

A PALAVRA NO PROCESSO DE DESIGN: UMA REFLEXÃO APOIADA EM PRESSUPOSTOS LINGÜÍSTICOS

Gabriel Bergmann Borges Vieira
contato@gabrielbergmann.com

Maria Amália Bergmann Borges Vieira
ma.bergmann@hotmail.com

Resumo: A maneira como os projetistas respondem a demandas externas no processo de design resulta de uma interpretação de variáveis, grande parte das quais é oriunda da palavra. Dessa forma, a palavra é essencial nas diferentes fases do processo – que culmina em objetos – mesmo porque cada uma dessas fases, indissociavelmente, é apresentada por palavras. Com fundamentação em princípios lingüísticos, o presente estudo busca estabelecer uma análise da construção de imagens e da importância de repertório lingüístico no processo de design, destacando o papel da palavra, especialmente, na fase de geração de alternativas.

Palavras-chaves: processo de design, imagem, lingüística

Abstract: The way how designers respond to external demands in process project design results from an interpretation of variables, most of them originated from the word. Thus, the word is essential in different stages of the process - that culminates in objects – because each one of these stages, inextricably, is presented by words. With grounding in linguistic principles, this study seeks to establish an analysis of the construction of images and the implications of perception, linguistic repertoire and culture in design process, highlighting the role of the word, especially at the generation of alternatives.

Keywords: design process, image, linguistic

1 Introdução

Há discussões incontáveis na literatura sobre a forma como projetos de design são formulados. O processo trilhado para a resolução de um problema de

projeto envolve, entre outros aspectos, capacidade de raciocínio visual por meio da construção de imagens.

Segundo Santaella (1999), o mundo das imagens está dividido em dois domínios: i) imagens como representações visuais – desenhos, pinturas, gravuras – onde as imagens são objetos materiais, signos que representam o meio ambiente visual; ii) imagens na mente – de caráter imaterial, como visões, fantasias, imaginações, geralmente como representações mentais.

Esses dois domínios propostos por Santaella (1999) elucidam a participação de imagens no processo de design, ainda mais quando se observa o quanto os dois estão interrelacionados – já que não existem imagens como representações visuais que não sejam provenientes de imagens na mente daqueles que as criaram, bem como não há imagens mentais que não tenham se originado no mundo concreto dos objetos visuais.

Sobre o processo de design, uma discussão diz respeito à forma como o pensamento visual se desenvolve e se o mesmo é auto-suficiente. A busca por compreender de que forma soluções criativas são geradas não se restringe ao emprego de um método ou ferramenta de design, mas é resultado de um processo de leitura, interpretação e visualização de possibilidades.

Segundo Goldschmidt (1994) o pensamento visual é a produção de pensamento através de imagem visual, que se situa com mais frequência no pensamento criativo, sendo intuitivo e envolvendo conhecimento tácito, ao mesmo tempo que pode ser perfeitamente racional e altamente sistemático.

Já Lawson e Shee (1997) acreditam que o pensamento visual seja racional e sistemático, ao mesmo tempo em que concordam que este tipo de pensamento é encontrado mais frequentemente na solução de problemas que exijam *insight*, devido à necessidade de geração de idéias com acentuado grau de novidade.

Entretanto, ainda de acordo com Lawson e Shee (1997), equiparar pensamento visual com visão é incorreto, uma vez que operações de pensamento visual não estão em nível inferior ao pensamento lingüístico, seja no desenvolvimento, seja na cognição.

2 Palavras, Esboços e Pensamento Visual no Processo Criativo

De acordo com Goldschmidt (1994), mesmo aqueles esboços preliminares registrados e representados por designers ao iniciarem um projeto são pensamentos que já estão em sua mente. Portanto, traçar esboços não difere de outras representações simbólicas como, por exemplo, escrever.

Porém, conforme Lawson e Shee (1997), há esboços que precedem as idéias da mente. Assim, designers podem traçar esboços para gerar idéias. Esses esboços, como pistas, refletem e são pensamento visual; mas estarão só deflagrando “informações relevantes que estejam armazenadas na memória”, de outra forma, difíceis de recuperar. Nesse sentido, os esboços gerados a partir de informações registradas na memória são fruto de uma capacidade intelectual construída e armazenada em um “arquivo lingüístico”.

