementos estético-formais ou em grupos deles. O objetivo é manter uma coerência formal do conjunto, obtendo uma unidade subjetiva (não pela repetição dos elementos, mas pela repetição da lógica de

sua seleção). Assim, pode-se identificar a unidade de um layout pela repetição de uma mesma família tipográfica, ou de tons de uma mesma cor. A harmonia, porém, seria verificada pelo fato de que, ao lado dos diversos tons de rosa e de uma família cursiva e de traços finos para os principais componentes textuais, por exemplo, reservaram-se grandes áreas de respiração no layout e a massa de texto foi composta numa família monolinear e sem serifas, guardando uma certa neutralidade com relação ao todo.

- Síntese
  Por meio da exploração de detalhes, a informação é transmitida com um mínimo de elementos visuais, tornando a comunicação mais imediata – requisito da maioria das situações de projeto, mas não de todas elas.

- Balanceamento
  As “massas” visuais são compensadas visando a uma unidade visual, de modo que os grupos de elementos não pareçam estar “soltos” no plano bidimensional. Esta compensação pode se dar objetivamente (equilíbrio simétrico) ou subjetivamente, pelo “peso” atribuído pela percepção (equilíbrio assimétrico). Este princípio é, em geral, referido pelo termo *equilíbrio*. Prefiro não utilizá-lo porque ele embute a adoção do termo pejorativo desequilíbrio – o que implica, necessariamente, num juízo de valor.

- Movimento
  Em parte significativa das soluções de projeto, o movimento está diretamente ligado à adoção do dispositivo do eixo compositivo. No entanto, o conjunto pode se tornar dinâmico, visando uma maior pregnância, por meio de outros recursos, como o uso da variedade tipográfica e de grandes contrastes cromáticos. Porém, nem toda situação de projeto requer movimento.

- Hierarquia
  Os elementos estético-formais são organizados de modo a guiar a leitura do observador conforme a importância atribuída a cada um deles. O objetivo é dar maior pregnância àqueles elementos considerados mais importantes na comunicação, facilitando o processo de grupamento pelo observador.

6. Conclusão

A partir da sistematização aqui proposta, é possível prosseguir por meio da análise mais pormenorizada dos elementos estético-formais em si mesmos, lançando mão de referenciais teóricos e técnicas em geral concentrados em outras cadeiras curriculares (tipografia, cor, história do design, fotografia, ilustração etc). Com tais procedimentos, na perspectiva observada pelo conjunto de premissas e objetivos traçados na parte inicial deste trabalho, é possível estabelecer uma dinâmica menos pseudoativista, reprodutivista e consuetudinário (Freitas, 1998), revertendo numa prática do design gráfico inovadora e adequada ao desenvolvimento dom país, porque mais consistente, mais crítica e mais conseqüente.

7. Bibliografia

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira / Edusp, 1997 (11ª. Ed.).

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Sydney Fernandes de. *A influência das tradições acríticas no processo de estruturação do ensino/pesquisa de design*. Rio de Janeiro: Tese (Doutorado), COPPE/UFRJ, 1998.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. Teresópolis (RJ); 2AB, 2007 (6ª. Ed., ampl.).

VILLAS-BOAS, André. *Os discursos dos comunicadores visuais sobre o design gráfico brasileiro na mídia segmentada*. Rio de Janeiro: Tese (Doutorado), ECO/UFRJ, 2003.

VILLAS-BOAS, André. *Utopia e disciplina*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

Além da função, o uso
Beyond function, use

KASPER, Christian Pierre
Pós-dotourando do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
Este trabalho é parte de uma pesquisa financiada pelo CNPq.

Resumo
Este artigo defende a idéia que o uso, enquanto dimensão autônoma da vida dos produtos, permanece impensado pelo design. A representação de um usuário dotado de necessidades específicas continua orientando o trabalho de projeto, que se esforça em otimizar sua relação – predefinida – com o artefato. Entretanto, outras abordagens são possíveis. Sugerimos que a criação de possibilidades de uso pode ser um objetivo do design, tratando a inventividade do usuário como um desafio à metodologia do design.

Palavras chave: uso, teoria do design, metodologia do design.

Abstract
This paper defends the idea that use, as an autonomous dimension of the product's life is a blind spot of design thinking. The representation of a user endowed with specific needs still orients the design work, which strives to optimize its – predefined – relationship to the artifact. However, other approaches are possible. We suggest that the creation of use-possibilities could be a design objective, treating the user's resourcefulness as a challenge to design methodology.

Key words: use, design theory, design methodology.

1. Aprsentação

A especificidade do design, ao projetar artefatos, é precisamente o fato destes serem destinados ao uso, e não meramente à contemplação ou à troca, por exemplo. O uso é, portanto, um parâmetro fundamental do design.

Este artigo defende a idéia de que o design, enquanto disciplina, mostrou-se, ao longo de sua história, incapaz de pensar o uso como uma dimensão própria, autônoma, do produto. Os artefatos são concebidos para responder a um determinado uso, que seria a satisfação de uma necessidade do usuário, eis o postulado básico, a evidência indiscutível, que subjaz o trabalho de designers cujos valores, estética e prática profissional podem ser os mais diversos. Os fundamentos de tal abordagem, edificados sobre a dupla necessidade-função, não permitem ultrapassar uma concepção essencialmente prescritiva do uso, segundo a qual o uso deve ser determinado e controlado. Disso resulta que a prática do design ignore amplamente a dimensão inventiva do uso, reduzindo o usuário ao papel de mero executante de tarefas predeterminadas. Tal *parti pris*, que se explica, pelo menos em parte, pela formação histórica da profissão, é hoje cada vez mais contestado (REDSTRÖM, 2005, SIU, 2003). Partindo dessas premissas, propomos algumas pistas para uma outra maneira de pensar o uso.

2. Uso e design

A preocupação com os usos aos quais são submetidos os artefatos que projetam chegou tardiamente aos designers. Os primeiros objetos produzidos pela indústria do século XIX foram, basicamente, cópias de produtos artesanais. Correspondiam a *tipos* sancionados pela tradição, e a questão de seu uso não se colocava: corolário dos tipos, os modos de usar correspondiam a hábitos coletivos. Numa sociedade em que o artesanato constitui a fonte primeira de artefatos, as evoluções são lentas, de modo que os tipos que enquadram a produção material são dotados de grande estabilidade. As inovações são, antes de tudo, decorativas, e não afetam muito os usos.

A profissão de designer, fundada na disjunção projetar/executar introduzida pelo modo de produção industrial aparece com as primeiras manufaturas, desde a famosa *Manufacture Royale des Gobelins* no século XVII, como criador de padrões decorativos (DENIS, 1999). Na sua primeira fase, até o advento da produção em massa, o design limitou-se às artes decorativas, trabalhando apenas a superfície de objetos firmemente estabelecidos em seus tipos (louça, móveis, etc.).

A aparição do design como disciplina específica do projeto de produto, dotada de uma metodologia própria, coincide, cronologicamente, com a formação, a partir do início do século XX, da doutrina chamada *funcionalismo*. Um conjunto complexo de fatores – a rejeição do ornamento, as novas possibilidades e limitações introduzidas pelo modo de produção industrial, o espírito vanguardista da época, uma nova sensibilidade social – levou arquitetos e designers de várias partes do mundo a redefinir relações entre a produção material e a vida cotidiana (BANHAM, 2006). É neste contexto que o uso emerge nas problemáticas do design, em particular a questão das relações entre forma e uso. Porém, mais do que questões, são respostas que são propostas: tendo asseverado que o uso de um artefato é apenas a execução de uma função que lhe é inerente, a tarefa do designer será de encontrar a forma mais bonita, mais simples, mais econômica, mais "necessária" para materializar a função atribuída ao artefato. O uso, para os funcionalistas, não é um fato empírico, mas a utilidade abstrata do artefato, correspondente a seu tipo. A importância do tipo nas primeiras teorias que fundam o funcionalismo indica a persistência de um conceito de uso herdado do modo de produção artesanal. Retomando idéias enunciadas por Muthesius em seu discursos ao Congresso do Werkbund de 1911, Le Corbusier, em seu livro *A arte decorativa* (1924) elogia a padronização e afirma que as necessidades típicas do ser humano devem corresponder objetos típicos. A nosso ver, foi ao legitimar a padronização dos produtos, indispensável ao rendimento da produção industrial, por uma pretensa universalidade das necessidades humanas, que o funcionalismo se constituiu como doutrina. Não é por acaso que o exemplo escolhido por Le Corbusier diz respeito a móveis, assim como as idéias do próprio Muthesius devem muito às primeiras fabricação de móveis em série, particularmente os *Typenmöbel* de Bruno Paul (MARCUS, 1995). Os móveis, com efeito, correspondem a tipos herdados da tradição, tais como cadeiras, mesas, armários, cujo uso é óbvio para todos. Toda história subsequente do funcionalismo, até seus últimos desenvolvimentos pela escola de Ulm, consistiu em um esforço para conciliar a produção em massa com as necessidades atribuídas ao usuário. Esses sendo definidos *a priori*, os problemas de uso que o design se coloca são problemas de adaptação, como o mostra o apelo à ergonomia. O critério que subtende essa adaptação é a eficiência, a maximização do rendimento energético dos gestos, como o resume perfeitamente um livro introdutório ao design, publicado na década de 60 (GRILLO, 1960). O autor, apresentando uma prancha ilustrando maneiras de manusear líquidos, comenta a diversidade de formas dos utensílios, da colher ao tonel, passando pela xícara e a garrafa: "cada um foi projetado [*designed*] para ser manuseado de um certo modo, o mais eficiente para cada tamanho. O desenho [*design*] resulta do tipo de movimento envolvido em uma ação particular, de maneira tão necessária quanto as conclusões de um teorema de geometria." (p. 26) Reconhece-se

facilmente, nesta formulação, o *One best way* de F. W. Taylor. De fato, o esforço para otimizar o produto leva a pensar o uso segundo o modelo da tarefa, e a fazer do usuário o mero executante desta, como fica claro na seguinte definição: "a ergonomia é a ciência que consiste em adaptar o trabalho ao trabalhador e o produto ao usuário " (PHEASANT, 1997, p. 5).

Doutrinas mais recentes colocam o usuário no centro das preocupações do designer: design centrado no usuário, usabilidade, design universal, etc. Embora, respondendo aos novos desafios das tecnologias da informação, levando em conta aspectos até então negligenciados do uso, essas metodologias, em sua maioria, continuam conforme ao modelo esboçado acima: a representação de um usuário portador de necessidades específicas orienta o projeto, cujo esforço visa otimizar a sua relação – predefinida – com o artefato. O designer coloca-se, como nos melhores dias do funcionalismo, em posição de controlar o usuário, às vezes até a obsessão: "O processo de desenvolvimento da experiência do usuário consiste em assegurar que nenhum aspecto da experiência do usuário acontecerá sem intenção consciente, explícita. Isso significa considerar todas as possibilidades de ação que o usuário pode tomar e entender sua expectativa em cada etapa do processo." (GARRETT, 2002, p.21)

Percebe-se claramente os limites de uma abordagem em termos de adaptação, que sempre supõe entidades definidas *a priori* (sujeitos, objetos, necessidades, funções, etc.) e, sobretudo, estáveis, como se o uso não as alterasse em nada. O usuário pode, no máximo, aprender o uso correto do dispositivo. Excetuando esse esforço de aprendizagem, o usuário é concebido como fundamentalmente passivo, desprovido de iniciativa ou de qualquer atrevimento experimental. Quanto ao dispositivo, há de ser inalterável, e sua função não passará de uma resposta à necessidade que justifica sua existência.

3. Um outro olhar sobre o uso

Como mostrou Michel de Certeau, o usuário não é sempre o executante obediente de uma função predefinida. Ele demonstra ardil, em particular lá onde o uso é claramente imposto, no local de trabalho ou nos espaços públicos. Certeau qualifica essa astúcia em ato de tática, enquanto ela se opõe a estratégias de dominação. Quando essa confrontação entre estratégia e tática se desenrola no terreno da cultura material, toma a forma do desvio de função, que se pode definir, num sentido amplo, como "um uso outro que não aquele previsto" (KASPER, 2005) pelo artefato. Colocando de imediato o artefato fora de sua função, integrando-o em novas combinações, o desvio de função revela novas possibilidades, faz aparecer *affordances* (GIBSON, 1986) até então despercebidas.

Um caso particular de desvio de função pode ser observado quando um objeto é deslocado para um contexto cultural radicalmente diferente, como, por exemplo, quando um produto da indústria de massa é encontrado numa aldeia africana. Situações desse tipo, popularizadas pelo filme *Os deuses devem estar loucos* (UYS, 1980) foram estudadas por Schildkrout e Pido (1996), que investigaram o uso de produtos industriais tais como alfinetes de segurança, fechos de mala, tampas de canetas, etc. como elementos de adorno por certas tribos africanas. O estudo mostra que a assimilação desses objetos opera-se através de sua integração aos códigos formais e cromáticos da cultura que os recebe, adquirindo uma função plástica completamente alheia a sua origem. Tais deslocamentos evidenciam o papel crucial do uso enquanto articulação do técnico ao social: aparece como instância em que se efetua a transmutação de certas propriedades dos artefatos em traços culturais. É claro que em casos como esses, os traços culturais já são codificados por uma tradição. Na sociedade euro-americana contemporânea, a cultura já deixou de ser um quadro de referência imutável e configura-se como um processo, que, além da reprodução de modelos e da regulação das relações estabelecidas, apresenta zonas de mutação abertas para a criação de novas possibilidades. O lugar que os artefatos ocupam na

cultura é assim sujeito a constantes negociações, e é como um lance nesse jogo que a imposição de função deve ser encarada.

Ficamos acostumados pelo pensamento econômico, assim como pela prática do mercado, a considerar a produção e o consumo como dois momentos claramente distintos da carreira dos artefatos, remetendo, cada um, a grupos sociais específicos, os produtores de um lado, os consumidores do outro, estes considerados como um conglomerado de indivíduos exercendo sua livre escolha. A fronteira entre esses dois mundos é, de fato, puramente comercial: é a venda de um produto que o transfere do circuito produção-distribuição para o universo privado do consumidor. Fica claro, no entanto, que mesmo no funcionamento mais rotineiro do sistema econômico, esse esquema linear não é sempre pertinente. Certos produtos, por exemplo, servem para fabricar outros produtos. Neste caso, o comprador é ele mesmo um produtor. Além disso, como notou Branzi, "numa sociedade industrial, consumir é uma atividade criadora, pois é produtora de valores e de modelos" (1985, p. 81).

Evocamos acima o desvio da função de certos artefatos para mostrar que o uso não se reduz à execução de uma função predeterminada, que existe uma variabilidade que pode ser importante entre as ações envolvendo um determinado artefato. Olhando em nossa volta, percebemos que os deslocamentos de uso não se limitem a esses casos um tanto espetaculares, e dizem respeito, também, ao uso comum. Madeleine Akrich (1998) propôs uma tipologia dos desvios de uso, detalhando aquilo que chamamos globalmente de "desvio de função". Assim, Akrich distingue quatro formas de alteração do uso prescrito:
1. O deslocamento: trata-se do uso imprevisto de um artefato, sem que este seja modificado. Exemplo: usar um secador de cabelos para secar tinta ou cola, ou até para atiçar um fogo.
2. A adaptação: o dispositivo é modificado, sem alteração de sua função primária. Exemplo: o prolongamento do cabo de uma ferramenta.
3. A extensão: o dispositivo é mais ou menos mantido em sua forma e em seus usos primeiros, mas adjunta-se a ele elementos que permitem outros usos. Um caso comum de extensão é a adjunção de caixa, caixote ou cesto a um carrinho de bebê ou a uma bicicleta a fim de ampliar suas possibilidades de transporte.
4. O desvio de função: Akrich reserva o termo aos casos em que o uso não tem mais nada em comum com aquilo que foi previsto, e que o retorno ao uso anterior não é mais possível. É o caso geral da recuperação, na qual um artefato descartado é reusado. A autora dá o exemplo do *steel-drum* caribenho, improvisado a partir de tambor metálico de petróleo antes de ser fabricado como instrumento musical.

Esta simples lista de ações permite perceber que até o uso cotidiano mais banal nem sempre se reduz à execução de um programa preestabelecido. Os usuários, descobrindo novas possibilidades dos artefatos, inventam (KASPER, 2007). E, como nota Akrich, essas iniciativas são, às vezes, retomadas por fabricantes, tornando-se verdadeiras inovações. Certos produtos, hoje amplamente difundidos, tais como o *mountain bike* (MARGOLIN, 1997), foram criados a partir do uso desviado de um produto existente.

4. Além da função, o uso

Estabelecida num momento em que o design estava se constituindo como disciplina, num contexto de mutação do sistema produtivo, a dupla necessidade-função, fundamento epistemológico do design até hoje, não constitui a única forma possível de pensar a atividade projetual. Podemos indagar se as transformações recentes na maneira de fabricar os artefatos (manufatura flexível, por exemplo), tanto como o lugar crescente ocupado pelas tecnologias da informação em todos os níveis dos processos de produção e de consumo, não oferecem uma ocasião de se pensar o design de outra forma.

John Cage (1985) definia o compositor como alguém que diz aos outros o que devem fazer. Poderíamos dizer o mesmo do designer, de tanto que a prescrição lhe parece natural, inclusive em seus discursos contra a prática dominante: um dos livros mais famosos do design contestatório (PAPANEK, 1971) é cheio do que o design *deve* ser.

De modo geral, o uso, quando considerado pelo designer, é apenas um parâmetro do produto, e a questão é otimizá-lo. Esforçar-se-á, no melhor dos casos, para adaptar o artefato a uma representação de seu futuro usuário. Qualquer que seja a novidade da abordagem, por mais convivial que se pretenda, não se sai da velha dupla funcionalista: às necessidades do usuário, responde-se por funções, materializadas em artefatos. Vistos nesta perspectiva, os usos imprevistos, os desvios de função, só podem ser classificados como abusos, que um bom design deveria prevenir.

Essa é a única maneira possível de conceber o design? Devemos admitir, com Richardson (1993) que "o nascimento do usuário deve resultar na morte do designer"? Talvez não. Vemos, pelo menos, duas outras maneiras de praticar o design, respeitando o usuário: a primeira implica que o designer aceite ceder parte de suas prerrogativas e trabalhe em estreita colaboração com o futuro usuário do produto. É, mais ou menos, o caminho seguido pelo "design participativo". Sua principal limitação, na ótica deste artigo, é que, fora da concepção de sistemas dedicados ou de produtos sob medida, não permite que se escapa da representação do usuário, substituindo, simplesmente, o modelo abstrato por um ou vários "representantes' de carne e ossos. A outra maneira, que nos parece mais promissora, é a concepção de artefatos abertos, que não seriam mais definidos por uma função. O que seria, então, um artefato aberto, e como projetá-lo? Neste ponto, podemos apenas indicar algumas pistas, tratando-se de uma maneira de conceber o produto muito diferente da prática comum até hoje. Antes de fornecer receitas, pretendemos apenas indicar uma direção de pesquisa possível, que nos parece ainda pouco explorada.

Em primeiro lugar, podemos entender que a abertura implica uma certa indeterminação. Portanto, um artefato aberto não é um produto 'personalizável', projetado por um uso determinado, do qual poder-se-ia modificar certos detalhes de aparência ou de funcionamento. Tampouco tratar-se-ia de um objeto multi-funcional, servindo diversos fins predefinidos. Seria, antes, um artefato suscetível de apropriações variadas, de usos imprevistos. Parece que um primeiro passo em direção a artefatos abertos sugere o abandono da noção de função como princípio norteador do design. Partir de uma função a ser realizada implica, com efeito, pensar o trabalho de projeto em termos de resolução de problema, o que pressupõe que o artefato se insere numa situação que lhe preexiste. O design pode ser pensado, em vez disso, como criação de possibilidades de uso.

Um belo exemplo de objeto aberto vêm, não sem uma certa ironia, da escola de Ulm, santuário do funcionalismo tardio. Trata-se do banquinho conhecido como *Ulm stool*, projetado por Max Bill e Hans Gugelot em 1954, para ser usado na própria escola. Apesar de ter sido projetado para um uso claramente definido (sentar-se), este objeto serviu a fins muito diversos. Uma foto mostra o próprio Max Bill usando o banquinho como suporte de livro para dar aulas

Examinar o uso enquanto processo mostrou que a dita 'função' de um artefato não passa de um uso particular deste. Um uso, entretanto, que goza de um estatuto especial. O que se pode chamar, para simplificar, o *contexto* do artefato, é configurado em torno deste uso particular. Por contexto, entendemos um conjunto heterogêneo, composto por elementos diversos, tais como o discurso publicitário – que define, de imediato, o produto como elemento de um conjunto sistêmico, o estilo de vida -, as claúsulas dos contratos de garantia – que delimitam o uso lícito do objeto -, os regulamentos que se aplicam aos equipamentos coletivos, o costume, etc. Além do contexto, o próprio artefato pode ser mais ou menos assujeitado à função que se é destinado, pelo agenciamento das *affordances* e dos constrangimentos (NORMAN, 1986) que facilitam certas operações e dificultam ou impossibilitam outras. A filtragem dos usos autorizados pode ter um sentido claramente político, quando se trata, por exemplo, de projetar bancos de praça que impedem os moradores de rua de dormir neles (DAVIS, 1993). Exceto esses casos, em que resulta de uma estratégia deliberada, a redução das possibilidades de uso afeta também os mais diversos produtos através de certas técnicas de desenvolvimento, tais como a análise do valor (MILES, 1961). Visando economizar nos custos de fabricação, a análise do valor procura isolar a "função básica" do produto para retirar dele tudo que não participa da execução da dita função. Tal abordagem tende a tornar os artefatos cada vez mais unívocos, impróprios a qualquer uso que não seja o previsto.

5. Conclusão

Procuramos mostrar que o designer, ao longo da história de sua profissão, encarou o uso como algo a ser controlado, para não dizer prescrito. A observação dos usos reais aos quais são submetidos os objetos e dispositivos mostra, entretanto, que tais usos não se reduzem àquilo que foi previsto pelo projeto. Mais do que isso, verdadeiras inovações nascem de usos desviados, incorretos ou ilícitos dos produtos. Partindo desta constatação, sugerimos uma abordagem do projeto que aceita a indeterminação do uso, que deixa espaço à reinvenção do produto pelo usuário. Tal abordagem questiona a primazia da função como justificativa do produto, sugerindo, antes, a criação de possibilidades de uso como um objetivo possível para o designer.

Vivemos um momento de mutação do sistema produtivo, de globalização do capitalismo, em que a produção de sentido está se tornando uma força econômica da maior importância. Muito além de produtos, são vendidas "maneiras de ver e de sentir, de pensar e de perceber, de morar e de vestir. O fato é que consumimos, mais do que bens, *formas de vida* (...)" (PELBART, 2003, p. 20). Neste contexto, parece-nos fundamental dotar a disciplina do design de instrumentos teóricos que permitam que a dimensão inventiva do uso seja contemplada, abrindo-se para formas de vida menos normatizadas e padronizadas.

6. Referências

AKRICH, M. Les utilisateurs, acteurs de l'innovation. *Education permanente*, n°134, 1998, pp.79-89.
BRANZI, A. *Le design italien "La casa calda"*. Paris: L'équerre, 1985.
CAGE, J. *De segunda a um ano*. São Paulo: Hucitec, 1985.
CERTEAU, M. de *A invenção do cotidiano*. 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2001.
DAVIS, M. *Cidade de quartzo*. São Paulo: Página aberta, 1993.
DENIS, R. C. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
GARRET, J.J. *The elements of user experience*. Indianapolis: New Riders, 2002.
GIBSON, J.J. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
GRILLO, P.J. *Form, function & design*. New York: Dover Publications, 1975 (1960).
KASPER, C.P. *O uso como invenção*. Anais do 4º CIPED, Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro, 2007.
_____. Desviando funções. *Nada*, Lisboa, No 5, 2005, pp. 72-77.
LE CORBUSIER. *A arte decorativa*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
LINDINGER, H. *Ulm design*. Cambridge: Mit Press, 1991.
MARCUS, G. H. *Functionalist design*. Munich: Prestel, 1995.
MARGOLIN, V. Getting to know the user. *Design Studies*,18, 1997, pp. 227-236.
MILS, L. *Value analysis*. New York, McGraw-Hill, 1961.
NORMAN, D. *The psychology of everyday things*. New York: Basic Books, 1988.
PAPANEK, V. *Design for the real world*. London: Thames & Hudson, 1986 (1971).
PELBART, P.P. *Vida capital*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
PHEASANT, S. *Bodyspace*. London: Taylor & Francis, 1997.
REDSTRÖM, J. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies*, Vol 27 No. 2 March 2006. pp. 123-139.
RICHARDSON, A. The death of the designer. *Design Issues*, Vol. IX, No 2, Spring 1993, pp. 34-43.
SCHILDKROUT, E.; PIDO, D.K. Serendipity, practicality and aesthetics: the art of recycling in personal adornment. In: CERNY, C.; SERIFF, S. *Recycled, re-seen: folk art from the global scrap heap*. New York: Harry N. Abrams, 1996.
SHAH, S. K . Open beyond software. (2005) Versão online disponível em: <http://userinnovation.mit.edu/papers/Shah%202005%20-%20Open%20Beyond%20Software.pdf> (acesso 10/06/2009)
SIU, K. W. M. Users' Creative Responses and Designers' Roles. *Design Issues*, 19, no2, Spring 2003, pp. 64-73.

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades[1]

Communications for Change: Strategies and Difficulties

Jorge Frascara

Professor Emeritus of Art and Design at the **University** of Alberta, Canadá

Tradução: Vera Damazio, D.Sc., PUC-Rio e Juliana Duarte Neves, Mestranda, PUC - Rio

Resumo

A estrutura deste artigo origina-se nos problemas que atitudes corriqueiras relacionadas ao uso de recursos e materiais causam no meio ambiente e na necessidade de revisar atitudes e práticas que enfatizam a facilidade de uso e omitem o uso responsável. Dentro desta estrutura, o artigo concentra-se em problemas que pertencem à comunicação, particularmente àquela que pretende afetar as atitudes e as condutas das pessoas. Ele explora, ainda, a ideia de uma revisão da noção de uso em geral, através da noção específica de uso do carro. Finalmente, ele trata da comunicação de uma nova noção de uso e do uso enquanto comunicação.

Palavras-chave: Comunicação, mudança social, valores culturais, atitudes, condutas, prevenção de acidentes.

Abstract

The framework of this paper is created by the problems that current attitudes related to the use of resources and materials create on the environment, and with the need to revise those attitudes and practices that put emphasis on ease of use and omit responsible use.Within this framework, the paper concentrates on problems that pertain to communications, particularly to communications that intend to affect the attitudes and behaviours of people. Furthermore, it explores the general idea of a revision of the notion of use in general through the specific notion of use of the car. Finally, it deals with the communication of a new notion of use and with use as communication.

