

The number '11' is rendered in a bold, black, sans-serif font. It is centered within a vertical rectangular bar that has a yellow-to-green gradient. The background of the entire page is a dark grey with a repeating pattern of light grey, interlocking circular shapes.

Do coletivo ao individual: o design como conceito estruturante da cultura

Daniela Osvald Ramos (dosvald@gmail.com.br)

Doutora em Interfaces Sociais da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e professora de Tecnologias da Comunicação na Sociedade Contemporânea no Departamento de Comunicações e Artes (CCA) na mesma instituição.

RESUMO

As diversas utilizações das técnicas do design na contemporaneidade, não somente no campo que parecia reservado ao conceito, nos permite desenvolver a tese do design como conceito estrutural na sociedade contemporânea. Iniciamos este percurso explorando o design como processo de escrita no ambiente numérico e sua utilização na criação social e, em seguida, apresentamos a possibilidade do design ser o fio condutor de macro narrativas, inclusive de narrativas sociais. Ao final, percebemos como o atravessamento da intencionalidade da forma atinge também o indivíduo e sua construção subjetiva, afetando até mesmo seus gostos pessoais.

PALAVRAS-CHAVE

Design; Formato; Narrativa.

DO COLETIVO AO INDIVIDUAL: O DESIGN COMO CONCEITO ESTRUTURANTE DA CULTURA

INTRODUÇÃO

Já vai longe o tempo que a atividade do Design compreendia, no campo da Comunicação, apenas a tarefa de tratar visualmente conteúdos da área da Comunicação. A utilização do conceito, e não tanto da funcionalidade prática, está cada vez presente na cultura contemporânea, como veremos neste artigo. Flusser (2007) definiu o Design como uma atividade intencional. Intenção é palavra-chave quando se pensa, se fala, e se coloca em prática qualquer atividade ligada a este campo. A etimologia do termo, segundo o autor (p. 181, 2007), vem de DE-SIGNAR: “Tramar”, “simular”, “projetar”, “esquematizar”, “configurar”, “proceder de forma estratégica”.

E por que o conceito de Design é central na sociedade contemporânea? Porque os processos da comunicação na sociedade estão sendo mediados pela informática e pela comunicação em rede e, neste ambiente, é o design informático que opera a síntese da forma no ambiente digital. Ou seja, o design é parte do processo da escrita com o número porque ajuda a desenhar modelos de comunicação:

[...] a finalidade da informática é a construção de modelos para o tratamento da informação e, conseqüentemente, para a formulação de processos significativos. Design é palavra-chave na informática porque cada modelo é desenhado com vistas a produções significantes e distintas (MACHADO, 2010, p. 11).

Assim, o design informático modeliza o formato, ou seja, fornece estrutura aos diversos formatos de informação no ambiente

numérico. Isso acontece através de diversas ordens de códigos informáticos que estruturam a informação em processos constantes de codificação, decodificação e transcodificação. Manovich (1999, p. 97) sugere a seguinte hierarquia de níveis: “interface-conteúdo; sistema operacional-aplicação; página web – código HTML; linguagem de programação de alto nível – linguagem *assembly* – linguagem de máquina”.

Associando o significado etimológico de arte, artificial, artifício, Flusser (2007, p. 183) chega à conclusão de que a burguesia “fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas”. Hoje, esta ponte é feita pelo termo e conceito do design, que aproxima arte e técnica “tornando possível uma nova forma de cultura (*Idem*, p. 184). “Tudo depende do design” (*Ibidem*, p. 186). A linguagem mediada pelas linguagens artificiais é, então, desenhada, “simulada”, “tramada”, “projetada”, “esquemmatizada”, “configurada”, ações derivadas do significado etimológico do design na língua inglesa, como falamos na introdução. Ou seja, formato é execução de design, o produto de um design, que pode ser um artefato, como um livro, revista, pôster, materiais impressos diversos como convites, menus. Ambrose e Harris, referindo-se aos diversos formatos de impressos, que exemplificam em sua análise, dizem que (2009, p. 6):

O formato costuma ser ignorado devido à sua natureza utilitária. Isso, e a existência de vários formatos genéricos, faz com que muitos designers não percebam que ele é uma parte importante do bom design. O formato fornece um ponto de contato físico com o usuário que afeta a maneira como ele recebe a comunicação online e impressa.