Evidentemente, essas atividades de esboço prévio poderão formar conceitos emergentes de design – embora já possam existir descrições parciais de propriedades funcionais, espaciais ou simbólicas de seus componentes (ou mesmo da entidade como um todo), elaboradas por meio de palavras. Assim, quando são colocados no papel, pontos, linhas, palavras ou outras marcas, novas combinações e relações são criadas as quais não poderiam ser antecipadas ou planejadas, sendo que algumas podem oferecer pistas potencialmente relevantes. Esse processo pode ser compreendido a partir do conceito de “reflexão-na-ação” (Schön, 2000) quando, no contexto da elaboração do projeto, os problemas de *design* podem ser entendidos, experimentados e solucionados.

Corroborando esta afirmação, vemos Lawson e Shee (1997) salientarem que o uso do pensamento visual no desenvolvimento da forma representa o aspecto artístico do desenvolvimento do design “caracterizado pela intuição em resposta a aspectos estéticos e emocionais e não necessariamente por urgências racionais”. Ressaltam esses autores, porém, que, obviamente, o processo de design inclui aspectos racionais, sujeitos a análises lógicas e

científicas e que o equilíbrio entre esses dois pólos depende da cultura de design a que o indivíduo pertença.

Vê-se que, ao afirmarem que pensamento visual não é absolutamente inferior a outros modos de cognição e que é tão sistemático e racional quanto o pensamento lingüístico, os autores consideram figura e descrição tão fortemente entrelaçadas no imagético que é impossível afirmar que um processo representacional seja resultado unicamente de um ou de outro.

Assim, o imagético interativo em Design é composto por qualidades “conceituais e figurais” (palavras e imagens). Declaram os autores que o processo que vai e volta do conceito-figura não é menos sistemático e lógico do que qualquer outro processo dialético racional. E que a simetria entre figura e conceito os impeliu a propor o termo “conceito figural” para descrever o bloco de construção prevalente do processo de fazer formas em design.

Reconhece-se o quanto, para a ciência cognitiva convencional, o pensar está fortemente ligado à linguagem: sua aquisição, produção e desenvolvimento. Sabe-se, porém, que o paradigma lingüístico é impermeável em aceitar a noção de um componente visual não lingüístico, igualmente relevante na cognição. E tanto isso é verdadeiro que Lawson e Shee (1997) colocam que “crianças possuem figuras ou imagens onde os adultos possuem palavras” - dessa forma, estabelecendo o raciocínio apenas visual como elementar.

Entretanto, estudos do imagético e da criatividade admitem a premissa da existência de um raciocínio pictórico ou quase-pictórico, mediado pelo “olho da mente;” raciocínio esse que seria instrumental para invenção e solução criativa de problemas: liberado de convenção (a gramática, no caso da língua seria uma delas), tolerando idiosincrasia na formação de imagens e apoiando formas novas de sínteses.

3 Paralelo entre Linguística e Design

O estudo dos fatos da língua foi fundamentado por Ferdinand de Saussure, em suas pesquisas trazidas a luz nos primórdios do século XX. As dicotomias pautadas por ele embasam o estudo da língua a partir de então. São elas: semiologia – linguística; signo: significado – significante; arbitrariedade –

linearidade; linguagem: língua – fala (norma); sincronia - diacronia; sintagma – paradigma.

As dicotomias apontadas por Saussure pautam os processos de design, sendo que algumas delas foram sistematizadas como ferramentas projetuais de análise e construção em design tais como: i) Análise Diacrônica e Sincrônica (Bonsiepe, 1984); ii) Análise Semiótica (Niemeyer, 2007); iii) Análise Sintática e Paradigmática (Gomes, 2001); entre outros.

Cabe destacar que o presente estudo baseia-se em fundamentos lingüísticos para a compreensão do processo como um todo, independentemente de métodos projetuais de design, e isso porque a forma trabalhada por este transita pela mesma elaboração mental em que as dicotomias Saussureanas se processam.