Keywords: Communication, social change, cultural values, attitudes, behaviours, accident prevention.

1. Um contexto: o significado simbólico do uso

Para muitas pessoas, uso é sinônimo de possessão, que, por sua vez, é sinônimo de poder; poder de fazer coisas, de se divertir e sentir conforto com coisas. As pessoas se acostumam com as coisas que usam, as aceitam como são e acreditam ter o direito, e não o privilégio, de usá-las. Uma personagem de uma história de Milan Kundera consegue convencer um policial parisiense de que ela tem o direito de estacionar seu carro ilegalmente, visto que a cidade não oferece aos motoristas opções suficientes de estacionamento. Como é seu direito fazer compras, a culpa por ela ter de estacionar o carro ilegalmente, portanto, não é dela, mas sim da prefeitura.

As pessoas usam coisas sem ter consciência dos processos de produção. A conhecida separação entre uso e produção resultou na crença de recursos infinitos: o único limite é imposto pelo valor que podemos pagar e, às vezes, mais do que isso, sentimos como se devêssemos ter dinheiro

suficiente para comprar mesmo aquilo que no momento não temos condições financeiras de fazê-lo. Alguns artistas contemporâneos pintam usando galões de tinta acrílica. Eles não misturam as cores, eles simplesmente compram os galões. Jan van Eyck jamais teria concebido produzir uma pintura de três centímetros de espessura. Obter os pigmentos e preparar as cores era uma tarefa importante; colorir era precioso. Se tivéssemos que escavar para achar petróleo e refiná-lo, pensaríamos duas vezes antes de usar o carro para ir comprar pão a dois quarteirões de casa, como muitos norte-americanos fazem. A acessibilidade imediata a produtos prontos funciona como mágica. Faz crer que as coisas são produzidas do nada. Tal como mágica, a fácil acessibilidade cria a ilusão de liberdade e poder.

Uma revisão do uso que resulte em uma redução de uso será temida pelas pessoas como uma possível redução de liberdade e poder, e será, portanto, rechaçada.

Do ponto de vista da indústria, uso gera consumo, que gera negócios. A indústria é altamente interessada no uso; muito uso, uso intenso. Mais uso significa mais demanda por mais quantidade. Mais quantidade significa mais negócios. Uma revisão do uso que resulte em uma redução de uso será temida como uma possível redução dos negócios, e será, portanto, hostilizada pela indústria e pelo comércio.

Indústria e comércio (e, até certo ponto, pessoas) controlam os governos. Consequentemente, uma revisão do uso rechaçada pelas pessoas, pela indústria e pelo comércio criará dificuldades junto aos governos e dificilmente receberá o apoio necessário da legislação para que ocorra de forma significativa.

Nossa tarefa será detectar onde, nestas três relutantes áreas de poder - pessoas, negócios e governo - estaria a oportunidade de iniciar uma revisão do uso. Aparentemente, será preciso pensar sobre as três áreas, desenvolvendo-se um entendimento apropriado de cada uma delas.

2. **Pessoas, negócios e governos**

Seria muito difícil planejar uma boa estratégia para promover uma revisão do uso entre as pessoas em geral, visto que elas funcionam de acordo com processos de decisões mais complexos do que os negócios (que funcionam fundamentalmente de acordo com a unidimensionalidade do lucro no curto prazo). Atingir um número substancial de pessoas para produzir uma mudança significativa é uma tarefa quase impossível. As empresas terão que ver uma vantagem para se engajar em uma revisão do uso, e precisaremos de ideias inovadoras para construir este argumento. Os governos hoje, em grande medida, tomam suas decisões reagindo a pressões dos negócios e dos eleitores, e não darão início a mudanças dramáticas sem seu apoio. Entretanto, alguns indicadores oferecerem alguma esperança. O *German Design Council* (Rat fur Formgebung) organizou, em 1993, uma exibição “para retratar a influência de critérios ecológicos no desenvolvimento de produtos e processos de produção fazendo referência a exemplos concretos de empresas de liderança na Alemanha" (Icograda Message Board No.3,1993, p.6). Notavelmente, além da Alemanha, a exibição foi apresentada no *Design Center*, em Singapura, um lugar em franco processo de desenvolvimento industrial em busca de modelos eficientes de política industrial. Essa parece ser uma iniciativa extremamente benéfica. Se as pessoas valorizam práticas ecológicas íntegras na

produção, e os governos e outras instituições se encarregam de destacar as empresas corretas, as empresas podem perceber a adoção de práticas corretas como uma vantagem para os negócios.

Uma revisão do uso que começa dirigindo-se às pessoas em geral com base no sentido óbvio de responsabilidade perceberá que responsabilidade não é um sentimento forte quando comparado a direitos individuais. A exemplo da história escrita por Kundera, um habitante de Edmonton levou a província canadense de Alberta à corte depois de ter sido multado por não estar usando o cinto de segurança enquanto dirigia. A imposição do uso de cinto de segurança foi suspensa por vários meses, até que os tribunais apoiassem a província em sua ação. O argumento do motorista era que o uso obrigatório do cinto de segurança ia contra seus direitos e sua liberdade constitucionalmente garantidos, sem reconhecer que, se ele sofresse um acidente, as despesas médicas seriam pagas pela província (no montante de 300.000 dólares canadenses pelo primeiro ano de danos à sua coluna cervical) e que em uma situação de emergência, ele teria mais chances de perder o controle do veículo sem o cinto de segurança e tornar-se, portanto, uma ameaça a outras pessoas.

Responsabilidade de uso, aos olhos do público em geral, se opõe ao direito de uso e às atitudes despreocupadas promovidas pelas mídias de massa, e é, consequentemente, percebida como negativa. Uma possibilidade de fazer a responsabilidade ser bem-vinda seria apresentá-la ligada a um valor pelo qual as pessoas tenham afeição. Precisamos descobrir os valores fortemente apoiados pelo público e, até certo ponto, depender deles para mudar seus significados. Se *usar* recursos proporciona às pessoas um sentimento de liberdade, controle e poder, torna-se claro que o importante para elas não é o uso de recursos, mas os sentimentos de liberdade, controle e poder. Seria muito difícil fazer as pessoas renunciarem a estes valores. O desafio e a oportunidade consistem em mudar os significados das ações concretas de modo que *economizar* recursos possa se tornar o ponto de partida para os sentimentos de liberdade, controle e poder.

Além do acima exposto, pode ser possível provocar uma mudança de atitudes em um segundo grupo de pessoas que percebe a responsabilidade como um valor elevado. Estas pessoas, muito provavelmente líderes de comunidades, poderiam encarregar-se de uma revisão de uso consciente e estabelecer novos modelos de comportamento, vinculando, assim, um valor positivo a eles. Um terceiro grande grupo de pessoas terá que se enquadrar na nova noção de uso através da imitação do comportamento das classes dirigentes e seguir os novos modelos.

Tendo proposto um contexto que reconhece três diferentes grupos de pessoas e começado a discutir como uma revisão do uso poderia receber apoio, parece que deveríamos pensar em uma revisão do uso que não fosse percebida como uma redução de liberdade, poder e controle, isto é, uma revisão do uso que resultasse em uma redução de uso (seletiva), mas em um contexto cultural no qual um valor elevado fosse associado a ela. Isso exigirá uma mudança nos significados simbólicos de certas ações desempenhadas pelas pessoas, de modo a projetar uma dada imagem em seu meio social.

3. **Valor elevado para uso reduzido / Uso como comunicação**

É difícil associar um valor elevado ao uso reduzido, uma vez que este não é visível. Seria necessário pensar em termos de redução do uso a partir da substituição do uso. Isto é, usar menos meu carro não é visível, usar mais minha bicicleta é. Imprimir usando menos papel não é visível, imprimir em

papel reciclável é. Jogar menos lixo fora não é visível, usar *blue boxes*[2] é. Uma mudança pública de atitude em relação ao uso tem que estar baseada em uma visibilidade desta mudança e em um valor cultural positivo a ela associado: isso demanda a criação de ações específicas para materializar a nova noção de uso; a criação de estratégias para promover os benefícios resultantes dessas ações; e a maximização de possibilidades de multiplicação dessas ações.

De um ponto de vista estratégico, a disseminação de uma revisão do uso objetivando uma mudança pública de atitude vai requerer o reconhecimento da diversidade de pessoas e uma abordagem de comunicação ética, na qual as pessoas se tornarão parceiros ativos do processo. Quando se lida com pessoas responsáveis, inteligentes, ativas – que constituem o grupo que precisamos abordar em primeiro lugar – não há nenhuma chance para abordagens que comuniquem coisas *para* elas. Nós precisamos comunicar *com* as pessoas *a respeito de* coisas, particularmente quando estas coisas requerem sua ação. Esta diferença merece elaboração dentro de uma discussão sobre ética e comunicação.

4. Ética e comunicação

Toda situação de comunicação humana cai no campo da ética. Isto é, ela pode ser ética ou antiética, mas não pode ser aética. O princípio básico da comunicação ética é o reconhecimento do Outro – o chamado "receptor" da comunicação – como um sujeito (uma pessoa) e não como um objeto. Reconhecer o Outro como um sujeito é reconhecer o Outro como uma pessoa independente, pensante, com um modo específico de entender, avaliar e integrar experiências e informação.

Nas comunicações éticas, nos comunicamos *com* alguém *a respeito de* alguma coisa: não se comunica alguma coisa *para* alguém. Comunicações éticas pressupõem uma similaridade entre os sujeitos que se comunicam, ao contrário das comunicações militares, na qual um superior comunica algo *para* um subalterno. Ele transmite uma ordem que é recebida passivamente, não permitindo diferentes interpretações.

Apenas o severo sistema de punição militar pode reprimir a resistência natural à anulação de si próprio. Certamente não se pode basear uma campanha de interesse público no modelo militar: a campanha deve ser ética. Na campanha pública, devemos identificar pessoas para trabalhar em parceria, não subordinados para dar ordens.

Na comunicação ética, a terminologia de Shannon emprestada da eletrônica e da ciência da informação que define os pólos da cadeia de comunicação como *trasmissor* e *receptor* é insustentável. Em um universo de pessoas envolvidas em comunicações, é mais adequado falar em *produtores* e *intérpretes* do que transmissores e receptores; termos que não dão espaço para o contexto, história, expectativas, metas, intenções, valores, prioridades, sentimentos, preferências e diferenças de inteligência.

Uma vez que a ética implica no reconhecimento do Outro como uma pessoa independente e pensante, como alguém diferente, um primeiro passo a ser dado em qualquer tentativa de comunicação é aprender, entender e usar as linguagens das pessoas que se quer atingir e envolvê-las ativamente no diálogo.

5. O espectador ativo

Usar a linguagem do público não é suficiente; o público tem que ter voz. As mídias de massa geralmente tornam o público passivo; a indústria de entretenimento se baseia em mover bastante coisas na tela da TV para que as pessoas à sua frente não sintam necessidade alguma de se mover. A passividade também é encorajada por outros aspectos da cultura. De acordo com um artigo recente publicado na revista *Vogue*, pessoas gordas não podem perder peso sem a ajuda de remédios. É como se as pessoas tivessem perdido a noção de força de vontade e disciplina, além da habilidade de fazer escolhas e esforços. Tudo que resta é a pílula mágica que nos rouba a responsabilidade pelo nosso peso, nosso estado de espírito e nossa inteligência. Desportistas usam remédios antes das competições, estudantes usam remédios antes dos exames, empresários usam remédios antes das reuniões. Esta deterioração progressiva da habilidade de se usar força de vontade caminha lado a lado com a passagem do controle para um outro alguém que deve resolver o problema. Cabe ao farmacêutico resolver problemas psicológicos, ao cirurgião plástico resolver problemas de beleza física e ao governo ser culpado por tudo de errado no país. Todos são aspectos de uma passividade ao mesmo tempo permitida e promovida pela cultura e pelas mídias.

Essa passividade generalizada que caracteriza todos os aspectos da indústria da informação e do entretenimento estende-se à passividade intelectual. As narrativas midiáticas são normalmente baseadas em linhas de contos e organizadas como aglomerados de conteúdo justapostos uns aos outros. Na maior parte das vezes, a tendência da mídia é evitar linhas longas de sequências logicamente organizadas, não contribuindo, assim, para o desenvolvimento da habilidade das pessoas de pensar e, particularmente, de entender a interconexão dos sistemas. A publicidade não é diferente. Ela geralmente instiga o público a ser ativo, mas de um determinado modo, ir às compras sem pensar, e promove o desenvolvimento de uma relação mágica entre os produtos e os valores humanos.

A despeito dos modelos prevalentes, existem possibilidades para comunicações éticas, a exemplo do trabalho do estúdio de design francês Grapus, no qual o espectador era sempre convidado a participar da construção da mensagem gráfica, um ato quase subversivo. Diferente das poucas exceções existentes, atividades comerciais, governo, educação e as mídias de massa convergem para a construção do “consumidor”, um indivíduo cujo trabalho não traz qualquer satisfação e que é treinado a aguardar ansiosamente pela aposentadoria para finalmente chegar à situação perfeita de apenas consumir sem produzir.

O espectador passivo é a contrapartida comunicacional do cidadão passivo. Sem espectadores atentos não há como haver cidadãos ativos, não há como haver entendimento de responsabilidades e direitos e não há como haver entendimento ativo de uma revisão do uso.

De acordo com Robyn Penman do Instituto de Pesquisa em Comunicação da Austrália, nossa noção de cidadania é reduzida a uma mera expressão de nacionalidade. No entanto, citando Bryan Turner, “cidadania deve ser definida como o conjunto de práticas (jurídicas, políticas, econômicas e culturais) que define um indivíduo como um membro competente da sociedade e que, como tal, dá forma ao fluxo de recursos entre indivíduos e grupos sociais” (B. Turner, *Citizenship and Social*

Theory, Sage, London, 1993 p 2). Penman acrescenta que "um dos ingredientes chave para a prática da cidadania é a participação na vida pública. E este ato de participação é um ato comunicativo. É em nossos processos de comunicação públicos que práticas ganham força de lei que definem uma pessoa como mais ou menos cidadã. E é a qualidade das práticas que conta. Boas práticas revelam bons cidadãos". Tomando como referência um estudo de comunicações do governo da Austrália, ela continua: "nós identificamos três temas dominantes que não são úteis à cidadania - a crescente tendência de tratar cidadãos como consumidores em um mercado de informação; - o apoio em 'especialistas' das ciências sociais para monitorar e mediar no 'mercado'; - o uso da comunicação como uma mera ferramenta de venda" (Robyn Penman, *Communication News*, vol.7/2 CRIA, 1994, pp 1-2). Se quisermos que as pessoas entendam a necessidade de uma revisão do uso, temos que engajá-las e transformá-las em bons cidadãos de modo que eles contribuam ativamente para seu desenvolvimento.

6. A estrutura do engajamento comunicacional

Para pensarmos caminhos para que uma ideia revisada do uso possa ser promovida entre outros grupos de pessoas, é preciso rever o próprio processo de mudança de perspectiva e reconhecer que se chegou a uma nova concepção através de *reflexão, troca de informação e debates em circunstâncias participativas, dentro de um sistema de valores culturais compartilhado e um sentido de propósito e importância*. Aqueles de nós que compartilham uma noção de uso mais compatível ecologicamente e têm interesse em promovê-la deveriam reconhecer o processo acima como modelo e considerar que, para sermos bem sucedidos na promoção de nossa ideia, ela precisará ocorrer em condições de ativa parceria; precisará ser adotada também por outros e, no processo, precisará sofrer transformações.

7. Valores e motivações

Se por um lado, é difícil saber o que faz as pessoas terem uma determinada noção de uso dentro de seus contextos culturais, é fácil assumir que elas têm concepções de uso que servem como meio para atingir o conforto - físico e social - que elas aspiram. O uso de várias coisas parece fornecer às pessoas o sentimento de liberdade e poder, e, consequentemente, prazer e autoconfiança; ele lhes confere prestígio entre seus pares; ele pode ser vibrante e estimulante; ele lhes traz o sentimento de estar no comando; e ele pode ser divertido. Para implementar mudanças em uma noção que supre as pessoas com um sentimento de auto valorização, precisaremos oferecer algo importante em troca; argumentos técnicos nunca terão força suficiente para promover uma mudança se esta for percebida como uma perda. Precisaremos oferecer um valor cultural importante para o comportamento que estamos promovendo, um valor cultural positivo para as próprias pessoas que queremos atingir. Temos, então, que entender seus valores e ver como alguns deles podem ser adotados para sustentar a revisão do uso.

Para promover a ideia de uma revisão do uso, temos que compreender que apesar de estarmos interessados nela, ninguém mais está, e, portanto, não podemos nos basear em nossas descobertas, mas nos interesses de nosso público. Seus interesses são muito variados. Políticos querem permanecer no poder; eles estão interessados na criação de empregos e no equilíbrio das contas públicas. Empresários estão interessados em ganhos pessoais e lucros no curto prazo. As pessoas

em geral estão interessadas em conforto, lazer e liberdade. Ninguém está interessado em uma revisão do uso.

Nossa tarefa é definir um modo a partir do qual uma revisão de uso possa ser vista:

- pelos políticos como um amparo para mantê-los no poder;
- pelos empresários como uma possibilidade de ganhos pessoais e aumento dos lucros; e
- pelas pessoas em geral como um promotor de mais conforto, mais lazer e mais liberdade.

(É possível existir algumas pessoas que possam ser motivadas por algo que pareça moralmente correto, mas quando se trata de grandes mudanças, esta pode não ser uma estratégia confiável em nossa cultura, à exceção do grupo que defini anteriormente como líderes).

Medo seria uma possibilidade?

As pessoas são seletivas em relação àquilo que querem temer e àquilo que lhes violenta. A Guerra do Vietnã, na qual morreram 50.000 americanos em 10 anos, foi uma fonte de enorme tensão política, sofrimento e escândalos nos EUA. O mesmo número de pessoas não morre a cada 10 anos; mas sim a cada ano em acidentes de trânsito nos EUA e ninguém se importa. Nos EUA, todo o ano, 130.000 pessoas ficam com uma deficiência permanente em consequência de um acidente de trânsito. Quatrocentos e sessenta e seis pessoas serão feridas em colisões no trânsito nos EUA ao longo dos 45 minutos necessários para a leitura deste artigo, e 45 delas serão hospitalizadas. Se ninguém fica atemorizado com isso, quem pode pensar que o medo funcionaria para fazer as pessoas reverem sua noção de uso?

Dinheiro seria uma possibilidade?

A Comissão Australiana de Acidentes de Transportes do estado de Victoria, que opera a terça parte dos compromissos relativos a prêmios de seguros, decidiu em 1989 lançar uma campanha de segurança no trânsito, depois de perceber que o montante de dinheiro pago por seguros de colisões no trânsito estava crescendo a passos largos (Greg Harper e Leon L'Huillier em Grey Advertising, Melbourne, e the Transport Accident Commission of Victoria, "Road Safety Campaign" in *Effective Advertising*, Advertising Federation of Australia, 1990, pp 191-205). Eles implementaram melhores controles de velocidade através da instalação de câmeras de velocidade de alta tecnologia, e novos ônibus policiais dedicados ao controle aleatório de teor alcoólico no sangue de motoristas. Eles também lançaram uma campanha nas mídias para anunciar as novas medidas de controle e promover a direção segura. Após um ano de implementação da campanha - concebida pela Grey Advertising com a assistência de pesquisa de Robert Sweeney – e o gasto de seis milhões de dólares em espaço nas mídias, os resultados mostraram claramente o valor do programa:

- uma redução de 30% no número de acidentados em estradas;
- 230 vidas salvas, em comparação com o ano anterior;
- 118 milhões de dólares a menos do que no ano anterior pagos em prêmios de seguro; e

- uma economia estimada de 361 milhões para a comunidade.

A campanha obteve o apoio de 98% das pessoas entrevistadas independentemente.

A campanha e as medidas continuaram, assim como seus efeitos. O gancho para criar isto foi o dinheiro. O efeito foi muito importante, particularmente para aquelas 230 pessoas que poderiam ter morrido e para as 670 que poderiam ter ficado permanentemente incapacitadas a cada ano se as coisas tivessem permanecido como eram.

> As seguradoras de automóveis na província de Alberta, no Canadá, estão interessadas em contribuir para uma campanha destinada a reduzir colisões de trânsito. Tal como me contou um policial, eles estão interessados porque em Alberta 28 carros em 1000 acabam envolvidos em uma colisão todo o ano, enquanto em Ontário a taxa é de 26 carros em 1000. Eles querem abaixar as taxas até o nível determinado em seus planos de negócios. Não é porque eles querem erradicar as colisões de tráfico, que é o negócio deles. Não é também porque eles desejam reduzir o risco para o público; eles querem apenas equiparar seu nível àquele da maior província, que estabelece os padrões de “normalidade” e para o plano de negócios.

É surpreendente que o veículo motorizado goze de tanta liberdade de movimento. O custo direto de acidentes automobilísticos nos EUA em 1991 foi 64 milhões de dólares, incluindo apenas custos com médicos, administração de seguro e danos dos veículos, sem contar a perda de salários, custos com polícia e tribunais, desgastes familiares e perda de produtividade no trabalho, em que duzentos milhões de dias de trabalho foram perdidos devido a batidas de carro em 1991. É surpreendente que em um país tão pragmático, tanto possa ser aceito sem sérias contra medidas.

Que dimensão e relevância deveriam receber um benefício financeiro (observável através de uma revisão do uso) para as pessoas e governos agirem? Será que tudo deveria ter uma etiqueta com preço? Será que deveríamos ser cobrados para respirar? Somos indiretamente cobrados pela água que bebemos em muitas cidades, nas quais ela é tão impotável que se tem que comprar água engarrafada de alguma fonte ainda não contaminada. O que pode acontecer com a floresta amazônica no Brasil se nós não pagarmos para respirar, e o Brasil não receber a receita que merece? O Canadá cobra os EUA pelo gás natural que vem de suas reservas subterrâneas. Por que os países industriais não pagam ao Brasil pela guarda cuidadosa da floresta amazônica, ao invés de atacar seu governo por irresponsabilidade ambiental? De que outra forma a devastação das poucas florestas tropicais que sobraram poderia ser interrompida?

Deveríamos conceber uma revisão do uso que seja “vendida” em bases de benefícios de custo? Será que dinheiro criaria um campo comum de relevância?

8. Comunicações, indivíduos e relevância

Qualquer grupo de pessoas é formado por indivíduos diferentes, com características diferentes, e não é aconselhado generalizar ou simplificar demais ao se descrever grandes grupos de pessoas. Qualquer sistema de comunicação terá que ser formado por um amplo espectro de argumentos e abordagens de modo a alcançar diferentes concepções e interesses e terá que incluir produtores e

intérpretes na formulação do compromisso de comunicação. Em todos os casos nós teremos que criar um campo comum de relevância. Relevância estimula a atenção e prepara a recepção. Sem uma relevância percebida não há comunicação. Comunicação se fundamenta na intenção; sem ambas as partes estarem intencionalmente conectadas, não há chance para uma comunicação geradora de mudança.

A criação de um campo de relevância e o encontro de intenções pode se dar algumas vezes com base em um apelo emocional. Uma das forças da campanha australiana de segurança no trânsito foi a comoção do espectador. Uma pesquisa conduzida antes do desenvolvimento da campanha gerou as seguintes recomendações: “Não concentrar apenas em metal retorcido”; “Não exagerar estatísticas”; ”Não repreender”; “Ser tão chocante quanto quiser”; “Ser tão emocional quanto possível”; “Garantir que eles reagirão a qualquer comunicação pensando ‘podia ter acontecido comigo’”. (Grey Advertising and the Transport Accident Commission, “Road Safety”, em Effective Advertising, 1990, The Advertising Federation of Australia, pp.193). Eles fizeram isto não com base no medo que temos de morrer num acidente automobilístico, visto que todos nós tendemos a pensar “isso não vai acontecer comigo”, mas no medo de nos tornarmos responsável pela dor de outra pessoa, aparentemente uma possibilidade mais crível.

As pessoas tendem a acreditar que a própria dor é um problema particular, assim como é problema apenas delas se baterem seus carros. A campanha australiana parece ter tocado as pessoas ao fazê-las perceber que podem sobreviver, mas numa cadeira de rodas, ficando dependentes e sendo um peso para os demais; ou então que eles podem sobreviver tendo matado ou mutilado outra pessoa, enfrentando acusações no tribunal, perdendo suas carteiras de motorista e acabando na cadeia por dirigir embriagado e causar mortes. As consequências legais e a dor dos outros parece ter conseguido obter o efeito que a ameaça de sua própria morte não conseguiu anteriormente.

A campanha australiana tirou a questão da colisão do âmbito da estatística e a trouxe para o âmbito pessoal, entrando na agenda pública. O jornalismo se interessou e serviu como uma força multiplicadora. Durante os cinquenta primeiros dias do lançamento da campanha, a imprensa respondeu com 17 grandes matérias e outras 84 referências na mídia no estado da Victoria; isto continuou pelo resto de 1990, com 869 referências gravadas da mídia. A campanha conseguiu horrorizar, sacudir e abalar as pessoas em direção a uma revisão de suas *noções de uso do carro*.

9. Alcançando as pessoas

Penetrar a agenda pública não é fácil, mas existem diversas maneiras. Hollywood criou a história americana da conquista do Oeste através da Guerra do Vietnã, passando pela Guerra Civil e, mais do que tudo, a Segunda Guerra Mundial. O personagem de desenho animado Popeye é visto como o filho de um alto oficial da Agência Pública Norteamericana de Alimentos e Drogas (*American Food and Drug Administration*), fazendo um apelo criativo na promoção do uso de verduras na dieta americana.

Além dessas campanhas, lançadas de bases poderosas de cima para baixo, uma possibilidade de trabalho de baixo para cima é começar com a comunidade próxima. Os governos nacionais se tornaram tão ausentes da vida das pessoas que não é mais possível alcançá-las.

Vizinhanças e pequenas cidades, por sua vez, oferecem uma melhor possibilidade de ação comunitária. As placas de "zona sem ação nuclear" nas pequenas cidades italianas parecem ridículas, mas, após reflexão, fica claro que esta é a única maneira de pequenas comunidades se oporem a políticas nacionais e a única maneira que as políticas nacionais podem ser finalmente afetadas pelas pessoas.

Outros pontos de entrada podem ser oferecidos por determinadas profissões. Médicos se apresentam como um grupo de proporções comunitárias localizável, prestigiado e poderoso, ao passo que outros congregações profissionais, de um jeito ou de outro, têm um certo grau de poder. Certamente, os educadores têm a possibilidade de entender e disseminar uma revisão da noção do uso, mas para que o sistema educacional realmente se comprometa com essa noção, o governo precisa apoiar, e isso nos tira da abordagem de baixo para cima e nos leva às dificuldades da abordagem de cima para baixo, com todos os conflitos entre grupos lobistas e que buscam votos implícitos. Uma revisão da noção do uso incorporada no sistema educacional trará uma revisão de vários aspectos do sistema, incluindo a noção do aluno como um parceiro ativo no processo educacional, e terá que articular a noção de responsabilidade.

10. **Mudança de comportamentos, mudança de atitudes.**

Muito pode ser aprendido com a experiência australiana de segurança no trânsito, ou, em outras palavras, em sua *revisão do uso* do carro. No entanto, duas coisas deveriam ficar claras: a comunicação não foi tudo; ter que cumprir a lei reforçou a mudança (parece que as pessoas tinham mais medo de serem surpreendidas por um policial do que de perderem o controle do carro). Comportamentos foram mudados, mas em uma ocasião, quando a verba de mídia foi gasta e as transmissões foram interrompidas, o número de mortes no trânsito subiu imediatamente, de 39 para 70 por mês, sugerindo que as atitudes podem ter permanecido intocadas. Por quanto tempo será possível sustentar uma mudança de comportamentos sem uma mudança de atitudes? Quanto tempo e o que seria preciso para uma mudança de comportamento se tornar uma mudança de atitude? Uma mudança de atitudes aconteceria através de uma repetição contínua de comportamentos?

As repressões realizadas através do medo de enfrentar situações de culpa, combinadas com o controle policial de velocidade e álcool e o medo de perder a carteira de motorista se provaram úteis na redução imediata de colisões e causaram um efeito permanente ao longo dos anos. Será que o público se acostumará com a campanha e as medidas adotadas e, pouco a pouco, retomará aos comportamentos perigosos, necessitando mais e mais sistemas de repressão? Será possível manter um crescimento constante destes sistemas para compensar o aumento do hábito a suas mensagens?

Até que ponto a briga é entre o jeito que as pessoas ***são*** e o jeito que o Departamento de Acidentes de Transporte ***quer que eles sejam***, ou entre as ***mensagens prevalecentes*** da cultura, incluindo as da mídia de massa, e as ***mensagens do DAT***? Colocado desta forma, pode-se imaginar que não estamos falando de um conflito de posições entre a **natureza das pessoas** e a **campanha da DAT**, mas entre duas campanhas: uma conduzida pela publicidade e entretenimento, que promove o estímulo de experiências sensoriais, excesso de informações, afirmação, coragem, violência, exploração e a primazia do indivíduo a ponto de atingir um total egocentrismo e uma outra

campanha que propõe restrição, consideração com aqueles com os quais se compartilha o espaço, o não ao pragmatismo sem sentido e controle para que seja possível assim reagir de forma apropriada às situações surpresa. É difícil considerar que uma mudança de atitude gerada por uma campanha possa parar de ser transmitida num determinado ponto se a outra campanha continuar empurrando as pessoas numa direção diferente. Exemplos da divulgação de direção perigosa são abundantes na cultura automobilística. Como um exemplo, o título principal da capa de uma revista de carros, sobre uma imagem de um carro esporte branco turbinado, diz: “A 330km/h tudo que se pode ouvir é a batida do seu coração”.

Nossa pergunta aqui seria: é a natureza das pessoas que leva a uma noção do uso abusiva e irresponsável ou são certas mensagens de nossa cultura que promovem este abuso? E quais são as mensagens vigentes de nossa cultura que promovem a noção atual do uso que precisa ser revista? Quais seriam as mensagens opostas que precisariam ser concebidas?

Não se trata de olhar exclusivamente para a publicidade como a fonte do conflito, ou particularmente no caso de segurança de trânsito, para a publicidade de carros. Muitos outros aspectos da cultura, incluindo a linguagem em geral, tiram a responsabilidade da imagem e criam contextos nos quais as situações de abuso se tornam aceitáveis.

11. Linguagem, cultura e o carro

O primeiro e mais importante problema causado pela linguagem no universo de horror do carro é a palavra “acidente”. “Acidente” sugere um acontecimento ao acaso e isenta todos de responsabilidade. Trabalhando com um grupo de foco formado por homens que já tinham se envolvido em colisões diversas vezes e perguntando a eles se seus “acidentes” os havia ajudado a prevenir outros no futuro, um deles respondeu claramente: “Claro que não! Por isso é que são chamados acidentes!” (enquanto prefiro usar as palavras “batida” ou “colisão”, usei a palavra “acidentes” no grupo de foco para evitar criar um abismo entre minha linguagem e a deles). Sabemos que as colisões no trânsito não são realmente acidentais; são um resultado de decisões erradas, percepções equivocadas, falta de ajuste às condições, erros e distrações, e que apenas 3% dos casos são resultado de falhas mecânicas imprevisíveis; algumas das quais, mesmo assim, poderiam ser evitadas com uma manutenção adequada do carro.

Além da palavra “acidente”, existem outras que constroem a mesma falta de responsabilidade. “O tempo foi um fator”, “As condições das estradas são péssimas” e “A forte neblina contribuiu para o acidente” são expressões comuns citadas por jornalistas e retiradas de boletins de ocorrência (que de certa forma foram construídas para evitar culpar alguém antes das acusações formais serem feitas). Essas expressões nos levam a assumir que os motoristas não poderiam perceber o mau tempo, as condições das estradas ou a neblina enquanto dirigiam e ajustar sua direção de acordo. Uma matéria publicada recentemente em um jornal sobre uma batida dizia: “Um casal de Edmonton morreu instantaneamente quando seu carro despencou de um desfiladeiro de 100 metros perto de Lake Louise. A polícia disse que o *acidente* aconteceu por volta das 19:15h na sexta feira, quando um Chevrolet *falhou ao fazer a curva* e *conduziu-se para fora da estrada* e para uma imensa queda”

(todos os itálicos são meus). Portanto, parece que o carro tinha vontade própria, não queria fazer a curva e então dirigiu para fora da estrada, matando o pobre casal inocente.

Uma ênfase na dor ao invés de na responsabilidade aparece em outra matéria de jornal sobre uma colisão onde quatro adolescentes foram mortos e um ficou seriamente ferido, como consequência de não terem percebido a placa de ceder a vez. O subtítulo da primeira página dizia: “CONDIÇÕES DAS ESTRADAS: estrada de cascalhos molhada por causa da chuva durante a maior parte do dia – boletim policial”. A matéria, recheada de depoimentos sentimentais sobre a tristeza da multidão pesarosa, cita um pastor, dizendo: “Estudei em um seminário para buscar respostas para perguntas difíceis, como: por que pessoas morrem antes do tempo?”. Neste caso, o fato propriamente dito tem uma resposta fácil: eles desrespeitaram a sinalização e se meteram na frente de uma picape que vinha na direção oposta, não somente se matando como também colocando a vida do motorista da caminhonete e de sua família em risco, que capotou como consequência da colisão. O jornal se concentra em como os jovens eram legais sem uma palavra de horror sobre sua total falta de responsabilidade, e a de seus pais, perpetuando crenças comuns sobre o mistério dos “acidentes” e deixando aberta a possibilidade de mais tragédias de trânsito acontecerem.

Em seus boletins estatísticos, o Transporte de Alberta também esconde a questão. Ele divulga que em 1990, 47% dos motoristas envolvidos em colisões casuais dirigiam corretamente, levando à conclusão de que é possível dirigir corretamente e ainda assim causar uma colisão séria. Mas esta não é a questão, pois eles usaram a palavra “envolvidos” e não “que causaram”; a questão é que esses 47% representam o número de motoristas que foram atingidos pelos outros 53%, que sob outros aspectos tendem a bater em postes, veículos estacionados e árvores. Seja como for, quando se olha para os casos de colisões nos boletins de Alberta e descobre-se que a maior parte dos “motoristas envolvidos em colisões casuais” estava “dirigindo corretamente”, somos levado a acreditar que, em quase metade dos casos, os acidentes de trânsito podem acontecer sem haver erro humano.

Esses são exemplos de estruturas de linguagem que têm que ser mudadas de modo a mudar as percepções das pessoas e suas noções de uso responsável do carro. Imagino quais são os exemplos de linguagem em nossa cultura diária que comodamente tiram a responsabilidade das pessoas e sancionam a noção do uso que alguns de nós acreditam que deveria ser revisada.

Para entender o uso do carro em nossa cultura (e o uso de outras coisas), somando a isso o olhar para a linguagem que cerca o uso do carro (e que não somente afeta o jornalismo e a publicidade, mas também molda valores e atitudes) é preciso considerar o carro propriamente dito como linguagem, o objeto como símbolo e seu uso como comunicação.

12. **Uso como comunicação**

Quando abordava, no grupo de foco mencionado anteriormente, o tema “o que mais gostavam na direção”, esse grupo tendia a falar de uma maneira trivial, de um jeito prático, sobre a liberdade de ir de A a B a qualquer hora, de acordo com suas necessidades e desejos. Foi necessário algum estímulo para se chegar a outras formas de usar o carro, como dirigir a 170km/h por uma estrada cheia de curvas em Edmonton às três horas da manhã; dirigir no campo; acelerar para assustar a

namorada; ou dar um cavalo de pau em um estacionamento coberto de neve. O aspecto prático de liberdade, como a vivenciada em “ir de A a B”, deu espaço posteriormente para um uso do carro cujo propósito era o desfrute da liberdade propriamente dita, uma noção de brincadeira que resultava em um sentimento de controle, poder e excitação. Parece que para muitas pessoas o uso de um objeto é chato se não estiver conectado a uma dimensão imaginária, como nas brincadeiras infantis. Quando uma criança tem um cabo de vassoura, imagina que tem um cavalo. Mas ter um cavalo não é o propósito. Quando ela tem um cavalo, imagina ser a Polícia Montada do Canadá. Brincar para as crianças e comprar coisas para os adultos frequentemente envolve dimensões imaginárias. Um carro não é um meio de transporte; é um meio de comunicação. Quando perguntei ao grupo de foco se eles achavam que os carros que dirigiam expressavam suas personalidades, a princípio disseram “Não!” Eles disseram que o carro que tinham anteriormente expressava, mas depois eles o destruíram em uma batida, seus seguros subiram e eles não puderam mais pagar um carro daquele tipo. Isso tudo sem perceberem que o carro que possuem agora expressa sim seus verdadeiros modos de vida. No entanto, não percebiam seus modos de vida como verdadeiros, eles na realidade achavam que o símbolo estava errado, a ponto de se sentirem incapazes de perceberem a si mesmos até que tivessem novamente o objeto certo para viver através dele.

O poder mágico dos objetos foi habilmente promovido pela publicidade e não somente em relação a carros. Em uma propaganda recente, o texto diz: “Quando você se move, o mundo desliza para fora de sua mente, e a força desliza para dentro de sua vida; você é livre, você está absolutamente livre, suficientemente forte e seguro para fazer qualquer coisa. O Air Total Body 2010 II é tudo o que você acha que ele deveria ser. Ele é para Total Condicionamento Físico. Logo, ele é estável nos deslizes. É um suporte para levantar pesos. Tem o acolchoamento Nike Air. Tem atitude. É forte. É seguro. Como dissemos: ele pode fazer qualquer coisa”. A mesma promessa completa dada por esta marca de calçados para corrida é dada por um xampu: “Cabelo tão cheio de energia sensual que você pode senti-la até o pé.”

Além da dimensão simbólica do carro como um objeto, dirigir é uma atividade cultural, uma atividade social e, portanto, um ato de comunicação. Como tal, quando as normas se tornam estereotipadas, elas se desenvolvem para uma estética, isto é, ações funcionais ficam carregadas com um sentido do belo, do feio, e do desejável. Dirigir um carro, na nossa cultura, é um ato estético; ele deve fluir como linhas belas fluem, e qualquer coisa que interrompa esta fluidez será mal recebida. Esta é a razão pela qual quando perguntei ao grupo de foco o que eles mais detestavam ao dirigir, as respostas que apareceram foram “os péssimos motoristas” e a “falta de cortesia dos outros motoristas”, sempre colocando a obrigação da cortesia no outro motorista, para dar espaço para continuarem fluindo rapidamente.

A tarefa cultural que temos pela frente é a de modificar a estética de dirigir um carro (assim como a estética de fumar e a dos capacetes de hóquei foram modificadas em alguns grupos no Canadá). Fumar era um símbolo de *glamour*, agora é um símbolo de comportamento autodestrutivo e antissocial entre radicais e, em geral, um pequeno aborrecimento a ser administrado em alguns espaços públicos. Certamente não é mais um enaltecedor de imagem. Jogar hóquei sem um capacete costumava ser um símbolo de masculinidade. Jogadores profissionais resistiram à ideia de usar

capacete até ela se tornar obrigatória. Depois disso, o capacete de hóquei se tornou um símbolo de masculinidade.

Além de confrontar a tarefa de modificar a estética de dirigir um carro, precisamos trabalhar rumo à redução do investimento emocional e da dependência que muitos jovens depositam em dirigir. Isto pode diminuir as chances de comportamentos de direção arriscados ocorrerem mais como uma resposta à necessidade de criação de uma autoimagem do que como uma resposta à realidade do tráfego. Esta tarefa também consistirá em desviar o foco da atenção do motorista do eixo que o liga ao carro para o que liga o carro ao trânsito. Em relação a uma revisão do uso, a pergunta é: como podemos transferir a noção de uso do eixo que liga o uso ao usuário para o eixo que liga o uso à ecologia? Como podemos minimizar o investimento emocional colocado nos objetos e serviços que são usados para construir nossa personalidade? Como podemos vincular dimensões imaginárias positivas à noção de uma revisão do uso?

13. **Entendendo e atuando**

Entender é um processo cognitivo; atuar é um processo social. Como uma ideia que tem a ver com ação, uma revisão do uso precisa ser *entendida*, depois precisa ser *adotada* e, por fim, precisa *atuar sobre*. Isto é, a ideia tem que influenciar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas para ser bem-sucedida. Comunicação, mesmo ética, ativa e baseada em parcerias, pode não ser suficiente, visto que estamos lidando com uma revisão do uso que pode ser antiética para o temperamento da humanidade, como tem sido expressado desde o começo da civilização, e para o espírito geral da mídia.

O sucesso da campanha do DAT da Australia deveu-se em parte às comunicações, mas estas foram apoiadas pela legislação, controle, coerção e penalidades.

Uma revisão do uso poderia ser baseada somente em comunicação e entendimento? Seriam necessárias outras medidas, tais como legislação, controle, coerção e penalidades? Se a resposta é sim, quais medidas deveriam se desenvolvidas a longo prazo, e quais deveriam ser estabelecidas no começo do processo?

14. **Um conceito ponderado: a noção de uso, a OMS e a corrida das armas**

Assim como podemos concordar com a ideia de que existe uma necessidade de revisar a noção de uso, também precisamos reconhecer as dificuldades que enfrentaremos. Essas dificuldades precisam ser cuidadosamente pensadas antes de agirmos, uma vez que a noção prevalecente de uso está em mãos muito poderosas. É educativo lembrar que, nos anos 1970 (não tenho informação recente, embora já deva estar pior hoje), os gastos militares no mundo eram iguais a dois terços do produto interno bruto da metade mais pobre do mundo. As Nações Unidas reportaram que em 1978:

> A Organização Mundial da Saúde gastou aproximadamente 83 milhões de dólares para erradicar a varíola do mundo. Esta quantia não seria suficiente para comprar um único bombardeiro estratégico moderno. O programa da OMS para erradicar malária no mundo, estimado em um custo de 450 milhões de dólares, está se arrastando devido à falta de recursos financeiros. Mesmo assim, seu custo total ao longo dos anos foi somente metade do que é

> gasto todos os dias com propósitos militares, e somente um terço do que será gasto apenas com a aquisição de cada um dos submarinos nucleares com mísseis. (*The Arms Race and Development*, UN, New York, 1978, p. 9).

Contra o poder dos principais usuários dos recursos mundiais, nós teremos que inventar argumentos extremamente poderosos e oferecer incentivosbenéficos para obter o apoio para uma revisão do uso. Como coloca Ezio Manzini:

> (...) do ponto de vista do designer, o problema não é tanto evocar um princípio ético baseado numa necessidade ambiental, mas propor soluções que pareçam melhor do que as outras atualmente em uso... Antes de tudo, para ser atraente, a proposta não pode corresponder a um cenário de escassez". ("Design, Environment and Social Quality: from 'existenzminimum' to 'quality maximum'" *Design Issues*, vol.10/1, Spring 1994, p. 41).

15. **Resumindo**

Além desta discussão, várias perguntas podem ser colocadas:

Como pode ser criada uma mudança na função simbólica vinculada a alguns aspectos do uso, de modo que, sem atacar valores fortemente sustentados, mudanças de uso possam se tornar desejáveis?

O que podemos aprender a partir de nossa experiência sobre o design de estratégias de comunicação que pode nos ajudar a afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas em relação à noção de uso?

Como poderemos reconhecer líderes, seguidores e nossos parceiros em potencial?

Como será possível trabalhar simultaneamente com o governo, com pessoas em geral e com o setor de negócios em prol de uma revisão de uso?

Como podemos aumentar constantemente o círculo de parcerias envolvidas no processo?

Como podemos desenvolver esta parceria de modo a lidar eticamente com uma revisão do uso, para assim assegurar, como consequência, uma participação ativa de todos os parceiros?

Quais seriam as ações especificas que irão promover uma revisão do uso, materializar esta revisão e estabelecer novos paradigmas culturais?

Espero que, como o resultado de crescentes trocas, possamos propor algumas respostas para essas e para outras perguntas que vão nos ajudar a desenvolver uma revisão do uso bem-sucedida.

16. Referências bibliográficas

Barde, J.P. and Pearce, D.W. (1991*). Valuing the Environment*. *Six Case Studies*. London: Earthscan Publications Ltd.

Bernstein, D. (1992). *In the Company of Green: Corporate Communications for the New Environment*. London: ISBA Publications.

BSO/Origin: putting a price tag on environmental damage, *ENDS Report 210*, July 1992.

Charter, M. (Ed.), (1992). *Greener Marketing: a responsible approach to business*. Sheffield: Greenleaf Publishing.

Meadows, D. H (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the* Prediction of Mankind. New York: Universe Books.

Frascara, J. (1999). Cognition, emotion, and other inescapable dimensions of human experience.*Visible Language*, 33.1 1999, pp 74-89.

_____ (2000). Information design and cultural difference, *Information Design Journal*, Information Design Journal, 9, pp. 119-127.

Maldonado, T. (1972). *Design, Nature and Revolution*: Towards a Critical Ecology. New York: Harper &. Row Publishers.

Papanek, V. (1972). *Design for the Real World.* UK: Thames & Hudson.

Winpenny, J.T. (1991). *Values for the environment – A guide to economic apprisal*, Overseas Development Institute, HMSO.

[1] Este texto é a versão editada da apresentação realizada na Conferência sobre Revisão do Uso organizada, em setembro de 1994 na cidade de Bonn, pelo Laboratorium der Zivilisation/Akademie Deutscher Werkbund e publicada com a gentil concordância de seus diretores Bernd Meurer e Regina Halterna revista *Design Issues*, vol. XII No. 3 em 1996.

[2] N. T. *Blue box*, ou "caixa azul", é o nome do programa de coleta seletiva em Ontário, Canadá, e também do recipiente empregado para a colocação do lixo reciclável distribuído pela prefeitura ao custo de três dólares. A *blue box* é recolhida em caminhão especial semanalmente e devolvida às residências.

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

O design no contexto histórico da arte: uma visão da arte e do design a partir do ornamento

The design in the historical context of the art: a vision of the art and the design starting from the ornament

PANTALEÃO, Lucas Farinelli

Mestrando em Design, FAAC – UNESP, campus Bauru

PINHEIRO, Olympio José

Prof. Dr. - Docente do PPGDI, FAAC – UNESP, campus Bauru

Resumo

Traçando uma analogia de equivalência entre as questões de estilo e a ornamentação, o estudo apóia-se na teoria de Aloïs Riegl a fim de esboçar uma reflexão antropológica para o surgimento do design e algumas de suas respectivas confluências com a arte. Enriquecido pelos avanços que a psicologia da percepção visual proporcionou à compreensão contemporânea acerca da representação artística, e consequentemente de sua historicidade, parte-se da hipótese que este surgimento tenha se dado num processo naturalmente evolutivo, objetivando suprir uma inerente necessidade humana.

Palavras Chave: Arte, Design, Historicidade

Abstract

Drawing an equivalence analogy between the subjects of style and the ornamentation, the study leans on Aloïs Riegl's theory in order to sketch an anthropological reflection for the appearance of the design and some of their respective confluences with the art. Enriched by the progresses that the psychology of the visual perception provided to the contemporary understanding for the artistic representation, and consequently of this historicity, breaks of the hypothesis that this appearance has given in a process naturally evolutionary, aiming at to supply an inherent human need.

Keywords: Art, Design, Historicity

1. Ornamento, arte e design

Parte-se do pressuposto da importância que o estudo do ornamento é capaz de propiciar à reflexão sobre arte contemporânea[11]. Á luz da perspectiva pós-moderna, a reflexão sobre o ornamento, trabalhada de modo insuficiente ou incriminada pelos modernistas, merece atenção renovada. Mais recentemente tem sido motivo de intensos e riquíssimos debates intelectuais acerca da produção artística, científica e tecnológica em relação aos valores contemporâneos. Por conseqüência, no tocante à criatividade, estes mesmos valores se estendem de maneira pertinente à produção atual do design. Segundo Dorfles (1988), a "identificação da precedência" do elemento ornamental, mais do que "qualquer outra matriz artística", parece mais significativa para "defender a hipótese de um primitivo impulso criativo", pois "pode revelar observando o organizar-se de alguma elementar actividade formativa no indivíduo, desde os primeiros anos de vida" (DORFLES, 1988, p. 158).

Ao abordar tal questionamento recai-se no campo da historicidade da arte, em um novo modo de pensar, onde a psicologia atual evidencia a extensa e profunda complexidade da percepção humana. Por meio de uma analogia de equivalência entre as questões referentes à utilização do ornamento com as questões de estilo, no que revela como a história da arte foi se "embaralhando" com a psicologia da percepção, "os tempos parecem maduros para abordarmos mais uma vez o problema do estilo, fortificados pelo conhecimento da força da tradição" (GOMBRICH, 2007 p. 20). Esta reflexão adquire importância fundamental, uma vez que é uma característica preponderante do pensamento pós-moderno, no qual a linguagem estética, posta em evidência através das questões de estilo, resgata a recriação do ornamento.

Deste modo, pretende-se aprofundar a reflexão sobre o ornamento, voltada às questões estéticas comuns entre a arte e o design. Sendo a estética, fator inerente e mediador a todos estes questionamentos, visa-se estabelecer similitudes entre o conceito de design e a arte contemporânea. A esse respeito, Décio Pignatari (2002) levanta importante questão sobre tal relação:

> Já Hegel previra a morte do objeto da arte, dizendo que viria apenas a se desenvolver a vontade de um planejamento estético. Hoje, põe-se em causa a própria estética que, ao nível de consumo, poderá dar lugar simplesmente a uma "lógica da preferência", a idéia de arte devendo alargar-se continuamente ou ceder lugar definitivamente à idéia de *design* em todos os campos da sensibilidade formal ou da comunicação lógica (PIGNATARI, 2002, p. 97).

Como ponto de partida, delineia-se uma relação filosófica embasada na teoria da *Kunstwollen* de Aloïs Riegl[12], e na visão autoconsciente[13] da arte contemporânea. Neste sentido, destina-se a

---

[11] Cientes das distinções semânticas, os termos *contemporâneo e pós-moderno* poderão ser admitidos como equivalentes no intuito de tornar a discussão mais fluida, mas lembrando que não devem ser entendidos como sinônimos. Mesmo porque, ainda hoje, não há consenso total sobre a definição do termo *pós-modernismo*, ou tampouco, *contemporâneo* para expressar um período artístico subseqüente ao modernismo.

[12] Com a função de formar um acervo pioneiro na promoção das artes decorativas a fim de influenciar positivamente o design, Riegl (1858-1905) é considerado um dos principais teóricos sobre o ornamento. Surpreendeu os acadêmicos e historiadores de arte de sua época, ao demonstrar consistentemente que o ornamento possuía uma história legítima.

[13] Vide: HUTCHEON, 1991.

demonstrar a valiosa contribuição que o estudo da ornamentação é capar de fornecer ao esclarecimento histórico sobre o surgimento do design, e sua respectiva relação com a arte.

2. Percepção visual, questão do estilo e historicidade da arte

Nas últimas décadas, variadas e importantes mudanças vêm sendo consolidadas no campo das artes. O que se verifica como característica marcante é a intensa diversidade e simultaneidade na profusão de estilos e movimentos. A intensa abundância e fertilidade da práxis artística contemporânea, não devem ser entendidas como resultado confuso de um estado de coisas desordenado. Mas sim como uma revisão de conceitos e valores propostos pelos movimentos de vanguarda modernista e até mesmo pré-modernista. Novamente interpretados e desenvolvidos sob outra óptica ainda não claramente designada, já que é entendida por uma profusão de nomes, é mais consensualmente denominada como pós-modernismo.

Ernst Gombrich, considerado um dos mais eminentes historiadores e "ainda hoje, como o pai e o melhor expoente da semiótica das artes" (CALABRESE, 1987, p. 57), em sua obra *Art and Illusion – a study in the psychology of pictorial representation* (1959), traz à tona o debate acerca da representação *mimética*, resgatada com grande avidez pela produção artística contemporânea. Enriquecido pelas contribuições do avanço da psicologia da percepção, que facultam um novo e mais amplo entendimento sobre o ato da visão, convida-nos a tal reflexão, a partir da análise das questões de estilo na pintura, ao considerar: "que o estudo da arte e o estudo da ilusão não podem ser mantidos sempre à parte". E como as questões de estilo estão intrinsecamente ligadas à história da representação, cada vez mais se confundem com as questões sobre a psicologia dos sentidos de como o homem contempla e representa a natureza (GOMBRICH, 2007, p. 6).

Desde a antiguidade à Idade Média, estilo (do latim *stilus*) era uma haste de ferro, osso ou madeira, empregada na gravação de caracteres, ou *gráfio*. Hoje tem seu significado ampliado para: "maneira particular como cada um exprime seus pensamentos, suas emoções seus sentimentos" Ou ainda, nas artes, como "conjunto de características que resultam da aplicação de determinado sistema técnico e estético, próprio às obras de uma época, de uma escola, de um artista, etc." (LAROUSSE, 1998, p. 2264).