3.1 Língua e Fala

Língua (Langue) e Fala (Parole) é a dicotomia básica dos estudos de Saussure. Para Saussure (1969), a linguagem é a faculdade natural de usar a língua, ao passo que língua é algo adquirido e tradicional. O que é ato da língua está no campo social; o que é ato da fala (ou discurso) situa-se na esfera do individual.

Pode-se associar tal idéia com o Design, no sentido em que o processo de um projeto envolve tanto o âmbito individual (do designer), como o social em que, além de se apoiar, está inserido e ao qual se destina.

A fala, de acordo com Carvalho (2003), é constituída por atos individuais ilimitados, múltiplos, imprevisíveis, irredutíveis a uma pauta sistemática. Constata-se que a expressão individual do designer assemelha-se à fala já que se revela múltipla, imprevisível, irredutível a uma pauta sistemática: cada designer, através de sua personalidade constrói seu próprio processo de projeto que resulta em um objeto que apresenta características singulares de quem o projetou – como cada indivíduo constrói sua própria fala.

Indo além, Saussure declara que “a expressão não se dá diretamente do pensamento aos sons: ela é mediada pela língua, que possui um sistema de signos. É na relação que se estabelece no sistema que os signos adquirem seu

valor, que significam. Esclarece o linguísta que a língua não é um sistema de signos justapostos, mas uma rede de signos que se relacionam e, assim, significam. Saussure, neste sentido, apresenta a metáfora do jogo de xadrez, em que cada peça se define, adquire valor na relação que tem com as outras peças.

Nesse sentido, observa-se que um projeto de design também não se dá diretamente do pensamento à imagem ou forma, mas é mediado por um sistema de signos, cada um com sua significação própria, estabelecida através de relações entre eles em contextos sociais, econômicos, psicológicos, dentro de todas as áreas que compõem a cultura de um núcleo humano ou mesmo que compõem toda a humanidade.

A ciência que estuda os signos linguísticos é a Semiologia. É importante esclarecer que Semiologia e Semiótica são termos permutáveis. A primeira surgiu na Europa com Saussure, e a segunda, nos estados Unidos com Charles Sanders Peirce. Enquanto a Linguística é o estudo científico da linguagem humana, a Semiologia preocupa-se com todo e qualquer sistema de comunicação – seja ele natural ou convencional. Veja-se que, desse modo, a Linguística pode ser vista como uma parte da Semiologia.

Para a Semiologia, a representação é subjetiva e por tal motivo difere essencialmente do sentido de um sinal, o qual pode ser propriedade comum de muitos e que, portanto, não é uma parte ou modo da mente individual (Frege, 1978).

A partir de Frege (1978) é importante traçar uma diferença entre referência e representação no sentido de que a referência de um artefato é o próprio artefato que, por seu intermédio, designamos; enquanto que a representação que se pode obter desse artefato é inteiramente subjetiva. Dessa forma, “sentido do sinal” seria a imagem apreendida coletivamente, enquanto que “representação”, seria inteiramente subjetiva – o que também se constata na dicotomia de “*langue e parole*” de Saussure.

Tal relação, do mesmo modo, embasa qualquer processo de design, porque o design envolve-se permanentemente com referências (objetos), representações (subjetividade) e sentido (propriedade comum a muitos).

De acordo com Carvalho (2003), Saussure esclarece que signo é a união do sentido e da imagem acústica. Sentido, para ele, corresponde à conceito, idéia – “o lado espiritual da palavra”. A imagem acústica é o significante. Ambos estão intimamente ligados e um não existe sem o outro.

Ainda é necessário colocar que, segundo Saussure (1969, apud CARVALHO, 2003), há três concepções da língua: i) acervo lingüístico; ii) instituição social; iii) realidade sistemática e funcional.

Como acervo lingüístico, a língua equivale a um dicionário e gramática cujos exemplares idênticos são repartidos entre os indivíduos com extensão proporcional ao conhecimento e percepção lingüística do falante. Como acervo, a língua guarda toda a experiência histórica acumulada por um povo.