As particularidades de determinado estilo, como modo de expressão, estão subjugadas às questões de habilidade, que por sua vez estão intimamente conectadas às questões de interpretação daquele que expressa. É dessa relação que Gombrich define como "o primeiro fugaz contato entre a psicologia do estilo e a da percepção" (GOMBRICH, 2007, p. 9). Ao examinar tal relação, observa que se inclui no conceito de técnica, já que o domínio da técnica é subordinado ao maior ou menor grau de habilidade.

Dessa inter-relação de pressupostos, Gombrich, a partir de Cícero, resgata a questão: "os pintores têm sucesso na imitação da realidade por 'verem mais', ou vêem mais por terem adquirido a habilidade da imitação?" (*Ibidem*). A Antiguidade clássica não foi capaz de ir além de tal questionamento, talvez por estar mergulhada, e até mesmo, "deslumbrada" pela conquista da ilusão através da *mímesis.* Tal questão provavelmente se mostra passível de ser compreendida nos dias de hoje, devido ao estado atual da arte e ao avanço da psicologia cognitiva.

Este resgate do questionamento de Gombrich, se justifica de ambos os lados. O pintor quanto mais vê, mais se aprimora na técnica da representação. E, por outro lado, quanto mais se aprimora, mais se torna sensível às percepções visuais proporcionadas pela natureza. Dessa espécie de ciclo, o autor observa o progresso evolutivo da arte, ao afirmar: "Pode-se até dizer que o progresso da arte nessa direção era, para o mundo antigo, o que é hoje, para o moderno, o progresso da técnica: o próprio modelo de progresso como tal" (*Ibidem*).

Paralelamente, o filósofo italiano Luigi Pareyson (1997), criador da estética da "formatividade", propõe uma estética da produção, seguindo o mesmo raciocínio sobre a evolução progressiva das artes, por sua vez, inserida no conceito de historicidade. Afirma Pareyson: "A obra de arte tem um caráter de historicidade unicamente no sentido de que contém em si todo o passado, e não apenas a arte precedente, na qual ela se inspira, mas a vida do universo inteiro". Não há dúvida que um poeta moderno pode "compreender" um poeta antigo, mas aceitar que um poeta antigo seja capaz de compreender um poeta moderno é um contra-senso. O juízo sobre arte pressupõe necessariamente, "a ordem histórica, no sentido de que uma obra moderna não seria bem entendida se fosse considerada contemporânea ou anterior a uma obra antiga ou medieval". Para o autor, a questão não está tanto na relação da arte com a realidade histórica, mas sim na relação da arte com a arte precedente (PAREYSON, 1997, p. 126-7).

Nesta acepção, a reflexão se volta para os elementos que fazem alusão a uma continuidade em matéria de arte, como por exemplo, a "instituição dos estilos, seu nascimento, crescimento, maturidade, decadência e morte" (*Idem, op., cit,* p.127-8). Verifica-se como uma espécie de transposição natural destes estilos, uma evolução espontânea das estruturas compositivas: "a vida das formas que parece desenvolver-se com um ritmo quase biológico, independentemente das obras, a continuidade da tradição e das escolas, a permanência de certos temas recorrentes, a invenção de gêneros poéticos, a influência das poéticas, a filiação a grandes movimentos espirituais e artísticos" (*Idem, op. cit,* p.128). Tal raciocínio reforça a tese de Gombrich sobre o progresso da arte ao longo dos séculos. Um progresso que vai além do sentido estrito da acepção: uma verdadeira evolução milenar, "que dá conta das passagens de autor para autor e de obra para obra, reduzindo aqueles e estas a simples etapas de um único e contínuo processo" (*Ibidem*).

Na atualidade, esse processo evolutivo manifesta-se na transposição de valores à qual a cultura ocidental ascende, para um novo modo de pensar, talvez ou supostamente mais consciente e auto-reflexivo[14]. Por conseguinte é automaticamente refletido no termo *pós-moderno*, onde a

14 Sobre a teoria evolucionista da arte, há inúmeras controvérsias. Tais posicionamentos estão diretamente ligados à compreensão do conceito de *evolução.* Em uma compreensão basicamente cartesiana e linear, uma compreensão "técnico-materialista" na concepção de Riegl (1980, p.2), entende-se evolução como uma progressão estritamente ascendente e desprovida de variações, o que por si, exclui o próprio sentido do termo.

Entre autores que negam a evolução na arte, cita-se, por exemplo, o poeta, ensaísta e crítico de arte brasileiro Ferreira Gullar, que em sua obra *Argumentação contra a morte da arte* (1993), defende, a partir da teoria de evolução proposta por Mondrian, que a arte não evolui. Sob a argumentação de que a própria obra de Mondrian prova o contrário, pois "durante décadas ele parece repetir, com poucas variações, o mesmo quadro", até admitir que "o que faz na verdade é 'destruir a pintura' para que no futuro, ela se integre na vida", quando propõe que "esse passo adiante seria o fim da arte" (GULLAR, 1999, p.47-8). Na seqüência, Gullar, categórico, afirma: "De fato, a arte não evolui; a arte muda" (*Idem, op. cit,* p.48). Desta afirmação cabe a pergunta: Se o que ocorre é somente uma mudança (alteração), isso basta para descaracterizar evolução?

própria dificuldade no consenso de sua definição, natureza e delimitação, expressam um caráter de dúvidas e incertezas, típicos de um período transitório. Linda Hutcheon (1991), teorizadora do momento artístico contemporâneo, discorre sobre esse problema terminológico, ao afirmar: "O termo pós-moderno, da forma como é escrito, significa algo mais do que 'um hífen cercado por uma contradição', conforme as memoráveis palavras de Charles Newman (1985). O hífen caracteriza mais do que 'um passo hesitante; em tênue enxerto; a cauda aparada do híbrido'" (HUTCHEON, 1991, p. 60).

Ao propor uma poética, na qual julga ser a melhor alternativa para "explicar" o pós-modernismo, salienta: "Por ser contraditório e atuar dentro dos próprios sistemas que tenta subverter, provavelmente o pós-modernismo não pode ser considerado como um novo paradigma [...] No entanto, pode servir como marco da luta para o surgimento de algo novo" (*Idem*, *op. cit*, p. 21). Apoiada nesta teoria, a autora admite a dificuldade de teorização e a impossibilidade de definição por conceituações convencionais, pois admite o caráter falho de qualquer delimitação, devido ao fato de tratar por apenas um ponto de vista isolado, e reconhece que: "tais sistemas são de fato atraentes, talvez até necessários; mas isso não os torna nem um pouco menos ilusórios" (*Idem, op. cit*, p. 23).

A partir deste posicionamento, pondera sobre o despertar da autoconsciência no pós-modernismo:

> A idéia não é exatamente a de que o mundo não tem sentido, mas de que qualquer sentido existente vem de nossa própria criação. [...] é a auto-reflexividade que atua para que os paradoxos do pós-modernismo passem a ser visíveis e até definitórios. [...] Em outras palavras, nenhuma linguagem é realmente "auto-obscurecedora"; todas têm algum grau de "auto-evidenciação" [...] Dentro dessa perspectiva, o pós modernismo seria apenas uma manifestação mais auto-consciente e mais aberta do paradoxo básico da forma estética. (HUTCHEON, 1991, p. 68).

3. O *espírito* do tempo como *estilo* do tempo

Em virtude de a arte ser uma constante progressiva de estilos, conforme evidenciada ao longo da história e comprovada pelo fenômeno do movimento pendular das estéticas, os efeitos deste processo de transição assemelham-se às características típicas de uma crise, que recaem sobre a tradição artística, ou sobre a questão histórica da arte e do seu esgotamento.

"A essência do significado do termo *evolução* é a de desenrolar, desenvolver, ou desdobrar, designando assim movimento de natureza metódica que gera novas espécies de mudanças. Mais especificamente, designa o processo de mudança através do qual algo novo é produzido" (SAMPSON, 1987, p. 443). Ou seja, um desenvolvimento ou transformação; de idéias, sistemas, costumes ou hábitos.

Mesmo que um sistema "regrida" em determinada circunstância, isso não exclui a evolução. Até porque, se se quiser admitir evolução somente em vias de progresso ascendente, um retrocesso parcial ou momentâneo, não exclui uma ascensão a longo prazo. Portanto, toda mudança caracteriza uma evolução. Daí a visão holística para onde a percepção contemporânea desperta e caminha.

Para Riegl, a origem técnico-materialista das mais antigas formas artísticas incluindo os ornamentos, identifica-se na mesma proporção com que se relacionam o moderno darwinismo com a teoria original de Darwin: "entre ambos fenómenos existe, sin duda, una íntima conexión causal, ya que en dicha corriente materialista la interpretación de los comienzos del arte no significa otra cosa que la transferencia del darwinismo a un ámbito de la vida espiritual" (RIEGL, 1980, p. 2).

Hans Belting, um pioneiro a tratar sobre o fim da história da arte, já na década de 80 postulava tal proposição:

> Desde o início, a pesquisa em arte encontrou-se diante da tarefa de inserir a arte antiga na seqüência coerente de sua história, sem ter ainda um conceito geral do que afinal seja *arte*. [...] Contemplava-se a história da arte, ou a arte em sua história, quase com a mesma credulidade com que antes se havia deixado impressionar pela perfeição absoluta da arte. [...] A consideração histórica assegura à arte, de uma outra maneira, tanta autonomia (em vez de determinação exterior) quanto antes o fizera a teoria doutrinária da arte (BELTING, 2006, p.201).

Para Belting, os métodos empíricos, empregados na pesquisa em arte, forneceram apenas um exame crítico superficial, ao por à prova a imagem histórica com que a organização se iniciou e ao formular as questões sobre a verdadeira natureza dessa imagem. “O conceito derivava do ambiente intelectual do historicismo, que queria dar conta de todo fenômeno histórico segundo seus próprios critérios e, por isso, não podia admitir que uma época não pudesse fazer o que outras faziam”. Sendo assim, era perfeitamente viável avaliar um estilo arcaico ou um decadente, conforme intenções subjetivas de valor, sem com isso cair na obrigatoriedade de ter que depreciá-los diante do período do classicismo, “como também podia-se ampliar a própria jurisdição sobre toda a extensão da produção artística, sem cair na obrigatoriedade da sua fundamentação”. Tomava-se a história universal como um “fenômeno estilístico”, o que caracterizava “sincronicamente uma visão de mundo ligada ao tempo” (*Idem, op. cit,* p.202-3).

Conforme Belting, a ruptura deste conceito se dá quando o estilo tem seu significado ampliado para todas as formas de expressão, tanto sob a forma de estilo de vida, como de pensamento. Em suas palavras:

> [...] o exame da forma, numa inversão surpreendente de causa e efeito, penetrou a partir de então no exame histórico geral: o *espírito* do tempo como *estilo* do tempo, assim como, por outro lado, o estilo do tempo como fisionomia do espírito do tempo. A história da arte, como a história universal, foi declarada simplesmente como sincrônica, embora se evitasse prudentemente toda prova a esse respeito que ameaçasse a interpretação histórica idealista (BELTING, 2006, p. 203).

Essa “inversão surpreendente” a que Belting se refere, Pareyson também a observa e a sintetiza com tamanha maestria, que é capaz até de vislumbrar *a priori* as características e os resultados de uma *nova* arte. Após a transcendência de valores para que esta avança, agora autoconsciente, após a crise pós-moderna, assim a define antecipadamente, em sua nova possibilidade histórica:

> Eis que se abre a *possibilidade da história da arte num primeiro significado:* trata-se de seguir a espiritualidade humana no seu caminho e nas suas variadas encarnações nos diversos povos e nas diversas épocas, de colher estas diversas concretizações espirituais na sua vocação formal, isto é, no duplo ato de precisar o próprio destino de arte e fazer-se modo de formar ou estilo, e de tornar-se sede propícia para determinadas formas de arte; de ir no encalço das mudanças da espiritualidade humana, que, por um lado, podem ser solicitadas pela própria arte em virtude de sua eficaz presença no mundo espiritual e, por outro lado, reclamam, por sua vez, uma mudança na arte, isto é, variações de gosto e de estilo; (PAREYSON, 1997, p. 131).

A tese de uma evolução pelo do viés espiritual amplia a teoria de Pareyson, pois suscita novas possibilidades para a regeneração da arte, por tomar como hipótese, que a decadência das artes neste século é o resultado inevitável da concentração dos pensamentos somente sobre as coisas materiais, em conseqüência da não-aceitação da espiritualidade do ser. Devido as artes se apoiarem nas filosofias que lhes consagraram as particularidades idealizadas, estas por sua vez tiveram que se transformar ou modificar, já que, com a ausência de convicções, as artes carecem de vitalidade, e que toda transformação filosófica gera necessariamente uma transformação artística paralela.

Neste sentido, Pareyson propõe que "a obra de arte é expressiva enquanto é *forma*". Assim ela é o mais perfeito reflexo do artista em sua essência, "nela até a mínima partícula é mais reveladora acerca da pessoa de seu autor do que qualquer confissão direta, e a espiritualidade que nela se exprime está completamente identificada com o estilo" (PAREYSON, 1997, p. 23). Desse modo, o *estilo* apresenta um caráter comum e coletivo, já que "não tem outra realidade e outra sede senão as obras individuais que o adotam, interpretam e realizam nelas próprias" (*Idem, op. cit,* p.144). Em suas palavras:

> Absurdo é falar de uma evolução orgânica que no viço da juventude conduz à senectude e à morte, ultrapassando a plenitude da maturidade, [...] porque um estilo está congenitamente destinado a mudar enquanto resulta do desígnio de prosseguir inventando e de criar continuando, [...] não é o estilo que decai e morre, mas é a espiritualidade que muda. [...] Mas absurdo também é falar de puro nome ou de etiqueta classificatória, porque aquilo que institui um estilo e o perpetua é, precisamente, a livre e original interpretação que cada um lhe dá (*Idem, op. cit,* p.144-5

Sendo assim, um estilo, "longe de ser uma generalização abstrata sempre posterior às obras de arte, é uma realidade eficaz e viva, que, contudo, não vive e não opera senão nas obras singulares, as quais nele se inscrevem no próprio ato que o realizam em si", pois nasce como um modelo eficaz de algumas obras paradigmáticas, conforme com a natureza operosa de seus seguidores (*Idem, op. cit,* p.145).

Na seqüência das idéias de Pareyson, acerca dos problemas da estética na arte, o *estilo* através de uma compreensão mais holística de sua função histórica para a humanidade torna-se uma evidência investigativa à historicidade da arte.

História, historicidade e especificidade da arte só se tornam úteis e possíveis a partir do momento que não se excluem entre si. E somente se a continuidade singular das obras não se fizer demasiadamente rígida, a ponto de tornar impossível a verificação de seu desenvolvimento natural evolutivo, o que caracterizaria um absurdo, de acordo com a compreensão expressa anteriormente.

Historicidade e especificação, continuidade e singularidade, tais conceitos, em harmonia, podem proporcionar o novo paradigma da história da arte: "que é *história* pela atenção dada ao condicionamento histórico e à continuidade da arte, e é verdadeiramente história *da arte* pela ênfase posta sobre sua especificação e originalidade" (*Idem, op. cit,* p. 147).

Compreendida por este prisma, a *nova* história da arte passa a ter dupla importância: por um lado associa-se a história da civilização e da cultura, "sem por isso dela depender ou nela resolver-se", pois assimila a "completa espiritualidade no ato de fazer-se estilo e descreve a arte na sua eficaz presença no mundo humano". Por outro lado "institui entre as obras e os artistas uma continuidade, sem por isso suprimir a originalidade de cada um, mas antes explicando-a e motivando-a desde dentro" (*Ibidem)*

Nestes dois sentidos a história da arte ocupa uma função singular e fundamental: a função moral. Talvez nunca antes defrontada com tamanha importância, provavelmente devido à ausência de sua necessidade até o presente estágio evolutivo da humanidade, pois:

> [...] contribui tanto para a compreensão e avaliação da arte como tal quanto para o incremento e enriquecimento da história geral, realizando um duplo e fecundo movimento, que, por um lado, utiliza a história geral para iluminar, traçar a história da arte e daí chegar a uma interpretação cada vez mais profunda e avaliação cada vez mais adequada das obras de arte, e, por outro lado, tira da fruição direta das obras de arte a capacidade de inseri-las no lugar que lhes compete numa história da arte; e, ao traçar a história da arte, contribui para uma revelação mais ampla e compreensão mais profunda da civilização humana no seu caminho (*Idem, op. cit*, p.147-8).

É a partir desta compreensão, que este estudo julga traçar as bases responsáveis pelo surgimento do conceito de design: suprir uma necessidade humana ao longo do progresso espiritual evolutivo, como fica expresso com mais clareza ao final deste nosso texto.

4. Ornamento: fundamento elementar e universal à historicidade da arte.

Se a arte é, entre outros fatores, a expressão de como o artista vê, entende e reproduz a natureza, e se esse modo de proceder respeita uma progressão/evolução conforme a sensibilidade/maturidade do artista, ele por sua vez, funciona como uma espécie de tradutor da natureza, pois é o reflexo preciso da espiritualidade de sua época. Isso caracteriza uma evolução constante e ininterrupta, claramente evidenciada pelo aprimoramento desse estado psicológico do ver, um ver de dentro para fora. Nas palavras de Gombrich:

> A distinção entre o que realmente vemos e o que inferimos através do intelecto é tão velha quanto o pensamento humano sobre a percepção. Plínio resumiu a posição da Antiguidade clássica quando escreveu que 'a mente é o verdadeiro instrumento da visão e da observação, os olhos funcionam como uma espécie de veículo, que recebe e transmite a porção visível da consciência' (GOMBRICH, 2007, p. 12-3).

Sendo assim, pode-se supor que, estudar a progressão dos estilos ornamentais, seria como remeter à essência das origens da arte. Em conformidade, Dorfles salienta: "muito frequentemente, ainda hoje, se atribui ao termo "ornamento" uma conotação derrogatória que não lhe pertence; que, pelo contrário, é mesmo no conjunto de elementos constitutivos da ornamentação que reside um dos mais fecundos motivos formativos de uma época cultural", ao passo que a fase ornamental, de acordo com as circunstancias, poderá ser "tanto o embrião de uma seqüente obra realizada, como o último acréscimo, a ramificação da mesma", pois admite que, somente com grande dificuldade ou em condições anômalas, "poderá existir uma obra em que o ornamento não entre em jogo, antes ou depois, como factor determinante e necessário a todo o devir artístico" (DORFLES, 1988, p. 162).

Partindo deste princípio, Riegl desenvolveu o que denominou “impulso ornamental”. Já que a ornamentação constitui a forma mais básica e até mesmo simplória de representação da natureza, e que se verifica como fator inerente à evolução humana ao longo da história. A partir desta proposição pretende-se contribuir para a compreensão da arte, e por conseqüência, do design.

Aloïs Riegl (1858-1905) foi “diretor do departamento têxtil do Museu de Arte e Indústria de Viena, [...] sua função era formar um acervo exemplar nos diferentes ramos das artes decorativas e apresentar exposições regulares de caráter didático que pudessem influenciar positivamente o design” (PAIM, 2000, p. 37). Segundo Gombrich:

> A ambição de Riegl, era tornar a história da arte cientificamente respeitável pela eliminação de todos os ideais subjetivos de valor. [...] Estudando a história da arte decorativa, dos motivos decorativos, dos ornamentos, convenceu-se da impropriedade das afirmações sem base que tinham sempre dominado a cena (GOMBRICH, 2007, p. 14).

Belting, entre outros autores, confirma o que Riegl previra com quase um século de antecedência: uma crise histórica na arte, devido a uma fundamentação antropológica inconsistente. E esclarece: “O fim da história da arte não significa que a arte e a ciência da arte tenham alcançado o seu fim, mas registra o fato de que na arte, assim como no pensamento da história da arte, delineia-se o fim de uma tradição, que desde a modernidade se tornara o cânone na forma que nos foi confiada (BELTING, 2006, p. 23).

Essa presciência que Riegl foi capaz de atingir, deve-se em grande parte, ao objeto que o historiador tinha como material de pesquisa: os padrões ornamentais no trabalho de catalogação de tapetes orientais. Favorecido por trabalhar num museu de artes e ofícios, foi beneficiado em ampliar e aguçar a sua já grande capacidade no poder de observação. Segundo a análise de Paim, o historiador vienense acreditava que: “a resistência em conceber ou a admitir uma história do ornamento estava relacionada ao fato de que a metodologia utilizada pelos historiadores da arte era incapaz de perceber semelhanças e diferenças entre formas artísticas desvinculadas da representação” (PAIM, 2000, p. 38). Para Riegl, um aspecto crucial que se apresentava como empecilho à pesquisa histórica sobre o ornamento, era o fato da interpretação estritamente técnico-materialista da origem da arte, tanto para o senso comum quanto para a comunidade acadêmica; “segundo a qual os padrões ornamentais teriam surgido mais ou menos espontaneamente em diferentes cantos do mundo, a partir das técnicas e dos materiais utilizados na prática dos artesanatos, mais especialmente na tecelagem”. Tal premissa excluía a tese de um princípio evolutivo das formas ornamentais nas diferentes culturas através da história, o que inibia qualquer tentativa de pesquisa neste sentido (*Ibidem*).

Por apresentar as características de elementaridade e universalidade, se o ornamento tivesse por finalidade apenas atender às necessidades materiais, anular-se-ia as possibilidades de possuir uma história, tal como se verifica no tocante à reprodução, ou até mesmo no que se refere à própria percepção. Esta visão que Riegl se compeliu em combater, pois “se sentiu obrigado a destruir esse modelo para estabelecer a possibilidade de um desenvolvimento progressivo, o que significa, que os últimos estágios na sucessão de estilos ornamentais vão além dos estágios

iniciais para atingir os mesmos objetivos artísticos, e os estágios iniciais entram na explicação dos últimos" (DANTO, 2006, p.68).

Um conceito importante, talvez o principal na teoria de Riegl, que se faz extremamente pertinente à compreensão do conceito de design na atualidade, é a chamada *Kunstwollen*. Por *Kunstwollen*, ou "vontade da arte", entende-se como a manifestação do espírito humano expressado pela intenção artística, conforme as variações e afinidades formais da visão de mundo (Weltanschauung), em todas as culturas numa mesma época. Também pode ser compreendido como "vontade" ou "modo" de *formar*. Tal conceito, no que tange à compreensão da história da arte como evolução do espírito artístico, se assemelha a proposição de Pareyson, ao tratar a arte como uma "formatividade": a obra é expressiva enquanto é *forma*. O design por sua vez, aparece inserido no subconsciente deste contexto já que, relativo ao processo metodológico em busca da *invenção*, apresenta tal característica em comum com este sentido de arte. Para Pareyson arte é:

> [...] um *tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer*. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento de realidade é constituição de um valor original. Nela concebe-se executando, projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando, já que a obra existe só quando é acabada [...], portanto, um fazer em que o aspecto realizativo é particularmente intensificado, unido a um aspecto inventivo (PAREYSON, 1997, p.26).

Na concepção de Riegl, tal conceito origina-se da hipótese que o espírito humano manifesta sua intenção artística através da simetria, pois parte do princípio que todo produto artístico nada mais é que a manipulação da natureza em benefício do homem, voltada para uma finalidade utilitária, ou simplesmente por mero prazer: "La simetría se muestra, pues, como um postulado innato e inmanente al hombre, que abarca desde el origen toda creación artística decorativa" (RIEGL, 1980, p. 32). Neste sentido, Riegl recria o momento no qual o homem dá um salto evolutivo considerado marco antropológico inicial sobre o historicismo da arte, o qual abarca por sua vez o processo de representação:

> [...] cuando se abandonó en las obras de arte la dimensión de profundidad y com ella, al mismo tiempo, toda la figura corporal, lo cual sucedió en aquellas artes que representan em *superfícies* [...] Desde este momento, el arte avanza em su infinita capacidad de representacíon. Al abandonar la corporeidad y contentarse com la apariencia, se libera la fantasía de la severa observância de las formas de la naturaleza, dando paso a um trato y a unas combinaciones menos serviles de aquéllas. [...] Así, pues, la naturaleza siguió siendo el modelo de las formas artísticas cuando éstas abandonaron la dimensíon de profundidad y convirtieron en elemento de su representacíon uma *línea* delimitante que no existia en la realidad. [...] Pero, finalmente, se comenzó *a crear com la própria línea uma forma artística* sin tener a la vista un modelo inmediato y acabado de la naturaleza. Estas configuraciones cumplían las leyes artísticas fundamentales de la simetría y del ritmo (*Idem, op. cit,* p. 9-10).

A sensibilidade do conceito da *Kunstwollen* demonstra a genialidade visionária do historiador que, com a mente à frente de seu tempo, já era capaz de enxergar a história da arte, como a história do espírito da arte. Que se comprovava nas variações de consciência cultural, sob a forma de sobreposição de estilos, como fruto fundamental da religião e do pensamento científico.

Para o historiador, a idéia tem origem nos impulsos mimético e ornamental que, longe de ser obra do acaso, evolve e muda numa tradição contínua, onde o ato puro e legítimo da criação em arte seria o resultado da reprodução das formas naturais (*mímesis)*, devido à atuação do impulso ornamental, "que se manifesta na mais ínfima *palmette*[15] quanto no edifício monumental" (GOMBRICH, 2007, p. 15). Segundo Paim: "enquanto o primeiro estava genuinamente envolvido na criação artística, o segundo encontrava satisfação no mero aperfeiçoamento de habilidades técnicas" (PAIM, 2000, p. 40).

Com o "deslumbramento" tecnológico gerado pela Revolução Industrial, essa "vontade da arte", se apresentava como um impasse, a qual precisava ser suprimida para que as "maravilhas da máquina" se exaltassem. Neste sentido, "a *Kunstwollen*, torna-se um fantasma na máquina, movendo as engrenagens do desenvolvimento artístico segundo 'leis inexoráveis'" (GOMBRICH, 2007, p. 16). Tal idéia foi combatida com extremo vigor pelos aliados da máquina e foi precipitadamente trancafiada no inconsciente das idéias modernistas, identificando o ornamento como um delito estético (Loos) [16].

A supressão da *Kunstwollen* em prol da exaltação da indústria foi responsável por caracterizar a estética modernista. Esta supressão serviu de base para o surgimento do conceito de design, na concepção da Bauhaus ("casa para construir, crescer, nutrir") fundada por Walter Gropius em 1919 na cidade de Weimar. Com seu ideal ainda um tanto utópico, de "formar artistas, designers e arquitetos mais responsáveis socialmente, visando capacitar os alunos na teoria e na prática das artes, dando-lhes condições de criar produtos que fossem ao mesmo tempo artísticos e comerciais" (DEMPSEY, 2003, p. 130).

A partir deste fato, Belting, demonstrando o problema da compreensão de historicidade daquela época, relaciona a teoria de Riegl com o surgimento do design:

> Aloïs Riegl transferiu o conceito de estilo desenvolvido na arte a tudo o que mais tarde viria a ser chamado de "cultura material", buscando descobrir o estilo também na moda e no domínio cotidiano. Seu procedimento harmonizava-se notavelmente com a estetização da vida no período do *Jugendstil*[17], a qual prosseguiria posteriormente nas utopias de fé no design. Essas operações agitadas nas fronteiras da arte denunciam os esforços em lidar com problemas de uma história da arte pura no meio do mundo histórico (BELTING, 2006, p. 2007).

5. Do espírito evolutivo da arte: o design como movimento natural

À luz do desenvolvimento progressivo da arte, calcado no conceito da *Kunstwollen*, com suas origens no impulso ornamental inerente às necessidades da cultura humana, delineia-se uma breve relação filosófica a fim de esboçar uma convergência histórica entre a arte e o design.

---

15 Por *palmette*, refere-se Gombrich ao ornato cujo motivo é a folha de palmeira (*palma).*

16 Vide: LOOS, Adolf. Ornamento y Delito y otros escritos. Barcelona: Gustavo Gili, 1972

17 Por *Jugendstil*, como se sabe, é a denominação alemã equivalente ao *art nouveau* francês. Apresenta duas tendências distintas: um estilo floral, geralmente sentimental e naturalista e uma tendência mais abstrata que se desenvolveu após 1900 (Vide: DEMPSEY, 2003, p. 57-8).

A arte no homem, derivada da estética[18] e gerada pelo próprio homem através do impulso ornamental, segue seu curso naturalmente evolutivo: o curso ditado pela espiritualidade humana. Mas em certo ponto, devido à imposição da máquina e seus desdobramentos, sofre um desvio forçado, não por mero acaso, mas sim em vista de alguma finalidade, mesmo que esta seja inconsciente. Deste desvio surge o design, para alguns, como o ramo potencial utilitário da arte, para outros como complementar.

Neste propósito, arte e design poderiam ser considerados como forças complementares, e não excludentes como sugere Pignatari (2002) quando supõe que a arte pode ceder lugar "definitivamente" ao design. Mas admitindo o design como uma ramificação, ou complementar à arte, no intuito de suprir uma necessidade natural do homem em determinado estágio da evolução histórica do espírito humano.

Conforme observa Cardoso (2008), são muitos os pontos de confluência do design; esses pontos, além de difícil teorização estão exatamente ligados à importância do design às necessidades humanas. Daí o desvio histórico no desenvolvimento natural da arte, responsável por proporcionar o nascimento do design. Desvio este não fortuito, por se tratar uma finalidade útil: suprir uma necessidade humana. Necessidade esta que, grosso modo, poderia ser compreendida como a tentativa de conciliação entre a concepção e a fruição, entre a estética e as novas tecnologias industriais e pós-industriais. Ou seja, o design como uma atividade sem fronteiras para a construção de um mundo melhor, de acordo com Cardoso:

> [...] atividade posicionada historicamente nas fronteiras entre a idéia e o objeto, o geral e o específico, a intuição e a razão, a arte e a ciência, a cultura e a tecnologia, o ambiente e o usuário, o design tem tudo para realizar uma contribuição importante para a construção de um país e um mundo melhores (CARDOSO, 2008, p. 253).

A partir do conceito da *Kunstwollen*, nosso estudo julga ter construído um raciocínio coerente do ponto de vista da historicidade espiritual da arte, capaz de contribuir para a compreensão de uma, entre tantas outras fronteiras entre a arte e o design. O design em sua extensão, olhado através do prisma histórico-espiritual-evolutivo, tanto pode ser um braço útil, do grande rio chamado arte, quanto um rio complementar da bacia hidrográfica do espírito criativo do homem.

Conclui-se daí, que a teoria de Riegl, calcada no ornamento, era estrategicamente fundamentada, pois tinha um objeto de estudo capaz de fornecer as bases necessárias para uma compreensão mais "verdadeira" sobre a arte que, por sua vez naturalmente esclarece muitas questões sobre as fronteiras entre a arte e o design. Ciente das limitações provisórias que o tempo e os fatos permitem à impossibilidade de estabelecer uma verdade mais ampla, o que faltou para Riegl foi uma visão mais holística e autoconsciente da arte, teorizada desde Greenberg[19], que se estende à contemporaneidade como o reflexo dos desafios pós-modernos. Desafios estes que caminham em busca de uma nova visão de mundo, para um novo paradigma

---

[18] No sentido de discurso filosófico da arte em relação às manifestações de verdade e de bem, desde o *Fedro* de Platão à *Estética* de Hegel, a tradição crítica concorda em ver na beleza a manifestação sensível da verdade (VIDE: ABBAGNANO, 2000, p. 367-74).

[19] Clement Greemberg, de acordo com Arthur Danto, "alcançou, pode-se dizer, uma autoconsciência da ascensão à autoconsciência, e cujo pensamento foi guiado por uma poderosa e convincente filosofia da história" (DANTO, 2006, p. 73).

não somente no campo das artes, que somente o desenrolar dos acontecimentos serão capazes de revelar.

Como já previa Gillo Dorfles na passagem entre as décadas de 60 e 70, em sua obra *Le Oscillazioni del Gusto; L'arte d'oggi tra tecnocrazia e consumismo:*

> [...] não se deverá olhar levianamente as correntes artístico-culturais daqueles que se revoltam contra a diretriz tecnológica e que procuram libertar-se dela através de tentativas de desenvolvimento de novas capacidades perceptivas, talvez de impulsos sensoriais adormecidos, e aproximar-se assim, novamente, de um tipo de criatividade artística que seja desvinculada da escravatura perante a máquina e do artificialismo da civilização de consumo (DORFLES, 1974, p. 169).

6. Referências bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. (4ª ed.) São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

CALABRESE, Omar. **A linguagem da arte**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas e movimentos:** guia enciclopédico da arte moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

DORFLES, Gillo. **Elogio da desarmonia**. São Paulo: Martins Fontes, 1988. (original: 1986)

_____. **Oscilações do gosto**; a arte de hoje entre a tecnocracia e o consumismo. Lisboa: Livros Horizonte, 1974. (original: 1970)

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica (4ª ed.). São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

GULLAR, Ferreira. **Argumentação contra a morte da arte** (7ª ed.). Rio de Janeiro: Revan, 1999.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**: história, teoria, ficção. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.

LAROUSSE, Cultural. **Grande Enciclopédia Larousse Cultural**. São Paulo: Nova Cultural, 1998.

LOOS, Adolf. **Ornamento y Delito y otros escritos**. Barcelona: Gustavo Gili, 1972. (original ca. 1910)

PAIM, Gilberto. **A beleza sob suspeita**: o ornamento em Ruskin, Lloyd Wright, Loos, Le Corbusier e outros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética** (3ª ed.). São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PIGNATARI, Décio. **Informação, linguagem, comunicação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002. (1ª ed: 1968).

RIEGL, Aloïs. **Problemas de estilo**: fundamentos para una historia de la ornamentación. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1980. (1ª ed., Berlim, 1893).

SAMPSON, R. V. ***in:*** **Dicionário de Ciências Sociais** (2ª ed.). Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas, 1987.

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

Avaliação de usabilidade das interfaces dos sites brasileiros de *mobile banking* para iPhone

Usability evaluation of Brasilian sites interface of mobile banking to iPhone

Vanessa Kupczik

Mestre em Design - UFPR

Stephania Padovani

Doutora em Ergonomia Cognitiva - UFPR

Resumo

Os principais bancos de varejo do Brasil lançaram seus sites otimizados para iPhone em 2008. Para analisar estes sites, teve início esta pesquisa exploratória com o objetivo de avaliar a usabilidade das interfaces destes *sites* de *mobile banking*. Foi definido um método que não envolveu usuários reais e que analisou as interfaces já implementadas. A partir dos resultados obtidos, concluiu-se que as interfaces dos sites brasileiros de *m-banking* para iPhone apresentam problemas de usabilidade.

Palavras-chave: interação humano computador móvel. Interface. iPhone.

Abstract

The main retail banks in Brazil launched there customized sites to iPhone during 2008. In order to analize these sites, this exploratory research has started with the objetive of evaluating the usability of the interfaces of these mobile banking sites. It was defined a method that didn't involve real users and tested sites interfaces already done. The conclusion, based upon the obtained data, was that the interfaces of Brazilian m-banking sites developed for iPhone present usability problems.

Key-words: *human computer mobile interaction. Interface. iPhone.*

1. Problema

A convergência digital já é um fato na sociedade contemporânea e o dispositivo para o qual esta tendência aponta é o telefone celular, principalmente após a chegada de aparelhos de terceira geração (3G). Ou seja, num futuro próximo os computadores de mão serão amplamente utilizados para o acesso à internet.

Com o avanço da tecnologia da informação, a quantidade de serviços digitais móveis que são incorporados à vida do cidadão comum cresce num ritmo acelerado. Entre estes serviços, está o banco móvel ou *mobile banking* no qual se realiza o auto-atendimento por meio de um dispositivo móvel. Os bancos, tanto no Brasil quanto no exterior, estão fazendo grandes investimentos neste novo canal. Nos últimos anos, vários bancos lançaram soluções e serviços móveis apostando no crescimento deste segmento de mercado.

Porém, estudos indicam que a adoção ao *m-banking* ainda é pequena e o custo percebido, a habilidade para utilização e a dificuldade de uso de interfaces de celular (tela pequena, teclado pequeno e múltiplas senhas) são alguns dos fatores que contribuem para a pouca adesão. Para reverter esta situação, novos aparelhos com telas maiores, novas opções de teclados e design de interfaces customizadas para dispositivos móveis estão surgindo com a promessa de solucionar estas questões e oferecer uma experiência mais satisfatória ao usuário.

Um exemplo destes novos aparelhos é o iPhone da Apple: um dispositivo híbrido que mescla diversas funções e que está atraindo consumidores por todo o mundo. Atentos a este fato, em 2008, alguns dos principais bancos de varejo do Brasil lançaram seus *sites* de *m-banking* específicos para o iPhone. Este fato norteou o objetivo desta pesquisa: avaliar a usabilidade das interfaces dos *sites* brasileiros para *mobile banking* otimizados para iPhone.

No Brasil, segundo dados da Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL) existem cerca de 150 milhões de usuários de aparelhos celulares, porém apenas 5% dos usuários usam seu telefone celular para acessar a internet (BALBONI, 2008). Ou seja, é um mercado com grande potencial de crescimento como apontam os dados apurados pela consultoria Predicta, nos últimos meses de 2007, com um aumento de 118% na tendência de acesso à internet móvel principalmente por conta do iPhone (LOCAWEB, 2008).

Para investigar este assunto foi desenvolvido um método de pesquisa com base teórica na avaliação de sistemas em Interação Humano-Computador. O método utilizado pode ser dividido em duas fases: pesquisa bibliográfica (revisão da literatura) e testes em laboratório (avaliação heurística). Verificou-se que há poucos estudos de interação móvel no Brasil, estes se concentram na temática da usabilidade de sistemas e em modelos de navegação. E, com o aumento no número de acessos à internet móvel é necessária uma base conceitual para a criação ou adaptação dos *sites* para que os mesmos sejam compatíveis com os dispositivos móveis. Avaliar a usabilidade destes sistemas é fundamental para identificar se estes sites oferecem eficiência, conveniência e segurança para seus usuários.

2. Revisão da literatura

2.1 Interação humano-computador móvel

De acordo com Love (2005), a interação homem-máquina (IHC) no contexto móvel pode ser definida como o estudo da relação (interação) entre pessoas e sistemas móveis de computação. A IHC é uma área da ciência que se refere à investigação das relações entre as pessoas e os sistemas e as aplicações de computador (LOVE, 2005). Para o propósito desta pesquisa, a IHC móvel diz respeito ao entendimento dos usuários, suas várias capacidades e suas expectativas e como estes aspectos devem ser levados em consideração no design de uma aplicação ou um sistema móvel (LOVE, 2005).

Na figura1 podem ser visualizadas as diferenças entre os aspectos da interação fixa e da móvel num modelo adaptado de Gorlenko e Merrick (2003).

Aspectos da Interação	Interação Fixa	Interação Móvel
Ambiente	Normalmente interno, pouca variação	Interno e externo, variação freqüente
Tempo de duração da interação	Médio a longo	Médio a curto
Mobilidade do usuário	Baixa, normalmente sentado	Alta, qualquer posição e movimentos do corpo
Hierarquia das tarefas	A interação é a tarefa principal	A interação pode ser tarefa secundária
Manipulação de outros objetos que não estão relacionados à interação	Rara	Freqüente
Estilos de interação	Alta dependência da manipulação direta; outros estilos são complementares	Seleção de menus, formulários, apoiados por manipulação direta e linguagem natural

Figura 1: interação fixa x interação móvel (GORLENKO E MERRICK, 2003).

2.2 Elementos da Interface de um Dispositivo Móvel

Preece *et al* (1994) definem a interface de usuário como a totalidade dos aspectos de uma superfície de um sistema computacional composto pelos dispositivos de entrada e saída, a informação apresentada para/ou deduzida pelo usuário, o *feedback* apresentado ao usuário, o comportamento do sistema, sua documentação e os programas de treinamento associados e as ações do usuário com respeito a estes aspectos. No iPhone estes elementos podem ser assim caracterizados:

- **mecanismos de entrada de informação** (diz respeito à gravação, entrada de dados e instruções no sistema do computador): tela sensível ao toque e teclado olho de peixe. Os usuários do iPhone fazem movimentos específicos, chamados gestos, por meio dos quais atingem os resultados esperados (APPLE, 2008c).

- **mecanismos de saída da informação** (dispositivos que convertem a informação do sistema em alguma forma perceptível ao ser humano): *displays* visuais e visualizações dinâmicas (no iPhone é possível fazer transições de telas animadas).

- **estilos de interação** (todas as formas que o usuário se comunica ou interage com um sistema) (PREECE *et al* 1994; WEISS, 2002): entrada de comandos (teclas com funções), ícones ou representações gráficas, menus e menu *pop-up*, navegação (barra de navegação), formulários (assistente de formulário), caixas de textos, caixas de seleção (*check boxes*), *radio buttons, push buttons*, diálogos naturais e manipulação direta .

2.3 Usabilidade

Na NBR 9241-11 (2002), a usabilidade é definida como “medida na qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso”. Desta forma, a usabilidade se revela quando um usuário emprega um sistema para alcançar seu objetivo (num determinado contexto) e é caracterizada pela **eficácia, eficiência e satisfação** alcançadas pelo usuário durante a interação (CYBIS *et al*, 2007).

Conhecer o usuário de um sistema e o seu trabalho é ponto-chave para o desenvolvimento de interfaces ergonômicas e que proporcionem usabilidade (CYBIS *et al*, 2007). Além disso, os desenvolvedores devem levar em conta que as aplicações de software e suas interfaces constituem ferramentas cognitivas que modelam representações, abstraem dados e produzem informações (CYBIS *et al*, 2007).

E estas ferramentas cognitivas “facilitam a percepção, o raciocínio, a memorização e a tomada de decisão, seja no trabalho ou para divertimento” (CYBIS *et al*, 2007). Além disso, ao se projetar um sistema deve-se considerar que seus usuários diferem entre si em termos de inteligência, estilos cognitivos e personalidades e suas estratégias evoluem com o tempo e com o seu uso do sistema (CYBIS *et al*, 2007).

Um problema de usabilidade é observado quando uma característica do sistema interativo (problema ergonômico) causa perda de tempo, compromete a realização da tarefa e/ou a inviabiliza (CYBIS *et al*, 2007). Um problema de usabilidade pode ser descrito a partir de informações sobre: o contexto de operação onde o mesmo pode ser observado; se existe algum problema de ergonomia na sua origem e quanto aos possíveis efeitos sobre o usuário e sua tarefa (incluindo a freqüência do problema) (CYBIS *et al*, 2007).

2.4 M-banking

Gouveia (2007) afirma que a última tendência em automação bancária é a mobilidade dos serviços, tornando os bancos progressivamente móveis e acessíveis em qualquer lugar por meio da tecnologia dos celulares. De acordo com Laukkanen (2005), a indústria bancária está entre os principais setores que adotaram e utilizam a internet e a tecnologia móvel nos mercados consumidores.

A globalização exige que o setor bancário acompanhe as novas tendências e se adapte ao nível de exigência de seus clientes, sendo imprescindível para os bancos a preocupação com a qualidade do atendimento, principalmente quanto ao aspecto tecnológico (NEVES, 2006).

Desta forma, se percebe, tanto no Brasil quanto no mundo, mudanças significativas no atendimento aos clientes de bancos por meio de canais eletrônicos, o que afeta o relacionamento banco/cliente ao disponibilizar produtos e serviços sem limite de tempo e espaço (NEVES, 2006).

A idéia por trás do auto-atendimento é atender a um grande público (por meio de serviços padronizados) com maior rapidez e conveniência, otimizar o ponto de venda (a agência bancária) com a ampliação dos horários de atendimento e ainda reduzir os custos de tarifas (NEVES, 2006, SALERNO JR, 2008).

Gouveia (2007) considera que o *mobile banking* é a terceira revolução tecnológica no atendimento ao cliente, sendo a primeira os caixas eletrônicos e a segunda a internet. O Brasil é referência mundial em uso de tecnologia e o uso do telefone celular para este fim é a próxima fronteira, pois os bancos apostam no *mobile banking* por conta do uso intensivo de celular no Brasil (GOUVEIA, 2007). No ano de 2008, o Banco do Brasil, o Banco Itaú, o Bradesco e o Unibanco lançaram suas primeiras soluções de *m-banking* otimizados para iPhone.

3. Método

Pelo caráter exploratório desta pesquisa, no qual se objetiva compreender melhor o problema exposto, optou-se por realizar avaliação de usabilidade por meio de especialista ao invés de testes que envolvem diretamente o usuário.

Este estudo pode ser classificado como pesquisa qualitativa e não envolve tratamento estatístico e o ambiente natural é a fonte direta para a coleta de dados, na qual o pesquisador é o instrumento chave que analisa os dados de forma indutiva (SILVA, 2000).

Nesta pesquisa optou-se pelo Estudo em Laboratório, pois este método facilita a coleta de dados e permite fácil replicação. A pesquisa bibliográfica e a inspeção cognitiva foram as técnicas utilizadas nesta pesquisa. Foi selecionada uma amostra de conveniência e não probabilística para este estudo. Atualmente quatro bancos com sede no Brasil apresentam aplicações para internet móvel específicas para iPhone: Banco do Brasil, Bradesco, Itaú e Unibanco (ver figura 2).

As interfaces dos *sites* brasileiros de *m-banking* para iPhone direcionadas aos usuários de banco eletrônico são os objetos de estudo desta pesquisa (especificamente as interfaces com a orientação de visualização na vertical, também conhecida como retrato), precisamente a área restrita a correntistas com acesso via senha bancária.

O iPhone foi considerado como uma plataforma móvel para acesso ao conteúdo da Internet na qual os usuários visualizam páginas ou aplicações internet (APPLE, 2008c). Para a coleta de dados para esta pesquisa foi utilizado um iPhone 3G e sua conexão de rede sem fio *(wireless*) para acesso às interfaces de *sites* brasileiros de *m-banking*. Foi utilizado o navegador Safari (padrão do iPhone) para a visualização das páginas internet.

Figura 2: telas iniciais dos sites de *m-banking* brasileiros

3.1 Pesquisa Bibliográfica

Para Fachin (2001), a pesquisa bibliográfica refere-se ao conjunto de conhecimentos humanos reunidos em obras e objetiva a conduzir o leitor a determinado assunto e a coleção, armazenamento e a utilização das informações coletadas para o desenvolvimento da pesquisa.

Foram então selecionados, coletados e catalogados: artigos, teses e dissertações dentro do escopo deste estudo. Esta etapa visa preparar o pesquisador com os conceitos apresentados pela literatura para a pesquisa de laboratório.

3.2 Inspeção Cognitiva

A inspeção cognitiva é uma forma de avaliação da usabilidade de sistemas ou protótipos realizada por especialistas (LOVE, 2005). O foco da inspeção cognitiva é em quão fácil os usuários irão aprender a utilizar o sistema e de como o seu uso pode ser efetivo, eficiente e satisfatório (LOVE, 2005). De acordo com PADOVANI (2008a) o objetivo da inspeção cognitiva é verificar se há problemas na interação, interrupção no fluxo da tarefa do usuário, ausência de componentes necessários à realização da tarefa.

Para Love (2005), a abordagem da inspeção cognitiva pertence à classe de técnicas de avaliação que estão sob a denominação genérica de análise da tarefa. Para Padovani (2007), a análise da tarefa busca descrever e/ou avaliar a interação entre usuário e sistema visando compatibilizar os componentes humanos e não-humanos.

Para a análise da tarefa deste estudo foi selecionada uma tarefa de transação: transferência de valores entre contas-correntes também conhecida por DOC, entre bancos e titulares diferentes. A realização do DOC foi escolhida como tarefa por ser uma opção comum aos quatro bancos selecionados para este estudo, ou seja, foi analisada o mesmo tipo de tarefa nos quatro sites de *m-banking* brasileiros para iPhone. Além disso, esta é uma tarefa crítica, cujo resultado incorreto traz conseqüências indesejáveis ao usuário.

Para ser possível a realização do DOC foram feitos depósitos em cada uma das contas-correntes abertas. Para se ter acesso a opção de DOC foi necessário seguir os procedimentos de segurança de cada banco, tais como cadastro de senha-eletrônica, requisição do dispositivo multisenha, solicitação do cartão chave de segurança, além do desbloqueio da operação e cadastro de favorecido quando necessário.

Na seqüência, foi utilizado o modelo de inspeção cognitiva (percurso cognitivo) proposto por Rocha e Baranauskas (2003), que o dividem em duas fases (ver figura 3):

INSPEÇÃO COGNITIVA
Questões da fase preparatória
1. Quem serão os usuários do sistema? 2. Qual tarefa deve ser analisada? 3. Como é definida a interface? 4. Qual é a correta seqüência de ações para cada tarefa e como pode ser descrita?
Questões da fase de análise
A. Os usuários farão a ação correta para atingir o resultado desejado? B. Os usuários perceberão que a ação correta está disponível? C. Os usuários irão associar a ação correta com o efeito desejado? D .Se a ação correta for executada os usuários perceberão que foi feito um progresso em relação à tarefa desejada?

Figura 3 : fases do percurso cognitivo - adaptado de Rocha e Baranauskas (2003)

Na **fase preparatória** é defina a tarefa, a seqüência de ações, a população de usuários e a interface a ser analisada Na **fase de análise:** esta fase tem como objetivo contar uma estória verossímil sobre o conhecimento do usuário e seu objetivo, e sobre o entendimento do processo de solução de problemas que o leva a acertar a correta solução. Para isso o analista responde as questões A, B, C e D. (figura 3). Se alguma das questões obtiver resposta negativa, uma estória verossímil de fracasso deverá ser contada. Estas questões apontam para as características críticas da interface.

A inspeção cognitiva foi realizada nas interfaces dos sites para *m-banking* do Banco do Brasil, do Bradesco, do Itaú e do Unibanco otimizados para iPhone. Na fase preparatória, após a identificação dos usuários do sistema, da definição da tarefa a ser realizada, e da definição da interface a ser usada, foi realizada uma análise da tarefa, sua decomposição na forma seqüencial e a criação de um fluxograma funcional ação-decisão conforme modelo proposto por Moraes e

Mont'Alvão (2008), este fluxograma descreve a seqüência correta de ações para a correta realização da tarefa.

Na fase de análise foi aplicada uma lista de verificação em cada passo da análise da tarefa e seu resultado foi graficamente representado no fluxograma por meio de círculos comas as ABCD em verde ou vermelho, conforme a respota da pergunta (ver exemplo figura 4).

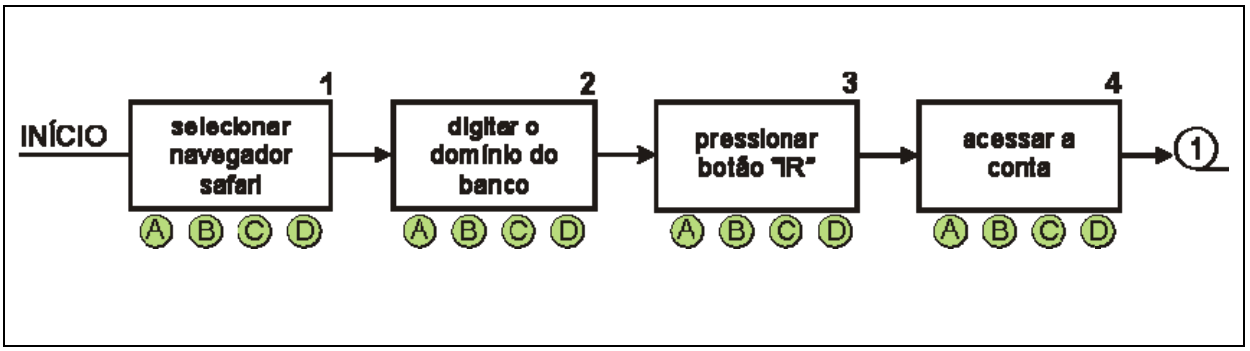

Figura 4: exemplo de decomposição seqüencial da tarefa + aplicação da lista de verificação

4. Resultados

Os dados da inspeção cognitiva das quatro interfaces de banco analisadas apontam que um usuário que acesse os sites dos bancos pela primeira vez para realizar um DOC (entre bancos e titulares diferentes) dificilmente irá completar a tarefa. Os problemas identificados são recorrentes, ou seja, são comuns a todas as interfaces dos bancos.

A primeira questão que se coloca é a digitação do número da agência e da conta corrente com dígito verificador: o usuário pode consultar estes dados no cartão de débito do banco ou memorizá-los para facilitar o processo, o que aumenta sua carga cognitiva.

Na seqüência, por questões de segurança são solicitadas diferentes tipos de senha (senha do cartão de débito, senha eletrônica) o que aumenta a carga cognitiva do usuário, pois os bancos recomendam que estas senhas sejam memorizadas.

Além disso, em 3 dos 4 bancos analisados, é necessária a interação com objetos externos à interface: um multisenha (ou t*oken*), um cartão com códigos de segurança ou um cartão com chaves de segurança, o que dificulta a realização da tarefa num contexto móvel (além do iPhone o usuário deve portar estes objetos).

Outro ponto é que o usuário precisa estar familiarizado (ter experiência anterior) com os termos bancários para selecionar corretamente os tipos de conta, o tipo de DOC, a finalidade da transferência, entre outros.

Para todos os DOCs sempre é solicitado o código do banco do favorecido (seja para fazer o DOC pelo iPhone ou cadastrar um favorecido pela internet), esta informação o usuário terá que pesquisar (por exemplo, no site da FEBRABAN o qual fornece uma lista com os códigos dos bancos), ou outros canais de auto-atendimento, ou ainda solicitar ao favorecido.