O design apóia-se e lança mão do mesmo acervo lingüístico e, como acontece com a língua, também ele tem seu próprio acervo - acumulado a partir dos primeiros estudos e projetos na área desde os primórdios de sua história, até a atualidade. Nesse sentido, o design “consume” cultura ao mesmo tempo que contrói cultura por meio de artefatos tangíveis que carregam valores e retratam o contexto em que foram produzidos. É importante lembrar que quanto maior o repertório do designer, maior a liberdade e potencial criativo de que o mesmo dispõe.

Como instituição social, segundo Saussure (1969), a língua é a parte social da linguagem, exterior ao indivíduo, que não pode criá-la ou modificá-la; existe em virtude de uma espécie de contrato estabelecido entre os membros da comunidade - é um código onde há união de sentido e imagem acústica.

O design embasa-se nesse mesmo código e constrói seus próprios códigos. O processo de design reflete o contexto externo em que está sendo construído. Além disso, o sucesso de um produto de design está fortemente relacionado à compreensão, assimilação e aceitação do objeto gerado, tornando o mesmo

um artefato com linguagem própria, de acordo com os valores culturais e sociais de uma comunidade ou mercado.

3.2 Sincronia e Diacronia

A Linguística estabelece Sincronia e Diacronia como outra dicotomia no estudo do funcionamento da língua. Sincronia estuda a relação entre os fatos existentes ao mesmo tempo em um determinado sistema lingüístico. Na Diacronia, é estudada a relação entre um determinado fato e outros anteriores ou posteriores. A Diacronia divide-se em história externa - estudo das relações existentes entre os fatores socioculturais e a evolução lingüística - e história interna que trata da evolução estrutural – fonológica e morfossintática da língua.

No processo de design, independentemente do emprego de um método sistemático que sugira tais direcionamentos, também se observa Sincronia e Diacronia – o que, aliás, acontece infalivelmente também em outras áreas do conhecimento – pois conceitos e projetos são criados sempre de modo sincrônico, engajados a um momento histórico, partindo de uma relação com o que ocorre no mundo. E se observa diacronia porque o designer, em seu processo criador, infalivelmente, estuda a relação entre uma determinada realidade e outras anteriores ou posteriores. Há também uma história externa nos laços existentes entre os fatores socioculturais e a evolução dos projetos no desenvolvimento da técnica e na inovação.

Lê-se em Saussure que: “A cada instante a linguagem implica ao mesmo tempo um sistema estabelecido e uma evolução: a cada instante, ela é uma instituição atual e um produto do passado.” Da mesma forma, obviamente, percebe-se o design.

3.3 Sintagma e Paradigma

Sintagma e paradigma constituem mais uma dicotomia reconhecida pelo fundador da Linguística. Tudo na Sincronia se prende a dois eixos: o associativo (paradigmático) e o sintagmático. Como os signos lingüísticos sucedem-se linearmente na cadeia da fala, pois é impossível pronunciar dois elementos ao mesmo tempo, Saussure chama sintagma a relação entre esses

elementos. Conforme exemplifica Carvalho (2003) o sintagma se constitui de duas ou mais unidades: “amanhã choverá” – “o dia de hoje”: a cadeia fônica faz com que se estabeleçam relações sintagmáticas entre esses elementos. Não há como alterá-la. Um termo passa a ter valor em virtude do contraste que estabelece com o que o antecede ou sucede. Mesmo em relação às sílabas, há uma linearidade – não há como alterar sua ordem: “a-nhã –ma”.

Entretanto, fora do discurso - fora do plano sintagmático, se for dito “amanhã”, pensando-se em “hoje”, estar-se-á estabelecendo uma relação paradigmática-associativa porque os termos hoje e ontem não estão presentes no discurso mas na memória do falante – em uma “série mnemônica vertical” - segundo Saussure. Assim, Sintagma é a combinação de formas mínimas em uma unidade lingüística superior.

Quanto à Paradigma, sua noção suscita a idéia de relação entre unidades alternativas. O eixo proposto pela relação paradigmática corresponde às palavras que podem ocupar variados pontos de uma sentença; por exemplo: “As lindas crianças estavam vestidas para a festa” ou “Para a festa estavam vestidas as crianças lindas”... etc. (opções que o falante estabelece para enfatizar este ou aquele elemento da sentença). Trata-se, portanto, de relações de reciprocidade – a coexistência ou solidariedade entre os elementos presentes na cadeia da fala.