Outro ponto sensível é à entrada do campo do valor do DOC, que não utiliza o sistema monetário convencional com valores em Real separados por vírgula, com exceção do Banco do Brasil em que a vírgula é colocada automaticamente. No Banco Itaú e no Unibanco a aplicação aceita a vírgula, mas não converte o valor para o formato especificado no marcador (R$10,00 = 1000), logo este último poderia ser dispensado. No Bradesco o campo, para digitação do valor, aceita a vírgula, porém a aplicação não a reconhece o que exige que o usuário aprenda, por meio de marcadores com exemplo, como deve proceder para digitar corretamente o valor (exemplo figura 5).

A necessidade de cadastrar favorecidos não fica evidente na primeira vez que se tenta realizar a tarefa, somente por meio de mensagens de erro o usuário aprende que deve cadastrar o favorecido (exemplo fig. 6). Isso acontece tanto no Unibanco quanto no Itaú. Já no Bradesco não é necessário cadastrar um favorecido, porém não é mencionada a necessidade de desbloquear a operação, o que o usuário aprende após mensagem de erro a qual informa como ele deve proceder (exemplo fig. 7). No Banco do Brasil também não há necessidade de se cadastrar um favorecido com antecedência.

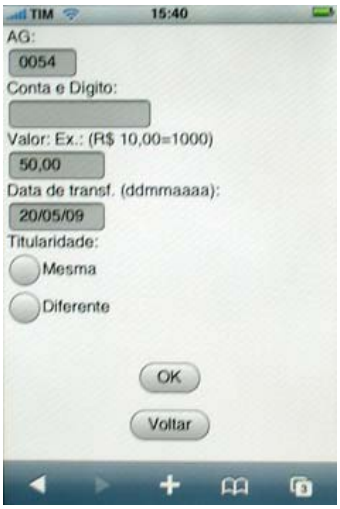

Figura 5: exemplo marcadores

Fig. 6: sem favorecido cadastrado

Figura 7: operação bloqueada

Existem também problemas relacionados ao sistema: no Banco do Brasil, Itaú e no Unibanco em algumas tentativas para se realizar o DOC, após o último passo é apresentada uma mensagem de erro na qual a operação aparece indisponível e o usuário não consegue finalizar a tarefa (exemplos fig. 8).

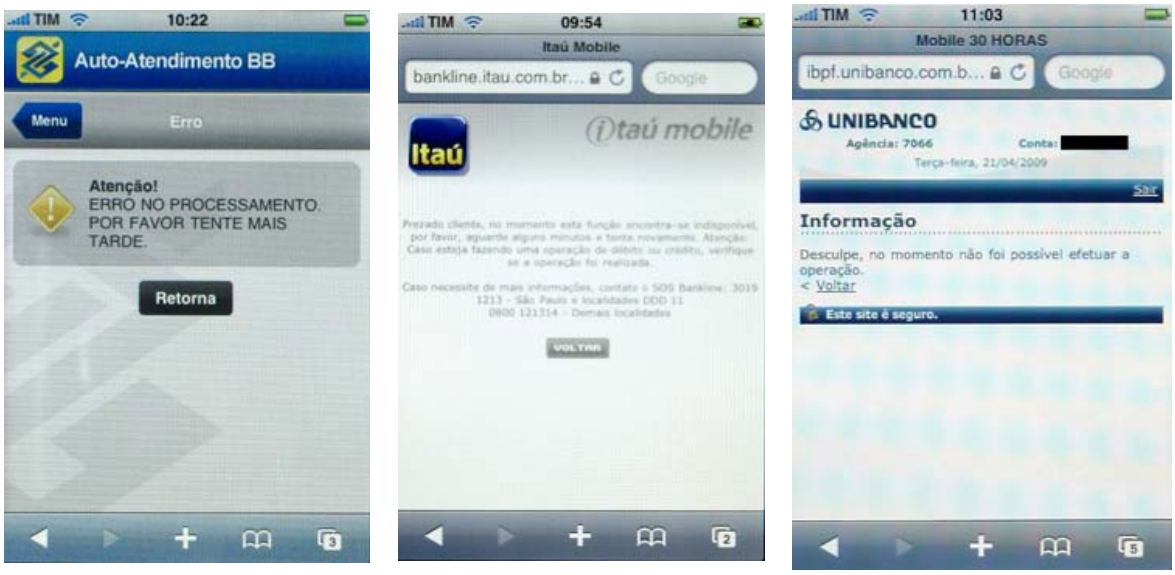

Figura 8: operação indisponível

Outra questão que fica evidente são os rótulos dos botões (figura 9), neste quesito o Banco do Brasil utiliza diversas denominações para botões similares IR/ENTRAR/OK/CONFIRMA, o mesmo ocorrendo com o Unibanco IR/OK/PROSSEGUIR/CONFIRMAR. Isto aumenta a carga cognitiva do usuário que precisa interpretar diferentes rótulos para funções parecidas. Já o Bradesco e o Itaú simplificam a tarefa, pois cada banco utiliza apenas dois, respectivamente IR/OK e IR/CONTINUAR.

Figura 9: diferentes rótulos dos botões do Banco do Brasil

ISSN 1984-5596

De acordo com a definição de problema cognitivo de Moraes e Mont'Alvão (2007), pode-se perceber que para completar com sucesso a tarefa de realização de DOC nas interfaces dos sites dos bancos para iPhone o usuário precisa decodificar as informações corretamente, aprender explorando as telas, memorizar vários dados, e compreender as estruturas de navegação e diálogos, os quais nem sempre estão bem claros na interface (ex.: cadastrar favorecido), para resolver os problemas e tomar as decisões corretas. Um quadro com os pré-requisitos para a correta realização da tarefa pode ser visualizado na fig. 10.

E, para finalizar podemos comparar a quantidade de ações necessárias para completar a tarefa em cada banco: no Banco do Brasil 24 passos, no Itaú 20 passos, no Unibanco 22 passos e por último, com a maior quantidade o Bradesco com 31 passos.

BANCO	PRÉ-REQUISITOS
Banco do Brasil	- ter o número da agência, conta-corrente e dígito verificador (DV) - possuir a senha eletrônica cadastrada no banco - possuir a senha de 6 dígitos do cartão cadastrada no banco - ter o número do banco, da agência, conta-corrente, dígito verificador (DV), CPF ou CNPJ do favorecido. - conhecer valores limites para a transação - conhecer horário limite para a transação - considerar o custo de R$8,00 para a operação (não informado no site)
Itaú	- ter o número da agência, conta-corrente e dígito verificador (DV) - possuir a senha do cartão de débito cadastrada no banco - cadastrar um favorecido (via canais de auto-atendimento ou agência) - considerar o custo de R$7,80 para a operação.
Bradesco	- ter o número da agência, conta-corrente e dígito verificador (DV) - possuir a senha do cartão de débito cadastrada no banco - liberar o acesso a transferência seja para a mesma titularidade ou titularidade diferente via agência ou por telefone. - ter o número do banco, agência, conta-corrente e DV do favorecido - ter o CPF/CNPJ do favorecido - possuir o cartão “chave de segurança Bradesco" - considerar o custo de R$8,00 para a operação
Unibanco	- ter o número da agência, conta-corrente e dígito verificador (DV) - possuir a senha do cartão de débito de 4 dígitos cadastrada no banco - possuir um multisenha (*token*) (solicitado via internet) - cadastrar um favorecido (via canais de auto-atendimento ou agência)

Figura 10: pré-requisitos para completar a tarefa de transferência interbancária (DOC) pelos sites de m-banking brasileiros para iPhone (Maio de 2009)

Foram identificados problemas na interação (necessidades de entrada de muitos dados), no fluxo da tarefa (interrupção: operação não disponível) e a ausência de componentes necessários à realização da tarefa (cadastro de favorecidos, cartão chave de segurança).

5. Conclusão

O objetivo principal deste estudo foi avaliar a usabilidade das interfaces de sites brasileiros de *m-banking* para iPhone. Por meio do método proposto foi possível alcançar o objetivo da pesquisa: os resultados obtidos indicam que as interfaces dos sites de *m-banking* brasileiras para iPhone apresentam problemas de usabilidade.

Por meio da inspeção cognitiva foi possível identificar deficiências associadas a potenciais dificuldades na percepção, interpretação e operação dos componentes no design de interfaces de sites brasileiros de *m-banking* para iPhone. Os resultados das perguntas da fase de análise da inspeção cognitiva indicam que, de certa forma, as interfaces dos sites dos bancos analisados falham com respeito a algum estágio do processo cognitivo do usuário, ou seja, na formação de um objetivo, na formação de uma interação, na especificação de uma interação, na execução da ação, na percepção do sistema, na interpretação do estado do sistema ou na avaliação da saída produzida pelo sistema (NORMAN, 1998). A inspeção cognitiva também indicou que se um usuário for acessar o site pela primeira vez para realizar uma transferência interbancária para titulares diferentes, provavelmente não conseguirá realizar a tarefa devido à grande quantidade de pré-requisitos para que a mesma seja realizada com sucesso.

Como conclusão geral desta pesquisa, pode-se inferir pelos resultados encontrados que a utilização de um método de avaliação sem envolver o usuário e que não envolve dispêndio de muitos recursos, pode contribuir para aumentar a usabilidade das aplicações.

6. Referências

ANATEL, 2009. Disponível em <http://www.anatel.gov.br/Portal/exibirPortalInternet.do#> Acesso em 24 de Fevereiro de 2009.

APPLE. **iPhone Human Interface Guidelines for Web Applications.** Apple Inc.2008c

BALBONI, M. **TIC Domicílios 2007.** São Paulo: NIC.br, 2008.

CYBIS, W. *et al*. **Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações.** São Paulo: Novatec Editora, 2007.

GORLENKO, L; MERRICK, R. Usability Challenges in the wireless world. **IBM System Journal**.v 42 n.4 2003.

GOUVEIA, F. Inovações tecnológicas priorizam mobilidade e segurança ao cliente. **Inovação UNIEMP**, Campinas, v. 3, n. 6, dic. 2007. Disponível em <http://inovacao.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-23942 0070 00600024&lng=es&nrm=iso> acesso em 22 de Fevereiro de 2009.

LAUKKANEN, T. Comparing Consumer Value Creation in Internet and Mobile Banking **Proceedings of the International Conference on Mobile Business** (ICMB'05), IEEE, 2005.

LOCAWEB, 2009. Disponível em <http://locainternet.digitalpages.com.br/home.aspx?edicao=5&pag=1> Acesso em 24 de Fevereiro de 2009.

LOVE, S. **Understanding Mobile Human-computer Interaction**.Oxford: Elsevier, 2005.

MORAES, A. & MONT'ALVÃO, C. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

NBR 9241-11. **Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores. Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade.** ABNT. 2002.

NORMAN, D. **The Design of Everyday Things**. London: The MIT Press, 1998.

PADOVANI, S. Estudo descritivo de métodos de análise da tarefa: uma abordagem de design da informação. **3º Congresso Internacional de Design da Informação**. Curitiba, 2007.

PADOVANI, S. **Interface homem-computador.** 2008a. Material didático.

PREECE, J. *et al*. **Human-computer interaction.** Addison-Wesley. 1994.

ROCHA, H.; BARANAUSKAS, C. **Design e avaliação de interfaces humano-computador.** Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2003.

SALERNO JR. E. **As salas de auto-atendimento bancário, os caixas eletrônicos e suas interfaces gráficas: usabilidade, funcionalidade e acessibilidade.** Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo. São Carlos, 2008.

SILVA, E. **Metodologia de pesquisa e elaboração de dissertação.** Florianópolis: Laboratório de Ensino à Distância da UFSC, 2000.

WEISS, S. **Handheld Usability**. England, John Wiley & Sons, Ltd., 2002.

ARCOS DESIGN 5 – Dezembro de 2009
ISSN 1984-5596
UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial
PPDESDI - Programa de Pós-Graduação em Design

Linguagem da forma/linguagem visual no âmbito do ensino de design: balizamentos teóricos; tópicos de pesquisa

Language of Form/Visual Language in the context of Design teaching: theoretical delimitations; topics of research

LESSA, Washington Dias
Doutor em Comunicação e Semiótica, ESDI/UERJ – wdlessa@esdi.uerj.br

Resumo
No ensino do design do começo do século 20 surgem as iniciativas designadas como *linguagem visual* ou *linguagem da forma* – que na Bauhaus correspondem ao *Curso Preliminar* e às disciplinas a ele correlatas. A consolidação e permanência deste conceito pedagógico, de vários modos e em formatações variadas, podem ainda hoje ser constatadas nos cursos de design. O objetivo deste texto é: (a) propor balizamentos teóricos que permitam uma visão adequada da questão; (b) indicar tópicos de pesquisa relativos à sua dinâmica.

Palavras-chave: Linguagem da forma e Design; Linguagem visual e Design; Fundamentos formais/visuais para o ensino e prática do Design

Abstract
The teaching of Design in the early twentieth century gave way to what was named Visual Language or Language of Form – corresponding to the Preliminary Course and its related disciplines in the Bauhaus. The consolidation and permanence of this pedagogical concept, in different ways and varied structures, can still be seen today in the courses of design. The objective of the present text is: (a) to propose theoretical delimitations that aim at an appropriate vision of the theme; (b) to indicate topics that aim at the understanding of this issue's dynamic.

Keywords: Language of Form and Design; Visual Language and Design; Form and Visual Basics for the teaching and practice of design

1. Surgimento e continuidade da linguagem da forma/linguagem visual no campo do design

No texto de Walter Gropius 'Minha concepção da idéia de Bauhaus', publicado em 1935, um dos tópicos abordados é a linguagem visual, também referida, no mesmo texto, como linguagem da forma. Gropius indica que esta área de conhecimento teria se delineado a partir de

> "estudos intensivos (...) a fim de se descobrir a gramática da plasmação da forma, a fim de transmitir aos estudantes um conhecimento objetivo sobre os fatos ópticos, tais como proporção, ilusões ópticas e cores"; e isto segundo enquadramentos dados por "leis da natureza" (Gropius, 1977: 39-40).

Embora essas denominações não existissem na Bauhaus, e apesar de sua imprecisão terminológica[20], a menção de Gropius diz respeito ao Curso Preliminar (o Vorkurs), proposto por Johannes Itten ainda em 1919, no início do funcionamento da escola. Visando, nas palavras de seu criador, transmitir aos estudantes "as leis básicas da criação plástica" (*apud* Wick, 1989: 135), torna-se obrigatório para os alunos ingressantes, assim como eram obrigatórias as disciplinas a ele conectadas. Ao longo da existência da escola (1919-1933) passa por transformações condicionadas pelas concepções pedagógicas de seus professores e por reformulações de currículo. Além de Itten, também Lazlo Moholy-Nagy e Josef Albers foram professores do Curso Preliminar. Os cursos correlatos obrigatórios foram ministrados por Paul Klee, Wassily Kandinsky, Oskar Schlemmer e Joost Schmidt, e estavam voltados para um aprofundamento analítico de alguns dos aspectos da elaboração e síntese da forma.

De modo similar, no Vkhutemas, escola de arte que funcionou na Rússia revolucionária de 1920 a 1930, e que além de arte tradicional e arte aplicada de natureza artesanal também ensinava arquitetura e arte envolvida com a produção industrial (referida como *arte produção*), também existiu um curso básico desde a fundação da escola. Como na Bauhaus, a proposta do curso passou por várias reformulações, e estiveram engajados em seu ensino, entre outros professores, artistas da vanguarda construtivista, como Lyubov' Popova, Alexandr Rodchenko e Ivan Klyun, e arquitetos como Alexandr Vesnin, Vladimir Krinskii e Nikolai Ladovskii.

Essas iniciativas vinculavam-se às transformações de linguagem, no campo das artes plásticas, promovidas pelas vanguardas do final do século 19 e início do século 20; e também se manifestavam em novas propostas de educação artística. O aprendizado acadêmico tradicional, que partia da representação de objetos e da figura humana até chegar à composição de cenas históricas ou mitológicas, ia perdendo o sentido com a relativização e a "desmontagem" da imagem figurativa, que levaram ao surgimento das poéticas abstracionistas – ou não-objetivas, como eram então chamadas. E na medida em que o ensino artístico era progressivamente convocado para envolver-se com a "criação artística para a indústria", também a cópia de ornamentos e elementos estilísticos, praticada nas escolas de artes e ofícios, foi sendo substituída pela pesquisa com formas abstratas, adequáveis a novas concepções de produtos industriais (Lessa, 1995). Na área do ensino, e consoante com essas tendências colocava-se a pedagogia de Friedrich Froebel, de meados do século 19, a qual incluía como base para a educação de crianças a vivência da manipulação de formas abstratas (Lupton, Miller, 1993).

A partir deste cenário inaugural, o conceito de um aprendizado formal/visual básico passa a integrar o ensino do design. Emblematicamente também está presente na New Bauhaus (1937-1938), fundada em Chicago por Moholy-Nagy, e na escola que a sucede, a School of Design, fundada em 1939, e que a partir de 1944 ganha *status* de *college* e passa a se chamar Institute of Design. Assim como está presente, como curso básico de um ano, na Hochschule für Gestaltung de Ulm, que funcionou de 1953 (quando aconteceram as primeiras aulas) até 1968; assim como nos cursos que adotaram o modelo ulmiano.

A essas experiências pedagógicas, algumas delas descritas e publicadas, soma-se uma bibliografia que trata o tema de vários modos e em várias abrangências. E neste conjunto de

[20] ver item 2.1 deste texto

marcos pedagógicos e sistematizações práticas e/ou teóricas evidencia-se a diversidade de recortes e abordagens que marcaram o ensino de fundamentos formais/visuais do design até os dias de hoje.[21] Podem ser indicadas algumas tendências, que eventualmente se repetem. Na Bauhaus destacava-se o conflito de propósitos entre Itten — que encarava a linguagem visual como recurso de auto-conhecimento, orientação que também marca uma vertente de educação artística — e os de Moholy-Nagy e (sobretudo) Albers, que buscavam apresentá-la integrada à produção industrial. E existem tanto as propostas que se pretendiam válidas para todas as disciplinas projetuais quanto as sistematizações voltadas para áreas específicas. Ou aquelas abordando elementos que transcendem a diversidade das áreas – como é o caso da cor –, ou restritas a uma especificidade setorial – como pode ser o caso da tipografia. E mais: tanto abordagens abertas e inclusivas em relação a áreas afins quanto sistematizações rigorosas de caráter monossêmico, como em propostas ligadas ao design de informação; tanto uma abordagem concentrada no campo do design, quanto deslocando-se para outras áreas, como a da cenografia e a de eventos performáticos; tanto a categorização com base na vivência da prática projetual, quanto a partir de referências científicas etc.

Tendo em vista as transformações e reconfiguração do campo do design hoje, torna-se oportuna uma reflexão quanto aos modos de atualização dessa tradição face aos novos agenciamentos sociais, técnicos e culturais.

2. Balizamentos teóricos possíveis para uma compreensão da linguagem da forma/linguagem visual

Apesar da diversidade de propostas tendo em vista a categoria de linguagem da forma/linguagem visual, todas se identificam com uma intenção propedêutica em relação à síntese projetual: a de fornecer referências para o projeto, tendo em vista categorias, relações e elementos básicos da forma e da visualidade. Gui Bonsiepe indica uma chave de leitura desse propósito:

> “no campo da educação em design o ensino fundamental sempre teve como propósito solucionar um problema inegável: fornecer aos estudantes uma educação estética formal buscando cultivar não apenas habilidades de diferenciação receptivas, mas também, e sobretudo, suas habilidades de diferenciação gerativas” (Bonsiepe, 2007: 35).

Chama, ao mesmo tempo, atenção para a inadequação de uma identificação do design com a arte, à qual tradicionalmente se associa o discurso sobre a forma e a visualidade:

> “Já há algum tempo o design deixou de se envolver com a estetização da vida cotidiana, se é que chegou a fazer isso em primeiro lugar. Dificilmente conseguimos chegar às raízes do design usando conceitos teóricos da arte. Design é uma categoria independente” (Bonsiepe, 2007: 31).

[21] Em 2008, por exemplo, foram apresentadas novas propostas em duas publicações. Ver LUPTON, PHILLIPS, 2008 e WARE, 2008.

Apesar das relações possíveis, e eventualmente profícuas (conforme acreditamos), entre design e arte, certamente não é adequado que a questão da forma no design se restrinja a este recorte. A forma dá a condição de existência do produto ou artefato de design[22], e a diversidade de tipos de artefatos leva naturalmente a uma diferenciação entre equacionamentos formais. E esta diferenciação transcende, em termos metodológicos, o enquadramento artístico, eventualmente invocado como garantia de qualidade projetual. Ou seja, a arte sozinha não dá conta da forma e da visualidade como questões ligadas à teoria e à prática do design.

Por outro lado a realização de um projeto envolve uma competência que não é apenas formal/visual, mas, sobretudo, de articulação entre forma e conceito. Impõe-se, no entanto, o caráter inelutável de síntese projetual evidenciada pela forma e pela visualidade. No relatório final da pesquisa *Design na Educação Geral* (1979), desenvolvida por Bruce Archer e seus pares no Royal College of Art (Londres), na argumentação quanto à especificidade do design frente às ciências e às humanidades, destaca-se, por exemplo, a afirmação de que

> "como núcleo [do design] está a 'linguagem' da 'modelagem'. É possível desenvolver as aptidões dos estudantes nessa 'linguagem', equivalente às aptidões na 'linguagem' das ciências (habilidade com números [numeracy]) e a 'linguagem' das humanidades (habilidade para ler e escrever [literacy])" (*apud* Cross, 2007a: 17).[23]

Esta menção à "linguagem da modelagem" e o texto citado de Gropius sobre a linguagem visual ou linguagem da forma integram uma mesma tendência, que recorre ao conceito ou a características da linguagem verbal para indicar, e eventualmente tentar compreender, a elaboração formal/visual e respectiva síntese, projetual ou artística. Em 1928 Wassily Kandinsky escrevia: "como as palavras da língua, os elementos plásticos devem ser reconhecidos e definidos. E como na gramática, deverão estabelecer-se as leis de construção" (Kandinsky, 1987: 96). E a permanência dessa opção pode ser comprovada com Nigel Cross re-enfatizando em 2007 a importância da forma no design, cujo conhecimento residiria nos "produtos em si mesmos: nas formas, materiais e acabamentos que corporificam os atributos de design"; e reafirmando que "a modelagem é a 'linguagem' do design" (Cross, 2007b: 47).

Porém a questão das categorias formais/visuais para o projeto também é caracterizada a partir de dois outros conceitos: o de *fundamento* e o de *pensamento visual*. Dessas três possibilidades, a segunda talvez seja a mais neutra enquanto designação: como metáfora bastante usada, diz respeito à base sobre a qual algo se constrói, o pressuposto de uma realização. O termo *fundamentos* é usado de modo equivalente a *linguagem da forma* ou *visual*. Já em relação ao *pensamento visual*, os fundamentos se colocariam como uma conseqüência, tanto mais eficaz e adequada à elaboração e à síntese formais/visuais quanto maior o respeito às características e à lógica deste tipo de pensamento.

---

[22] Segundo Krippendorff o termo *produto* estaria marcado por conotações industrialistas, colocando-se o termo *artefato* como mais adequado às características contemporâneas do projeto (Krippendorff, 2006: 5-13). Este artigo segue esta orientação.

[23] Bonsiepe e Cross consideram o design enfatizando áreas e metodologias diferentes (Bonsiepe, 2007: 27). Neste artigo não há a intenção de destacar este tipo de diferenciação, nem a de buscar uma coordenação entre as diferentes concepções do campo e de suas especializações, pois uma das faces da questão aqui discutida é dada justamente por esta heterogeneidade.

Uma investigação sobre o *pensamento visual* como conceito de referência sem dúvida enriqueceria a compreensão do tema. Optamos, porém, por trabalhar com a *linguagem* como modelo de produção de sentido. Partiu-se de conceitos propostos pelo lingüista Émile Benveniste no âmbito da lingüística de Ferdinand de Saussure, e da leitura de um desses conceito pelo filósofo Giorgio Agamben. E alguns deles foram redefinidos em termos da linguagem da forma/linguagem visual.

Este encaminhamento, porém, deve ser situado tendo em vista: (a) a correlação entre esta lingüística e a semiologia dos anos 1960, que se apropria de conceitos saussurianos; (b) a consolidação do campo semiótico contemporâneo, que também trabalha com questões de produção de sentido formal/visual; (c) o não questionamento, de nossa parte, da pertinência de investigações possibilitadas pelo avanço do conhecimento no campo semiótico contemporâneo. É importante salientar que a pesquisa à qual este artigo está vinculado não busca situar-se nesses contextos, não se propondo a trabalhar conforme suas sínteses e dinâmicas. Considera a linguagem como conceito de referência com base na sua adoção pelo campo do design, e não pelo seu possível enquadramento semiótico ou semiológico[24]

Uma vez feita esta ressalva, devem ser esclarecidas duas decisões de método: a primeira (abordada no item 2.1) diz respeito a uma delimitação dos conceitos de forma e visualidade tendo em vista sua imprecisão dada pela superposição de referências; a segunda (abordada no item 2.2) refere-se aos parâmetros da correspondência estabelecida entre as estruturas da linguagem verbal e da linguagem da forma, caracterizando um modo possível da busca de balizamentos teóricos para a compreensão da linguagem da forma/ linguagem visual. São em seguida apresentados: (no item 2.3) os conceitos saussurianos que fundamentam a reflexão de Benveniste; (no item 2.4) os conceitos benvenistianos que caracterizam os balizamentos teóricos; (no item 2.5) a leitura do conceito de *modo semiótico de significância* por Agamben, que também participa dessa caracterização. E no item 3 é indicada a caracterização desses balizamentos teóricos em termos da linguagem da forma/linguagem visual.

2.1. A forma e a visualidade

Segundo a metafísica aristotélica, a forma é um princípio que determina, modela ou delineia a matéria bruta, tornando inteligível a sua ocorrência no mundo, e o mundo mais compreensível. Pode ser indicada uma correspondência entre este conceito e o da forma como evento perceptivo, que de um modo singelamente descritivo seria uma ocorrência com extensão espacial em duas ou três dimensões. Porém a acepção metafísica confere uma conotação positiva a esta “forma física”. O *informe*, assim, seria o ininteligível, o que “ainda não chegou lá”; como seria *disforme* a ocorrência formal “que não é boa”.

Exemplifica esta tendência o fato de Herman Muthesius, incentivador do design alémão no começo do século 20, ver de modo quase místico a padronização formal: para ele a forma seria

[24] Apesar de pelo menos duas importantes propostas relativas à linguagem visual apresentarem conexões com o campo semiótico: *Language of Vision*, de Gyorgy Kepes, de 1944 (KEPES, 1951), que contou com a participação de Charles Morris na sua redação final (Golec, 2002), e *Semiologie Graphique* de Jacques Bertin, de 1967 (BERTIN, 1973), mesmo que o autor não tenha utilizado conceitos consagrados pela semiologia de base lingüística.

uma “criação secreta do espírito” (Alémanha, anos 1910; *apud* Naylor, 1985: 40). E temos o movimento da Boa Forma, que durante um período do século 20 buscava caracterizar o que seria o design de boa qualidade. A crítica de Krippendorf quanto ao universalismo do conceito de forma, e de outros conceitos estabelecidos pelo design modernista, supõe s crítica deste referencial (Krippendorf, 2006: 22).

Uma outra leitura da oposição entre forma e matéria vem de sua aplicação metafórica a oposições análogas. A forma de um processo de conhecimento, por exemplo, corresponderia às relações existentes entre os termos que caracterizam este processo, colocando-se como uma abstração dos significados respectivos; e esta significação do termos corresponderia à matéria, ou conteúdo. Nesse sentido um silogismo tem uma forma, cuja matéria é dada pelos conceitos que veicula; assim como uma disciplina de ensino é denominada *matéria* pelo fato de corresponder a um conjunto de informações. A partir dessa polarização, em que a forma caracteriza o modo como um conhecimento se estrutura e se apresenta, e a matéria caracteriza a substância desse conhecimento, desenham-se dois tipos de raciocínio em relação ao nosso objeto.

De acordo com um primeiro raciocínio, por se opor à matéria, compreendida como conteúdo, a forma seria compreendida como não tendo significado, colocando-se como uma “forma pura”. E isto certamente não corresponde aos modos de significação dos projetos de design, como a da semântica do produto veio demonstrar. Em sentido inverso temos que a categoria de conteúdo determina uma das acepções de *linguagem visual*: esta se caracterizaria como linguagem pois se estruturaria com base na referencialidade das imagens figurativas. Exemplifica este conceito o livro editado por Philip Thompson e Peter Davenport – *The Dictionary of Visual Language* –, coletânea de projetos de design gráfico que utilizam imagens figurativas, estando esses projetos ordenados alfabeticamente de acordo com a designação verbal dos conteúdos das imagens (Godfrey, 2009: 62-63). Esse mesmo pressuposto da referencialidade também está presente na área de Visual Studies. Uma crítica deste enquadramento deve considerar o fato de que, embora ele funcione como recorte possível, ao mesmo tempo limita o entendimento da questão.

A segunda linha de raciocínio conecta-se à difusão do conceito de *informação*, conforme a argumentação de Vilém Flusser. Em contraposição à crença de que a realidade seria primordialmente matéria, princípio veiculado pela ciência moderna, assiste-se hoje a um retorno à concepção grega: “sob o impacto da informática, começamos a retornar ao conceito original de ‘matéria’, como preenchimento transitório de formas atemporais” (Flusser, 2007: 24). E se estabelece uma diferenciação entre os conceitos de informação e de conteúdo: “[a forma] é o *como* da matéria e a matéria é o *quê* da forma. Em outras palavras: a informação “queda livre” tem um conteúdo (corpo) e uma forma (uma fórmula matemática)” (Flusser, 2007: 27). Ou seja, neste contexto o caráter visual da forma tende a ser relativizado: “as formas não são descobertas nem invenções, não são idéias platônicas nem ficção; são recipientes construídos especialmente para os fenômenos (“modelos”). E a ciência teórica não é “verdadeira” nem “fictícia”, mas sim “formal” (projetam-se modelos)” (Flusser, 2007: 28). E este é, sem dúvida, um questionamento importante tendo em vista a sociedade atual.

Finalmente deve ser indicado um aspecto da tradição que constitui a linguagem da forma/linguagem visual como conceito pedagógico, que é o da busca da caracterização da forma

e da visualidade segundo parâmetros científicos e tecnológicos. Um marco nesse sentido é dado pela utilização da teoria da Gestalt como referência explicativa e produtiva. No ano letivo 1930-1931, uma palestra sobre psicologia introduz o tema na Bauhaus, e chega a ser programado um curso com o psicólogo da Gestalt Felix Krueger, o qual não chega a se realizar (Wingler, 1981: 164). Mas os princípios desta teoria são incorporados ao universo dos fundamentos formais/visuais para o design. No mesmo sentido Walter Gropius adota o conceito de *cultura óptica*, que "é apresentada como processo e resultado de uma prática bem direcionada, que sempre faz uso das tecnologias mais avançadas e dos meios técnicos" (Friedhelm Kröll, *apud* Wick, 1989: 56).

Frente a essas referências torna-se necessário estabelecer um termo e uma acepção que sejam adequados à maneira como pretendemos construir o objeto do estudo, com a consciência de que uma conceituação mais precisa resultará da investigação das propostas históricas e dos modos de operação que se colocam hoje para o design.

Optamos pelo termo *forma*, em vez de *visualidade*[25], como foco de delimitação conceitual – apesar de não abrir mão de eventuais referências à linguagem visual, conforme a tradição estabelecida, e de continuar utilizando o termo "formal/visual", tendo em vista que a qualificação apenas como "formal" pode enfatizar excessivamente o caráter de modelização ou abstração de conteúdo. Naturalmente deixamos de lado a conotação positiva acionada pela concepção metafísica e pelas referências do modernismo histórico; assim como deixamos em suspenso discussões de temas importantes – como por exemplo uma avaliação das contribuições da teoria da Gestalt, ou as relações entre forma e informação –, as quais serão desenvolvidas oportunamente.

Teríamos, assim, que a dita forma "física" (que também pode ser "virtual"), a qual pode ser mais precisamente referida como *ocorrência de relacionamento formal entre os componentes de um artefato*, apresenta-se como espaço de diferenciação/caracterização sensorial – destacando a forma e a visualidade – num ambiente de vivência onde se definem campos/espaços perceptivos. Esta ocorrência pode efetivar-se em várias escalas: da manipulação fina de um telefone móvel ao deslocamento em espaços geográficos amplos.

Com base nos fundamentos visuais/táteis/espaciais da forma, algumas de suas características – tais como a cor, a luz, os materiais, a textura – ganham autonomia analítica. Mas além da visão e da somestesia – na qual se destacariam o tato e a propriocepção – sua percepção/vivência também pode envolver as modalidades sensoriais da audição e do olfato, e eventuais associações cinestésicas. Haveria além disso: a) as caracterizações operativas, interativas e de agenciamento espacial; b) hibridizações técnicas, envolvendo modelização matemática e captação de dados da realidade; c) hibridizações técnicas e de linguagem considerando o formal/visual associado a outras bases de linguagens (a sonora ou a verbal, por exemplo); d) a incorporação da percepção temporal por meio de estruturas narrativas e outros recursos etc. E os modos de estruturação e síntese, que envolvem relações e caracterizações sintáticas e semânticas, e a consolidação pragmática dos componentes definidos por essas relações/caracterizações em cada tipo de artefato projetado/realizado.

[25] A partir deste ponto do texto o objeto do artigo passará a ser referido apenas como *linguagem da forma.*

2.2. A linguagem verbal como modelo de compreensão

Quanto à busca de balizamentos teóricos para a linguagem da forma a partir do modelo da linguagem verbal, é importante que haja uma indicação geral quanto a alguns aspectos Teóricos e práticos deste encaminhamento.

Na medida em que *linguagem* qualifica a elaboração e síntese formais/visuais de modo apenas designativo ou alusivo, a associação entre os termos apresenta um caráter metafórico simples. Por outro lado, se partimos da representação científica da linguagem, como um relacionamento, logicamente validado, entre conceitos lógicos, evidenciam-se problemas na comparação. Destaca-se, inicialmente, o fato de que a linguagem verbal possui uma amplitude e abrangência que lhe dão um caráter único. Como salienta Benveniste, "somente a língua torna possível a sociedade. A língua constitui o que mantém juntos os homens, o fundamento de todas as relações que por seu turno fundamentam a sociedade" (Benveniste, 2006: 63). Além disso não é possível estabelecer uma correspondência estrita entre o modo verbal de significar e os modos formais/visuais de produzir e de significar. No âmbito da semiologia trabalhou-se com a hipótese de que a estrutura da língua seria suficiente para esclarecer outros sistemas de significação, e isto levou tanto a equívocos quanto a refutações[26].

Dadas as limitações do enquadramento lógico da linguagem como modelo, assumimos que os conceitos lingüísticos selecionados devem funcionar como guias de compreensão cujo desdobramento, dado pela dinâmica de confronto conceitual entre as duas realidades que compara, leva a metáfora a ultrapassar o estatuto de figura de linguagem e a adquirir função cognitiva.[27] Metáforas não são afirmações que correspondem a um estado de coisas real, frustrando expectativas quanto a possíveis inferências lógicas. A potencialidade compreensiva da metáfora "resulta da interação de dois pensamentos sobre coisas diferentes. Antes de ser uma mera substituição, a metáfora é (...) um intercurso de conceitos." (Snodgrass, Coyne, 1992: 66)

A compreensão, nesses termos: (a) deve partir de um modelo de referência explicativa com consistência científica quanto à estrutura a que se refere; (b) deve contar com um mínimo de conhecimento vivenciado da estrutura a ser explicada, e esta experiência deve ser acionada como critério de validade; (c) apresenta-se segundo um caráter processual, que pode levar a formalização lógica ou categorial quanto à estrutura explicada.

Feitas essas ressalvas, apresentamos em linhas gerais alguns conceitos básicos de Saussure, conceitos de Benveniste, e a leitura de um desses conceitos por Agamben.

---

[26] Coloca-se como um exemplo clássico Lévi-Strauss não ter reconhecido a pintura abstrata como produção de significado pelo fato dela não apresentar, assim como a articulação dos fonemas em palavras, no âmbito da linguagem, a articulação de formas e cores em imagens icônicas (*apud* Eco, 1971: 122-123). Ver comentário de Eco sobre a imagem icônica (Eco, 1971: 127-138) e de Benveniste sobre as artes plásticas (Benveniste, 2006: 60); ver também Lessa, 2006.

[27] Esta opção baseia-se nas indicações de Snodgrass e Coyne (1992), a partir de sua avaliação, com base na hermenêutica, de modelos de compreensão.

2.3. Alguns conceitos lingüísticos básicos de Saussure

O pensamento, que se colocaria como o domínio dos conceitos, antes da língua só pode ser considerado como "'uma massa amorfa', como que uma 'nebulosa'"(Ducrot, Todorov, 2007: 26). Nesse sentido "a linguagem é a matéria do pensamento, [e] é também o próprio elemento da comunicação social" (Kristeva, 1983: 18). E este pressuposto está presente na caracterização da palavra, ou signo lingüístico, que "compõe-se de uma imagem acústica – o significante – associado a um conceito – o significado" (Ducrot, Todorov, 2007: 120), que assim como as duas faces de uma folha de papel, não podem ser dissociados.

A lingüística considera outras unidades lingüísticas além da palavra, que até o século 18 era considerada "a menor unidade lingüística dotada de uma realidade na cadeia falada e, ao mesmo tempo, portadora de significação" (Ducrot, Todorov, 2007: 191), pois só podia ser dividida em sílabas ou letras, que são unidades sem significância. A lingüística comparativa trouxe a divisão da palavra em unidades significativas mais elementares. "Com efeito a comparação de duas línguas diferentes com o fito de estabelecer seu parentesco não pode efetuar-se de palavra para palavra, mas de parte de palavra para parte de palavra" (Ducrot, Todorov, 2007: 192). São, assim, identificadas novas unidades – os radicais, as flexões gramaticais ou verbais, os afixos – denominadas genericamente como *morfemas*.

A partir do referencial da fonologia é conceituada uma segmentação mais elementar: cada palavra ou morfema se decomporia em fonemas, unidades fônicas sem significância. E estes, apesar de não serem segmentáveis, caracterizam-se pela combinação de traços distintivos ou pertinentes. Esses traços "são em pequeno numero para cada fonema (assim o /d/ francês tem o traço 'sonoro' que o distingue do /t/, o traço oral que o distingue da consoante 'nasal' /n/, o traço 'dental', que o distingue de /b/ e de /g/." (Ducrot, Todorov, 2007: 168) Uma lingua possui cerca de trinta fonemas no máximo, e não mais que uma dezena de traços que neles se combinam.

Focalizando os conceitos de *lingua* e *fala*, temos que a linguagem só se efetiva por meio da prática da fala pelos sujeitos. Mas a comunicação entre esses sujeitos só acontece pois eles partilham o mesmo código, a língua, que "é somente uma parte determinada [da linguagem]. É, ao mesmo tempo, um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos." (Saussure, 1969: 17).

> "Se pudéssemos abarcar a totalidade das imagens verbais armazenadas em todos os indivíduos, atingiríamos o liame social que constitui a língua. Trata-se de um tesouro depositado pela prática da fala em todos os indivíduos pertencentes à mesma comunidade, um sistema gramatical que existe virtualmente em cada cérebro ou, mais exatamente, nos cérebros dum conjunto de indivíduos, pois a língua não está completa em nenhum, e só na massa ela existe de modo completo." (Saussure, 1969: 20-21). "A fala é a utilização, o emprego deste código pelos sujeitos falante. (...) [ou seja] a língua é um fenômeno social, enquanto a fala é individual" (Ducrot, Todorov, 2007: 120).

E Saussure indica que há uma organização inerente à língua, que a caracteriza como *sistema*. A natureza de sistema garante a determinação das unidades lingüísticas, pois pressupõe que cada uma delas "seja relacionada com outras e recolocada no âmbito de uma organização de conjunto" (Ducrot, Todorov, 2007: 27). Segundo este esquema os elementos lingüísticos não teriam realidade independentemente de sua relação com o todo.

O sistema se constitui com base no *valor lingüístico* e na *opositividade*. Quanto ao valor temos que um signo linguístico, como uma moeda, pode ser trocado por um objeto de natureza diferente pois designa uma realidade extra-linguística referida pelo seu significado; como também pode ser trocado por objetos da mesma natureza, como numa relação de câmbio entre duas moedas, sendo que "este poder significativo (...) é condicionado pelas relações que o unem a outros signos da língua, de modo que não se pode apreendê-lo sem o reinserir numa rede de relações intralingüísticas" (Ducrot, Todorov, 2007: 27). Na caracterização do sistema, essas relações são complementadas pelo princípio da *opositividade*. Um signo é opositivo pelo fato de ser o que os outros signos não são: "o importante, tanto em sua significação (significado), quanto em sua realidade fônica (significante), é aquilo que permite distingui-lo dos outros signos da língua, opô-los a eles." (Ducrot, Todorov, 2007: 166).

2.4. Conceitos de Benveniste como referências de análise para a linguagem da forma

Em referência ao pano de fundo da linguística saussuriana, destacamos alguns conceitos elaborados por Benveniste: (a) a *enunciação*, que efetiva a fala e funda o *discurso*, eventualmente envolvendo o *enunciado*, como enunciação concretizada; (b) a oposição entre língua e fala passa a ser entendida como oposição entre *língua e discurso*, envolvendo dois modos diferentes de significância, ou seja, dois modos de constituição de sentido: o *modo semiótico* e o *modo semântico*, respectivamente.

O conceito de *enunciação* relativiza a importância que Saussure confere à língua. A teoria saussuriana sugere que a fala, que corresponderia ao individual, não seria mais do que um acionamento da função da língua, que corresponderia ao coletivo. A língua seria a "sinfonia" e, por meio da fonação, a fala seria a sua "execução", em um processo que apenas efetivaria o sentido já presente na língua enquanto sistema de signos.

A enunciação coloca-se como um contraponto à idéia de que é a língua que possibilita a comunicação. Se isto é fato, por outro lado é a enunciação que funda a linguagem. "O ato individual pelo qual se utiliza a língua introduz em primeiro lugar o locutor como parâmetro nas condições necessárias da enunciação. Antes da enunciação, a língua não é senão possibilidade da língua" (Benveniste, 2006: 83-84). Ao dizer "eu" o locutor instaura a enunciação como vivência específica, marcando e sendo marcado pela linguagem como processo comunicativo[28]. E "desde que ele se declara locutor e assume a língua, ele implanta o *outro* diante de si, qualquer que seja o grau de presença que ele atribui a este outro. Toda enunciação é, explícita ou implicitamente, uma alocução, ela postula um alocutário" (Benveniste, 2006: 83-84), seja este um parceiro real ou imaginado, individual ou coletivo. E a utilização velada ou manifesta

[28] Ducrot e Todorov lembram que foi Peirce o primeiro a chamar a atenção para a natureza ambígua dos pronomes pessoais, que além de serem símbolos destacam-se por seu caráter indicial (Ducrot, Todorov, 2007: 290)

dos pronomes pessoais *eu* e *tu* explicita a indicialidade da vivência, pois *eu* sempre corresponde ao indivíduo que enuncia para o *outro*, que por sua vez torna-se o *eu* da réplica que estrutura o diálogo.

Um outro aspecto da enunciação diz respeito ao modo como ela supõe a conversão individual da língua em discurso. “Aqui a questão (...) é ver como o ‘sentido’ se forma em ‘palavras’. (...) É a semantização da língua que está no centro deste aspecto da enunciação” (Benveniste, 2006: 83). Giorgio Agamben refere-se a um manuscrito inédito onde Saussure indica que a passagem da língua ao discurso deve ser teoricamente esclarecida: “a língua, diz ele aproximadamente, não existe senão em vista do discurso, mas o que é que separa o discurso da língua, ou o que é que, num certo momento, permite que a língua entre em ação como discurso?” (Agamben, 2002: 99). E isto aponta para a questão de que o sentido das unidades lingüísticas se constitui de modo diferente do sentido que se faz presente na frase.

Conceituando forma e sentido das unidades lingüísticas, Benveniste indica que “a forma de uma unidade lingüística define-se como a sua capacidade de dissociar-se em constituintes de nível inferior”: a palavra se dissocia em morfemas, e a palavra e o morfema se dissociam em fonemas. Já o sentido de uma unidade linguística se definiria “como a sua capacidade de integrar uma unidade de nível superior” (Benveniste, 2005: 135-136). Ou seja, dado o conjunto característico de fonemas presentes em uma língua, não seria qualquer combinação deles que resultaria em morfema ou palavra com sentido assegurado pelo léxico desta língua.

Já a frase, que se coloca como unidade do discurso, é composta por palavras, mas não é por meio da adição que esses signos consolidam um sentido. Há uma mudança de lógica, pois “o sentido de uma frase é sua idéia, [e] o sentido de uma palavra é seu emprego” (Benveniste, 2006: 231). Ou seja, “a frase contém signos, mas é ela mesma um signo” (Benveniste, 2005: 138)[29]; e “os fonemas, os morfemas, as palavras (...) podem contar-se; existem em número finito. As frase não” (Benveniste, 2005: 139). E sintetiza: “é no discurso atualizado em frases que a língua se forma e se configura. Aí começa a linguagem” (Benveniste, 2005: 140).

Ao discurso corresponde o *modo semântico de significância*, o sentido intencionado, concebido como ponto de partida e síntese, presente na enunciação que se coloca significativamente como ato inserido em uma situação empírica. À língua corresponde o *modo semiótico de significância*, o sentido atomizado dos signos, assim como a sua não inserção referencial na realidade. O modo semiótico (o signo lingüístico) deve ser reconhecido, enquanto que o modo semântico (o discurso) deve ser compreendido.

2.5. A compreensão do *modo semiótico de significância* por Agamben

A consideração do eixo *fala/discurso/enunciação* como instância fundadora da linguagem re-propõe a compreensão do estatuto da língua. Ela deixa de ser vista como a matriz do sentido discursivo concreto, pois se coloca como referência que garante este sentido discursivo a partir do sentido semiótico das unidades lingüísticas. E com esta “liberação” a língua recupera seu estatuto lógico de sistematização analítica do modo de produção de sentido e significação, um

[29] Benveniste aproxima-se aqui do signo peirciano, conceituado como uma relação geral.

caráter envolvendo categorizações e tipos de lógica que parecem ser pré-existentes à realidade concreta das enunciações. Se a enunciação caracteriza-se como a origem vivencial do sentido acionado pela linguagem, a língua coloca-se como sua origem lógica. E a partir da compreensão da língua como lugar de referências de produção de sentido e significação, ela tende a ganhar caráter geral. Assim, "a natureza semiótica parece ser comum a todos os comportamentos que se institucionalizam na vida social, porque são entidades de dupla face, semelhantes ao signo lingüístico" (Benveniste, 2006: 228)

Giorgio Agamben radicaliza esta compreensão ao indicar a conexão existente entre a tradição filosófica e a "etapa decisiva na história da reflexão ocidental sobre a linguagem", que consiste no isolamento da língua, como "momento da pura significação" face à "realidade concreta da fala" (Agamben, 2002: 107)

> "N' *O Sofista* Platão já havia claramente distinguido um *logos* que denomina de um *logos* que discorre; mas é nas *Categorias* de Aristóteles que se efetua o passo decisivo e nasce do mesmo gesto a lógica ocidental. 'Entre as coisas que se diz', escreve Aristóteles (I a, 16-19), 'algumas se dizem seguindo uma conexão (*katà symplokèn*), e outras sem conexão (*aneu symplokés*). De um lado diz-se seguindo uma conexão: o homem corre, o homem vence; de outro lado diz-se sem conexão: homem, boi, corre, vence'. Essa constatação aparentemente banal implica um acontecimento de uma importância fundamental: a colocação em evidência na linguagem humana de um modo de dizer sem conexão, de um *logos* que não se diz em discurso, mas que torna possível enquanto língua a dedução das categorias e a construção da lógica. Na frase citada (...) no primeiro caso (com conexão) trata-se da fala, do discurso humano concreto; no segundo (sem conexão) trata-se do dizer da língua, ou sobretudo da metalinguagem gramatical (pois é evidente que sem *symploké*, sem conexão, na realidade não se diz nada). Toda a lógica ocidental, de Aristóteles a Husserl e Wittgenstein se baseia nessa distinção entre a língua e a fala" (Agamben, 2002: 107-108).

E segue:

> A lógica ocidental nasce de uma suspensão, de uma *epoché* [suspensão de julgamento] da fala; ou seja, da idéia de que alguma coisa como 'homem, boi, corre, vence' existe realmente na linguagem humana. Ela pressupõe as categorias gramaticais e não pode ser delas separada. Mais uma vez Aristóteles tinha consciência disso: as classificações da lógica não valém senão por essa distinção entre língua e fala, entre o dizer sem conexão e o dizer com conexão (como ele afirma em diversas repetições, 'nenhum desses termos – as categorias – se dizem em si e por si em qualquer afirmação. A afirmação é produzida graças à sua *symploké* [conexão] recíproca')" (Agamben, 2002: 108-109)

Segundo esta leitura mais geral do modo semiótico de significância, abre-se a possibilidade de uma compreensão das especificidade do modo semiótico da linguagem da forma para o design, que se diferencia em relação à estrutura que caracteriza a língua como um conceito da linguística.

3. Tópicos de pesquisa relativos à linguagem da forma

Os balizamentos sugeridos pelos conceitos apresentados são aqui pensados a partir de uma re-significação, tendo em vista as especificidades da elaboração e síntese formais/visuais para o design. Isto implica em investigar como as categorias podem, ou devem, ganhar sentido em termos de seu ensino como fundamentação para o projeto, e em termos da produção e percepção/uso de um artefato. Substantivamente o que passa a estar em jogo é o modo como se estruturaria a linguagem da forma para o design, e como se definiria a sua dinâmica. Tendo isso em vista, algumas questões serão minimamente articuladas sugerindo tópicos de pesquisa a serem investigados.

Segundo um paralelismo estrito com o âmbito verbal, algumas comparações poderiam levar a impropriedades ou imprecisões conceituais, tanto por problemas terminológicos quanto pelas diferenças de estrutura entre a linguagem verbal e a linguagem da forma no âmbito do design. Por exemplo, assim como Benveniste propõe uma complementaridade entre língua e discurso, poderiam ser designados uma língua formal/visual e um discurso formal/visual, ambos referindo-se ao universo do design. Tendo em vista que a prática do design não é apenas uma questão de ordem formal/visual, esta opção não parece adequada.[30]

Nesse sentido uma *enunciação projetual* diz respeito ao projeto como um todo, enquanto a *enunciação formal/visual* diz respeito à efetivação do artefato em termos da linguagem da forma. Porém, como a enunciação formal coloca-se como pressuposição intrínseca da enunciação projetual, ou seja, esta não existe sem aquela, a linguagem da forma enquanto discurso será referida por meio da enunciação projetual.

Ainda considerando a confluência entre o plano do design em geral e o plano da sua efetivação formal/visual, colocam-se: (a) a possível confusão entre o *discurso formal/visual* e o *discurso do design*, o primeiro termo dizendo respeito à enunciação formal/visual que caracteriza o projeto, e o segundo dizendo respeito ao discurso verbal sobre o design, mas também podendo ter o sentido de enunciação projetual se partimos de uma *linguagem do design*. Como não se coloca como objetivo do artigo uma discussão sobre este termo/categorização, optou-se por nao usar o termo *discurso* em relação ao âmbito da linguagem da forma.

Privilegiando as designações mais adequadas, as categorias julgadas pertinentes são apresentadas em dois núcleos:

(no item 3.1) a *enunciação projetual*, envolvendo: (a) *o exercício da linguagem da forma*, que supõe confluência entre o encaminhamento de solução formal/visual e outros aspectos e condições projetuais, e caracteriza-se como *modo semântico de significância*; (b) a conjunção

[30] Também deve ser considerado que a linguagem da forma, embora conceituada no campo do design em termos das especificidades deste, possuiria, como possibilidade, uma abrangência maior, pois também pode ser acionada como categoria tendo em vista outras áreas ou questões.

entre *a forma e o conceito do artefato*[31], que envolve, entre outras coisas, uma ponderação entre condições, dados e decisões projetuais;

(no item 3.2) *as referências formais/visuais para o projeto*, que se colocariam como *língua formal/visual*, tesouro depositado pela prática (produtiva) da enunciação formal/visual (conforme a imagem usada por Saussure para referir-se à língua), e que caracteriza-se como *modo semiótico de significância*; se consideramos que, na prática acadêmica, o ensino dessas referencias também envolve exercícios elementares de enunciação, como será visto adiante, parece apropriado usar o termo geral *linguagem da forma*.

3.1. A enunciação projetual e o modo semântico de significância da linguagem da forma

A transposição do conceito de enunciação para o contexto de design caracteriza-se a partir tanto das *condições da enunciação projetual*, quanto dos *equacionamentos da enunciação projetual*.