Correlacionando a terminologia saussureana ao design, com relação a sintagma e paradigma pode-se exemplificar:

i) Sintagma seriam os elementos lineares de que se vale o designer na execução de seus projetos. Em uma abordagem relacionada à função prática de um produto de design, é fundamental o estabelecimento de prioridades e estruturação dos princípios a serem disponibilizados. Como exemplo, ao projetar uma peça gráfica, o designer deve saber como organizar a informação em termos de ordem, leitura e composição. Outro exemplo pode ser o projeto de um produto dentro de um portfólio de uma empresa no qual deve ser estabelecido o posicionamento do mesmo em certa linha, categoria ou grupo.

ii) Paradigma seriam todas as relações associativas desses elementos presentes na memória do designer e com que o mesmo estabelece conceitos e executa seu trabalho. O eixo emocional de atuação do design (Damazio, 2005; Norman, 2004) recorre a princípios paradigmáticos uma vez que busca despertar sentimentos e sensações introjetadas nas vivências dos usuários. As relações paradigmáticas processam-se, no campo da expressão, com base na semelhança de sons; como, por exemplo, na poesia, com aliteraões; veja-se Caetano Veloso, reproduzindo o movimento do povo no carnaval baiano: “a gente se embala, se embola, se rola, só para na porta da igreja.” Em relação ao design, as características morfológicas e estéticas dos artefatos seja em termos de harmonia e coerência formal ou em termos de contrastes entre as partes integrantes de um produto ou sistema evidenciam a lógica de semelhança e aliteração. Além disso, ao se valer da idéia de módulo como unidade mínima, no desenvolvimento de projetos, o designer também se vale de associação de formas repetidas, como no caso das letras, nas aliteraões.

No plano do conteúdo, as relações paradigmáticas baseiam-se na similaridade dos sentidos; na associação entre a forma presente na frase e a simbologia que ela desperta em nossa mente. É o caso da metáfora: “A lua é um pandeiro de prata” Nas metonímias, em que há uma contigüidade de sentido, há uma reação sintagmática. Ex: Os foragidos estavam sem “teto”(casa). Bebi um copo de vinho (O vinho contido no copo).

Também no processo de design se pode observar o quanto é enriquecido ao empregar metáforas, metonímias e outros recursos que propiciem o relacionamento de formas visíveis com possíveis associaões que podem ser estabelecidas pela mente de quem as reconhece.

4 A palavra no processo de design

A palavra é integrante e fundamental no processo de design. De acordo com Best (2006) a atuação do designer na projeção de um produto é entendida como “Design Process” cuja cultura gira em torno do trabalho exclusivo e segue uma sequência lógica.

Nesse sentido, o processo de design compreende etapas bem definidas diretamente relacionadas à solução de problemas que se originam da solicitação de projeto e das especificações, requisitos e limites a serem observados quando são fornecidos pelo cliente.

Assim, lê-se em Best (2006) que a seqüência de tarefas presentes no processo de design apresentam etapas típicas e centrais comuns a diversas metodologias de projeto, tais como: i) compreensão do problema e das necessidades do cliente; ii) levantamento de dados ; ii) estudo de possíveis conceitos que poderão auxiliar na construção do projeto; iii) desenvolvimento do conceito, por meio de geração de alternativas e emprego de protótipos; iv) avaliação e refinamento da escolha de design; v) produção final. Até chegar à produção final, pode-se constatar o quanto a palavra embasa as demais etapas.

Então, fica, evidente como é imprescindível, no processo de design, considerar o modo como as informações são transmitidas. A comunicação e a maneira como as palavras participam do processo ganham força quando se observa que o design passa a centrar mais seus esforços na função simbólica dos produtos ou serviços projetados, atuando essencialmente sobre o seu potencial comunicativo, conforme se pode verificar em Celaschi (2007) e Verganti (2008).