Em relação às condições de enunciação projetual temos:

(a) a enunciação projetual possui um caráter produtivamente concreto, ou seja, resulta em um artefato; e o fato desse artefato ser percebido como "virtual" não invalida a sua caracterização como algo concretamente efetivado;

(b) a enunciação realiza-se segundo um caráter coletivo, a partir de uma comunidade de partes interessadas (*stakeholders*), conforme a conceituação de Butter e Krippendorf (Krippendorf, 2006: 2);

(c) como a enunciação verbal, a enunciação projetual também prevê um *outro* como interlocutor, seja como usuário ou consumidor individual ou coletivo; mas a presumida natureza dialogal, homóloga à que se faz presente na enunciação verbal, merece uma investigação particularmente criteriosa;

(d) a enunciação se dá a partir de objetivos, contexto e condições definidas de efetivação, delineando entre os tipos de equacionamento referidos no item (e), abaixo, tendências e relacionamentos que são próprios das diferentes áreas e/ou metodologias que caracterizam contemporaneamente o campo do design; essas áreas e recortes condicionam as opções de encaminhamento e síntese formais/visuais, definindo-se a partir de critérios diversos, e eventualmente confluentes, tais como: caracterização mais geral de linguagens projetuais (design gráfico, design de produto, engineering design etc); tipos específicos de artefatos; caracterização tecnológica (design gráfico, design digital etc); caracterização metodológica (design de informação, design de experiência etc); circunscrições temáticas (design para área cultural, design comunitário etc) etc;

(e) a enunciação deve considerar tipos de equacionamento que caracterizam os parâmetros projetuais, sendo um deles justamente o equacionamento formal/visual

[31] Tradicionalmente referido como *conceito do produto.* Ver nota 3.

O item (a) caracteriza o artefato como *enunciado*, com "vida" independente da "locução", embora isso possa vir a ser relativizado em relação ao desenvolvimento da área do design de serviços; os ítens (b) e (c) dizem respeito à especificidade da enunciação (naturalmente ultrapassando o caráter subjetivo da enunciação lingüística) e à sua natureza dialogal, e deve ser indicada a complexidade desta área de investigação; os itens (c) e (d) dizem respeito à conjugação entre a forma e o que pode ser designado como *conceito do artefato* E também deve ser considerado que a linguagem da forma, embora conceituada no campo do design em termos das especificidades do design, possuiria, como possibilidade, uma abrangência maior, pois também pode ser acionada como categoria tendo em vista outras áreas, ou seja, ao processo de enunciação propriamente dito, apontando para enquadramentos de ordem epistemológica e sociológica.

Quanto aos *equacionamentos da enunciação projetual*, referidos no ítem (e) das *condições da enunciação projetual* temos:

(a) equacionamento relativo à formatação utilitária, ou seja, à caracterização do artefato dada pela sua utilidade; esta, apesar de ser definida a partir de um "eixo" principal, não possui um caráter monossêmico; nem é aqui considerada de um ponto de vista moral (como, por exemplo, o postulado de que só seria útil o que fosse "necessário"); ou seja, o termo é usado de um modo designativo básico, segundo o qual pode-se falar da utilidade de um jogo eletrônico;

(b) equacionamento funcional/operativo, que define como o uso do artefato se resolve; envolve, por exemplo, questões de ergonomia, de interface e de interação;

(c) equacionamento formal/visual, também envolvendo decisões quanto aos materiais;

(d) equacionamento tecnológico do funcionamento do artefato;

(e) equacionamento de efetivação produtiva, prevendo a diversidade de esquemas de realização de artefatos, da produção doméstica e individual para a divulgação em rede à grande linha de montagem industrial;

(f) equacionamento de mercado, envolvendo definição de público alvo, esquemas de distribuição/transmissão, critérios e ações comerciais etc;

(g) equacionamento quanto ao estabelecimento e gestão de uma imagem do artefato tendo em vista o espaço público de aparecimento;

(h) equacionamento ético e de responsabilidade social, que envolve vários tipos e níveis de avaliação, mais ou menos necessárias ou idealizadas, e com maiores ou menores possibilidades de efetivação.

É necessário destacar que esta lista não implica que haja uma paridade entre os equacionamentos, pois esses ocorrem em diferentes ponderações, conforme o tipo do artefato em questão e conforme as decisões empresariais e projetuais. Como não corresponde à efetiva ocorrência de todos esse equacionamentos em cada projeto e realização de artefato; e nem tampouco à ordenação de um encadeamento real ou desejável, pois várias são as situações e as

possibilidades de articulação. Além disso, e sobretudo, esta categorização só faz sentido com base na constatação de que *estes equacionamentos necessariamente se entredeterminam*.

Em relação ao equacionamento formal/visual, coloca-se o fato de que ele pode incorporar parâmetros formais/visuais de *todos os outros equacionamentos*, levando a soluções originais geradas no desenvolvimento singular do projeto, ou ao recurso a repertórios já estabelecidos (que estão ligados à questão do modo semiótico de significância, como será visto mais adiante), ou ainda a uma combinação dos dois encaminhamentos. Mas pode também colocar-se de modo auto-referente, acionando prioritariamente lógicas formais-visuais de desenvolvimento, e priorizando critérios formais/visuais na tomada de decisões.

E, finalmente, apresenta-se a questão da conjugação entre forma e conceito. A categoria de *conceito do artefato*[32], refere-se a uma síntese dos traços e características do artefato que mais fundamentalmente o determinam, tanto em termos de seu encaminhamento projetual quanto em termo das características efetivas que ele apresenta (que não necessariamente coincidem). Embora seja uma categoria proposta contemporaneamente, como possui validade analítica em geral, referências históricos ajudam a esclarecê-la.

Na consolidação do design ao longo do século 19 destacava-se como tendência na determinação do conceito do produto industrial projetado a busca da excelência estética, ou seja, o foco no equacionamento formal/visual tendo em vista uma perspectiva artística. Várias iniciativas visaram deslocar este eixo do conceito do artefato para outros equacionamentos. Na Bauhaus é significativa, por exemplo, a posição de Hannes Meyer visando priorizar as necessidades das classes populares. Como é significativa a ênfase na função, que caracteriza o movimento funcionalista histórico.

Como resultado da tendência à valorização do conceito baseado em equacionamentos não-prioritariamente formais/visuais, a forma enquadrada como artística passa a ser desvalorizada. E sem tirar a validade da utilização no projeto de critérios racionais de caráter científico, em muitos casos, esta tendência acaba levando a uma suposição implícita de que a forma é algo que se deduz de um conceito não formal/visual. Como indica Krippendorf a respeito da formulação “a forma segue a função”, de Louis Sullivan: “elevada a princípio de design leva à crença de que a forma dos produtos tangíveis emergiria naturalmente de uma compreensão clara da função à qual vão servir” (Krippendorf, 2006: 5).

Contra este tipo de suposição deve ser indicado que existe uma *autonomia da elaboração e síntese formais/visuais*. Independentemente do equacionamento formal/visual colocar-se como a mais importante ou como a menos importante diretriz em um projeto, o seu acionamento pode se dar segundo lógicas especificamente formais/visuais. Se esta potencialidade é exercida de modo não coordenado com os outros tipos de equacionamento, isto certamente não levará a um bom resultado projetual. Mas é importante salientar as possibilidades tanto da elaboração quanto da vivência da forma colocarem-se com independência própria.

Como diz Hannah Arendt enfatizando o enquadramento estético: para “julgar objetos, ainda que

---

32 tradicionalmente referido como *conceito do produto* (ver nota 3).

objetos de uso ordinários, unicamente por seu valor de uso e não também por sua aparência – isto é, por serem belos, feios ou algo de intermediário – teríamos que arrancar fora nossos olhos" (Arendt, 1997: 263). Ampliando este juízo, a forma também pode se destacar por ser admiravelmente engenhosa, ou simbolicamente forte, ou suscitar assombro, como substrato da nossa consciência perceptiva de estar no mundo.

3.2. Referências formais/visuais para o projeto e o modo semiótico de significância da linguagem da forma

Assim como a categoria de *língua* para Saussure é abstraída e sistematizada a partir do discurso concreto, tentativas similares do campo semiótico em relação aos signos formais/visuais, como, por exemplo, a imagem figurativa, evidenciam a impossibilidade de identificação de uma estrutura homóloga à da língua verbal:

> "No *continuum* icônico (...) os aspectos pertinentes variam: ora são grandes configurações reconhecidas por convenções, ora até mesmo pequenos segmentos de linha, pontos, espaços brancos, como acontece num desenho de perfil humano, onde um ponto representa um olho, um semicírculo, a pálpebra; quando sabemos que em um outro contexto, o mesmo tipo de ponto e o mesmo semicírculo representam, pelo contrario, digamos, uma banana e um bago de uva. Portanto os signos do desenho não são elementos de articulação correlatos aos fenômenos da língua, porque não têm valor posicional e oposicional (...): podem assumir significados contextuais (...) sem terem significado próprio, [e] não se constituem num sistema de rígidas diferenças, pelo qual um ponto tem significado enquanto se opõe à linha reta ou ao círculo." (Eco, 1971: 114)

E se já existe esta disparidade em relação à produção iconográfica, que seria relativamente homogênea, a consideração em geral da produção do design coloca um impasse quase absoluto. A menos que, conforme a utopia do movimento de vanguarda holandês De Stijl, nos conformásssemos em viver num mundo ortogonalizado em branco, preto e cinza / vermelho, azul e amarelo. Certamente não haveria ânsia de coerência que compensasse tal perda de complexidade.

Porém a consideração do nível semiótico de significância como lugar de sistematização analítica *em geral* faz com que o comentário acima de Umberto Eco seja não a constatação de uma inadequação teórica, colocando-se, uma vez abandonada a comparação estrita com a estrutura da língua, como referência adequada à natureza da imagem figurativa. E neste sentido a linguagem da forma para o design se definiria não a partir de um sistema unificado, como o da lingua, e sim como uma distribuição dinâmica e mutante de lógicas, características, elementos, relações e possibilidades acionadas pela enunciação projetual.[33] E vários são os modos possíveis de referenciamento tendo em vista este conjunto.

Considerando as categorias linguísticas de *decomposição* e *integração*, que levam à identificação de unidades segundo níveis diferenciados de análise, no âmbito da linguagem da forma elas associam-se às operações de *generalização* e *abstração*, aplicando-se a um universo

[33] revejo aqui um conceito de linguagem visual proposto em 2006 (Lessa, 2006: 19-21).

que transcende a busca de unidades mínimas, pois inclui o nível do discurso compreendido a partir da opositividade entre artefatos. Isto poderia colocar-se, por exemplo, de modo similar a uma consideração pragmática da língua, tendo em vista léxicos e repertórios correspondendo a recortes de grupos e vivências sociais. Não mais a forma do sistema único, mas a "ação livre" de seus princípios de constituição, segundo vários recortes e em diversos graus de generalização/abstração.

A decomposição e a integração incluindo o plano discursivo definiriam sistemas e subsistemas, abertos ou fechados, referentes, de várias maneiras, às divisões do design em áreas. Em cada área colocam-se níveis analíticos, como na sequência: (1) sistemas de enunciações projetuais; (2) elementos pré-formatados semanticamente, ou seja, cuja natureza já condiciona um modo de significação (como no caso da tipografia para o design gráfico, ou das empunhaduras ou cabos para o design de produto, ou de *widgets* para as interfaces gráficas de usuário); (3) elementos mínimos de caráter abstrato (ou nao, como pode acontecer no design gráfico). Mas também podem ser reconhecidos a partir de uma simultaneidade horizontal e vertical de áreas e níveis, caracterizando uma dupla opositividade, funcionando entre elementos similares e/ou de naturezas diversas. Segundo este quadro, a significação de um elemento sempre poderia ser mudada a partir de integrações não previstas, destacando uma relatividade de caráter "gramático" ou gestáltico.

E também surge a possibilidade de trabalhar com outros *modos de totalização*, como as séries, os repertórios, as coleções etc. O que pode envolver além da decomposição e integração a *agregação*, como reunião de componentes heterogêneos. E vários podem ser o critérios de estabelecimento dessas totalidades: formatações de uso, referência científicas consagradas (geometria, topologia etc), estilos, tendências, caracterizações sociais-culturais etc.

Uma compreensão emblemática da heterogeneidade deste "território" pode se basear na metáfora que Lévi-Strauss utiliza para caracterizar o pensamento mítico: ele trabalha com os conceitos do engenheiro e do *bricoleur*, que corresponderiam respectivamente à ciência ocidental e ao conhecimento elaborado miticamente. Ainda de modo metafórico, podemos associar o design racionalista-funcionalista ao engenheiro, e o *bricoleur* ao design posterior à crítica do modernismo histórico que se acelera a partir dos anos 1970. O primeiro raciocina por sistemas, desenvolvimento sistemático de séries etc, e assim se colocam suas referências formais/visuais; o segundo trabalha com coleções e conjuntos fortuitos de caráter eclético, com "um repertório cuja composição é heteróclita" (Lévi-Strauss, 1962: 26), e cuja lógica é favorecida, por exemplo, pela *captação* como categoria técnica que surge com a fotografia, assim como pelo *sampleamento*. Neste confronto entre o raciocínio dedutivo/indutivo rigoroso e o preenchimento de um *scrap book*, uma lógica não elimina a outra. Como diz Lévi-Strauss em relação ao seu objeto: "não se tratam de dois estágios, ou de duas fases da evolução do saber, pois os dois processos são igualmente válidos" (Lévi-Strauss, 1962: 32-33).

Relativizando as duas esferas, é interessante notar que a crítica a um certo modernismo burocrático pode se caracterizar tão burocraticamente quanto o próprio. E apesar da abertura trazida pela bricolagem, para determinados projetos o raciocínio do "engenheiro" coloca-se como o mais adequado. Por outro lado a lógica da bricolagem está, de uma certa maneira, presente no processo de constituição de uma história profissional, que envolve a "escolha de

influências" em termos formais e metodológicos.

Quanto ao propósito que rege a determinação categorial desta "língua" heterogênea, ele se distingue do propósito da lingüística, cuja intenção é especificamente a de construção de conhecimento científico. Quanto ao design, embora eventualmente sejam invocados, e eventualmente aplicados de modo não muito sistemático, critérios científicos para a caracterização da linguagem da forma, o propósito é analítico-demonstrativo ou didático, tendo em vista a transmissão de conhecimento a partir de um enquadramento produtivo/enunciativo. Assim, as sistematizações, independentemente do maior ou menor rigor lógico, postura metódica e comprometimento com um conceito em relação ao campo de conhecimento, são marcadas pela experiência produtiva de quem as propõe. É emblematicamente significativo, por exemplo, o que Oskar Schlemmer diz, em 1929, do ensino de Klee e de Kandinsky: "O que mais é senão a chave para os seus próprios reinos?'" (*apud* Droste, 1990: 161)

Neste sentido, as propriedades e características da linguagem da forma poderiam estar mais sujeitas a revisões. Porém com sua institucionalização como conceito pedagógico ganham uma estabilidade própria das convenções. E isto aponta para as determinações sociais tanto das condições quanto dos equacionamentos de enunciação projetual, que influem tanto no que se coloca como matéria (no sentido metafórico) para a categorização pela linguagem da forma, quanto aos modos de sistematização e institucionalização desta. E neste quadro destacamos, inicialmente, a questão da mudança tecnológica.[34]

Na medida em que acontece uma mudança tecnológica, não pode deixar de ser considerado o seu reflexo na cultura material: (a) em termos de formatações utilitárias; (b) em termos de ocorrências formais/visuais mais elementares; (c) em termos de conceitos associados a esta nova realidade. Tomando o avanço da informática, esses três pontos corresponderiam: (a) ao próprio computador pessoal, ou a jogos digitais, por exemplo; (b) à difusão, por exemplo, de animações e da utilização da transparência (sendo que a categoria já existia, inclusive caracterizando especialmente a aquarela como técnica, mas passa a ser bem mais usada (Lupton, Phillips, 2008: 6-7); (c) à importância que ganha contemporaneamente o conceito de *interação*.

E um outro aspecto que surge é o da produção de softwares, profissionais ou não, voltados para o projeto, ou seja, reproduzindo o próprio conceito de linguagem da forma como "inteligência congelada" (Lessa, 1993: 79-80; Lupton, Phillips, 2008: 6-11). E isto tanto potencializa a enunciação projetual quanto pode empobrecer a produção correspondente.

Um outro aspecto das determinações sociais é o que envolve o controle da linguagem da forma como conhecimento. Seus núcleos temáticos manifestam-se em disciplinas e campos profissionais distintos (além de outros campos projetuais, colocam-se o da informática e o do marketing, por exemplo), e isto tende a caracterizar dinâmicas de desenvolvimento em paralelo, de agregação ou de confronto.

Finalmente, deve ser destacada a perspectiva que a experiência da prática projetual sugere. Pelo

[34] partindo, aqui, do pressuposto de que, apesar de sua lógica de desenvolvimento, a mudança tecnológica necessariamente se articula com as condições sociais de sua existência.

próprio enquadramento didático-produtivo da linguagem da forma, ela tendencialmente apresenta um caráter metodológico projetual. Pois a linguagem da forma no âmbito do ensino não se limita ao estudo analítico de categorias, mas a um exercitar, visando um saber fazer. Distinguem-se, neste sentido, as formas e a consideração de seus princípios de constituição e percepção, que só se tornam visíveis por demonstração/exemplificação.

Diferentemente da linguagem verbal, que é naturalmente apreendida no ambiente social[35], o aprendizado da linguagem da forma é normalmente construído em espaços específicos de elaboração simbólica. E envolve não apenas exercícios visando o reconhecimento de categorias, mas também a elaboração de "proto-enunciações" projetuais, pequenas enunciações formais/visuais que se caracterizam como ensaios, desvinculadas de condições pragmáticas (mesmo daquelas simuladas no espaço acadêmico).

4. Considerações finais

Em termos dos resultados apresentados pelo trabalho, temos que no item 2.2 – que aborda, em linhas gerais, aspectos teóricos e práticos da utilização da linguagem verbal como modelo de compreensão da linguagem da forma – está dito que mesmo a partir da caracterização do modelo como metáfora, seria possível chegar-se a uma formalização lógica ou categorial quanto à estrutura explicada. A pesquisa que gerou este artigo não se colocou este objetivo, pois ele implica em um necessário diálogo entre os balizamentos teóricos estabelecidos e os equacionamentos que caracterizam as propostas concretas de sistematização da linguagem da forma, e isto só será feito em um próximo momento.

Finalizando, devem ser mencionadas duas ordens de decisões quanto à estruturação e ao funcionamento do ensino da linguagem da forma – ou de seus fundamentos – nos cursos de design:

(a) como a questão deve ser encarada em termos de conhecimento, ou seja, como se define sua dimensão cognitiva/significativa, e como ela se situa na dinâmica contemporânea do design;

(b) como o ensino da linguagem da forma deve se estruturar, em termos de seu relacionamento com a teoria do design e em termos da estruturação e da inserção da sua prática pedagógica no currículo.

Evidentemente essas questões não são estanques – ao contrário –, o que torna eventualmente difícil separar as observações.

Em termos da sua estrutura como conhecimento, a linguagem da forma deve ser vista menos como uma disciplina acadêmica estanque e mais como articulação aberta de núcleos temáticos. O caráter dessa estrutura deve se definir tanto como um mapeamento dinâmico, como trabalho constante de trânsito e ocupação de territórios[36], quanto pela convivência com a diversidade de vários tipos de sínteses. E permitir a delimitação de configurações particulares, que sejam

[35] Embora também seja encarada de modo produtivo em disciplinas em que a escrita é matéria de prática profissional, como, por exemplo, nos cursos de jornalismo.

[36] Pensado a partir do conceito deleuziano de mapeamento

adequadas aos vários equacionamentos do ensino nos vários cursos de design.

Em termos da estruturação e inserção pedagógica, o tema pode apresentar-se com caracterização propedêutica ou nao, como articulação orgânica entre disciplinas distintas, como rede de tratamentos concentrados como sub-temas em disciplinas de escopo mais geral, como a de desenvolvimento de projeto ou a de história da arte, destacando tanto uma disciplina estruturante do ensino da prática projetual quanto uma de caráter informativo e de contextualização geral. E seria interessante desenvolver uma consciência quanto ao funcionamento do conjunto de iniciativas nas diversas instituições, trabalhando as complexidades que se apresentam

Certamente essas indicações possuem um certo caráter utópico, de difícil implementação. Naturalmente sempre existirão determinações de ordem legal, institucional, de mercado, entre outras, que condicionam as reais possibilidades logísticas de efetivação de propostas. No entanto seria interessante manter como referência o conceito de mapeamento dinâmico ou em processo, referido acima, onde confluiriam articulação de conteúdo e inteligência metodológica.

Quanto à caracterização da linguagem visual como fundamento para o projeto, deve ser reafirmada a sua dimensão produtiva. E o fato do seu ensino destacar tanto o modo semiótico quanto o modo semântico de significância, tanto o tesouro que garante a produção/significação, quanto a efetivação de sentido dada pela enunciação projetual, mobilizando poéticas e a inteligência retórica. Ou seja, envolve tanto o desenvolvimento de uma consciência dos recursos existentes quanto das possibilidades de desdobramentos para a enunciação. E o caráter analítico próprio do modo semiótico (que é amplificado, no caso da linguagem visual) também aponta para um horizonte de pesquisa, um outro tipo de compromisso que pode abrir possibilidades quanto a um desejável agenciamento entre a prática projetual e suas referencias teóricas e produtivas.

O poeta Carlos Drummond de Andrade (Andrade, 1964: 358), em versos em que se dirige à *forma* (verbal, no caso), parece estar referindo-se ao dimensionamento múltiplo da linguagem da forma para o design, que põe em jogo: o corpo a corpo projetual, o tesouro de referências, as possibilidades de produção/criação renovadas, a integração dos artefatos ao habitar humano no mundo, a expectativa implícita de que este habitar seja positivo:

> “e não encontrar-te é nenhum desgosto
> pois abarrotas o largo armazém do factível
> onde a realidade é maior do que a realidade”

5. Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. Enfance et histoire – Essai sur La destruction de l’ expérience. In **Enfance et histoire:** destruction de l’expérience et origine de l’histoire. Traduit par Yves Hersant. Paris: Éditions Payot & Rivages, 2002. p. 21-119.

ANDRADE, Carlos Drummond. Isso é aquilo, em *Lição de coisas*. **Obra completa**. Organização de Afrânio Coutinho. Rio de Janeiro: Companhia Aguilar Editora, 1964.

ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. Tradução de Mauro W. Barbosa de Almeida; revisão de Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Lingüística Geral – I**. Tradução Maria da Glória Novak e Maria Luisa Neri; revisão Isaac Nicolau Salum. Campinas: Pontes Editores, 2005.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Lingüística Geral – II**. Tradução Eduardo Guimarães et al. ; revisão Eduardo Guimarães. Campinas: Pontes Editores, 2006.

BERTIN, Jacques. **Sémiologie Graphique**. Paris: Mouton; Guathiers-Villars, 1973.

BONSIEPE, Gui. The Uneasy Relationship between Design and Design Research. In MICHEL, Ralf (ed.). **Design Research Now**: Essays and Selected Projects. Basel: Bierkhäuser Verlag, 2007. p.25-39.

CROSS, Nigel. Designerly Ways of Knowing. In: **Designerly Ways of Knowing**. Basel: Birkhäuser, 2007a. p. 17-31.

CROSS, Nigel. From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly Ways of Knowing and Thinking. In MICHEL, Ralf (ed.). **Design Research Now**: Essays and Selected Projects. Basel: Bierkhäuser Verlag, 2007b. p.41-54.

DROSTE, Magdalena; BAUHAUS ARCHIV. **Bauhaus, 1919-1933**. Translation Karen Willians. Köln: Benedikt Taschen, 1990.

DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. Tradução Alice Kyoko Miyashiro, J. Guinsburg, Mary Amazonas Leite de Barros e Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. Tradução Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, Edusp, 1971.

FLUSSER, Vilém. Forma e material. In **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. (organizado por Rafael Cardoso; tradução de Raquel Abi-Sâmara). São Paulo: Cosac Naify, 2007. (pp.23-32)

GODFREY, Jason. **BiblioGráfico:** 100 livros clássicos sobre design gráfico. Prefácio Steven Heller; tradução Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GOLEC, Michael. A Natural History of a Disembodied Eye: the Structure of Gyorgy Keper's *Language of Vision*. **Design Issues**, Cambridge, MIT Press, v. 18, no. 2, PP. 3-16, Spring 2002.

GROPIUS, Walter. Minha concepção da idéia de Bauhaus. Em **Bauhaus: Novarquitetura**. Tradução de J. Guinsburg e Ingrid Dormien. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977. pp. 29-44.

KANDINSKY, Wassily. **La gramática de la creación / El futuro de la pintura**. Organização de Philipppe Sers, tradução de Caterina Molina. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987.

KEPES, Gyorgy. **Language of vision**. Chicago: Paul Theobald, 1951. [1944]

KRIPPENDORF, Klaus. **The semantic turn: a new foundation for design**. Boca Raton, New York: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2006.

KRISTEVA, Julia. **A história da linguagem**. Tradução de Maria Margarida Barahona. Lisboa: Edições 70, 1983.

LESSA, Washington Dias. A informatização do elemento gráfico. **Design e interiores**. São Paulo, nº 33, ano 6, março-abril 1993, p. 79-80.

LESSA, Washington Dias. Abstracionismo e design. **Gávea.** Rio de Janeiro: Curso de Especialização em História da Arte e da Arquitetura no Brasil, PUC/RJ, no.13, setembro de 1995, p.357-371.

LESSA, Washington Dias. Linguagem visual: algumas considerações. In: **Textos selecionados em design – 1.** Rio de Janeiro: PPD/ESDI-UERJ, 2006. p. 9-23

LÉVI-STRAUSS, Claude. **La pensée sauvage**. Paris: Plon, 1962.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do Design**. Tradução Cristian Borges. São Paulo: CosacNaify, 2008.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott (ed.). **The ABCs of [triangle, square, circle**]: The Bauhaus and Design Theory. London: Thames and Hudson, 1993.

NAYLOR, Gillian. **The Bauhaus reassessed – sources and design theory**. New York: E. P. Dutton, 1985

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix; Edusp, 1969.

SNODGRASS, Adrian; COYNE, Richard. Models, Metaphors and the Hermeneutics of Designing. **Design Issues**, Cambridge, MIT Press, v. 9, no. 1, p. 56-74, Fall 1992.

WARE, Colin. **Visual Thinking for Design**. Burlington, MA: Elsevier/Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus**. Tradução João Azenha Jr. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINGLER, Hans M. **The Bauhaus – Weimar, Dessau, Berlin, Chicago**. Translation Wolfang Jabs e Basil Gilbert; ed. Joseph Stein. Cambridge: The MIT Press, 1981.