Constata-se, assim, que além da natureza dos projetos, a participação e importância das palavras no processo projetual é aspecto de grande relevância na construção dos resultados desejáveis, conforme **figura 1.**

INSERIR FIGURA 1

Colocam Rodio e Peñalva (2002) que o processo de design exige basicamente o desenvolvimento de um tipo de pensamento: “o pensamento projetual” que requer um modo particular de observação, reflexão e ação. E nesse momento há que reconhecer o quanto as palavras preponderam.

Novamente vê-se o pensamento lingüístico envolvido, implícito na afirmação de Schön (2002), segundo a qual o modo como o designer conduz seu trabalho é caracterizado por uma prática reflexiva em que a resposta a um problema deriva de um processo de reflexão-na-ação, e o mesmo envolve o processamento de múltiplas informações para a construção de imagens. Ocorre que o “pensamento projetual” envolve “Pensamento Lingüístico” (Sausurre, 1969; Frege, 1978; Lawson; Shee, 1997) e “Pensamento Visual” (Goldschmidt, 1994; Lawson; Shee, 1997).

Desse modo, a participação das palavras nas diferentes etapas do processo de design sustentam a relação entre as variadas categorias lingüísticas propostas por Sausurre (1969) e a importância do repertório lingüístico para um desenvolvimento projetual efetivo. Portanto, a participação das palavras no processo não se restringe a uma sistematização face a multiplicidade de métodos e ferramentas de que o designer dispõe, visto as especificidades de cada contexto de projeto. Ainda assim, quanto ao emprego das palavras no design, tomando como referência pressupostos lingüísticos, é apresentada a **figura 2:**

INSERIR FIGURA 2

Merece também destaque a importância das palavras na fase de geração de alternativas, fase em que se processa a construção de imagens, envolvendo pensamento lingüístico e visual uma vez que o designer deve relacionar informações (palavras e imagens) para a construção de conceitos que atendam às necessidades do cliente, usuários e ambiente cultural.

Conclusão

O fazer design está apoiado tanto no pensamento visual, como no pensamento lingüístico. Embora o primeiro possa parecer isolado no processo criativo, também ele parte de um raciocínio desenvolvido por meio de palavras.

Através dos conceitos básicos de Linguística aqui relacionados, constata-se o quanto estudos mais aprofundados desta ciência são relevantes para o design.

Bibliografia:

BEST, K. 2006. Design Management: managing design strategy, process and implementation. Lausanne, Ava Publishing SA, 192 p.

BONSIEPE, G. KELLNER, P. POESSNECKER, H. Metodologia experimental: desenho industrial. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984. 86p.

CARVALHO, Castelar de. Para compreender Saussure. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

CELASCHI, F.; DESSERTI, A. Design e innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Carocci Editore, 2007.

DAMAZIO, Vera. Artefatos de memória da vida cotidiana: um olhar sobre as coisas que fazem bem lembrar. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

FREGE, G. "Sobre sentido e a referência" In: Lógica e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Cultrix/USP, 1978, pp. 59-86.

GOLDSCHMIDT, G. On visual design thinking: the vis kids of architecture. Design Studies, p.158-174. Butterworth-Heinemann, 1994.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Criatividade: projeto, desenho, produto. Santa Maria : sCHDs, 2001, 122p. : il.

LAWSON B.; SHEE M.L. Computers, words and pictures. Design studies, v.18, n. 2, p.171-183(13). Elsevier, 1997

NIEMEYER, Lucy. Elementos de Semiótica Aplicados ao Design. 2 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007

NORMAN, Donald. Emotional Design: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2004.

RODIO, S. M.; PEÑALVA, S. H. Diseño y conocimiento. In: RODIO, S. M. (Org.) Diseño: teoría y reflexión. Buenos Aires: Kliczkowski, 2002. p. 11-21.

SANTAELLA, L. et al. Imagem: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de lingüística geral. Trad de A. Chelini , José P. Paes e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix; USP, 1969.

SCHÖN, D. A. Educando o profissional reflexivo. Porto Alegre: Artmed, 2000.

VERGANTI, R. Design, Meanings, and Radical Innovation: A Metamodel and a Research Agenda. The European Journal of Social Sciences: The Journal of Product Innovation Management. v.25, p.436–456, 2008.