Há vários formatos conhecidos, principalmente por razões ergonômicas: um pôster precisa ser suficientemente grande para que possa ser lido de uma determinada distância; um selo precisa ser pequeno o suficiente para que caiba em um envelope; um livro precisa ter o tamanho certo para que o texto possa ser legível e, ao mesmo tempo, precisa ter um formato ideal para que possa ser manuseado confortavelmente.

Embora tamanho, forma, extensão e peso do material impresso na maioria das vezes sejam padrão, os designers freqüentemente

utilizam o formato como uma maneira de mudar esses aspectos se adicionar uma dimensão extra aos seus trabalhos.

Esta abordagem está melhor desenvolvida em meu livro (RAMOS, 2016). Retomei este raciocínio para justificar e fundamentar nossa abordagem neste artigo. Se o Design, como processo de tornar possível a comunicação mediada pelo número, então inevitavelmente seu conceito estará cada vez mais presente, do micro ao macro. Consideramos, então, que tudo que se apresenta para fruição no ambiente digital é interface, portanto, formato. E que todo formato, mesmo o aleatório, precisa ser previsto pela programação do sistema, pois se trata de um ambiente digital, determinado por esta condição.

Desta forma, quisemos demonstrar que o formato precisa ser desenhado – daí o design de linguagem mediada; design da informação; o design como síntese da forma. Identificamos este processo nos formatos, as interfaces que nos aparecem no *front-end*, ou seja, como resultado final de diversas ordens de processamento, como vimos. Recentemente, iniciou-se a discussão sobre o processo do design dos algoritmos de informação usados nos formatos, como o algoritmo EdgeRank, usado no Facebook. Esta discussão está mais situada, então, no *back-end*, ou seja, nos processos que não são visíveis para o usuário final.

Isso nos leva a entender que, atualmente, algoritmos não servem somente como instrumentos “funcionais” para a realização de problemas em determinados ambientes numéricos, mas também servem como ferramentas de design e construção da realidade, “aptos para evocar certos comportamentos e para moldar e remoldar atividades e significados” (JUST & LATZER, 2016, p. 5). Ou seja, são também uma questão de design, pois são projetados com intenção. Diz Tiburi (2007, p. 32-33):

A forma do mundo criada pelo homem é design. Design é, portanto, um termo que carrega mais que uma fortíssima carga de conceito: é o nome próprio do que em filosofia chamamos conceito. Conceito que, por sua vez, fez-se o mundo, ordem

concreta, realidade.

Assim, a seleção de informação pelo algoritmo, prática diária na comunicação contemporânea, já vem, antes mesmo da decodificação do dado e da informação por quem a acessa, embutida com o um conceito que a trouxe até aquele contexto. E este contexto não é aberto, visível, pois está no código; e o código, por sua vez, é proprietário. O problema do design, então, se complexifica e está presente na cultura contemporânea. Apresentamos a seguir como o conceito do design cria narrativas de diversas ordens e como estão são praticadas por marcas, e, também, como o design cria narrativas de realidades possíveis.

O DESIGN DA NARRATIVA

As narrativas contemporâneas podem ser desenhadas na medida em que o design é que pode dar sentido às bases de dados dispersas de diferentes conteúdos, às vezes até mesmo de uma marca que tem como estratégia atuar em diversas mídias. Conceber uma narrativa deste ponto de vista é entender o design como estratégia de experiências em um continuum semiótico, interação entre sistemas de signos que geram semioses, disponíveis em bases de dados variadas.

Esta interação pode ser desenhada, planejada, projetada: o significado mesmo do termo “design”; neste desenho, o conceito pode ser apreendido e concebido com o pensamento diagramático: pensar processos, fluxos, e não produtos ou ações isoladas. O design dá contorno e forma às narrativas da marca de origem sueca Ikea, por exemplo, que vende móveis e utilitários (portanto, tem o design no *core* do seu negócio). Sua missão é “*Design for all*”, “design para todos” e a narrativa da marca se apresenta como “Qualquer um pode decorar a sua casa; não somente pessoas que possam contratar decoradores e ou arquitetos”. Esta narrativa é entregue em diferentes canais (bases de dados), unidos pelo design da narrativa: *web site*, *app*, mídias sociais, YouTube.

Outro rápido exemplo é o projeto do telefone celular Phone Blocks (<http://phoneblocks.com>), desenhado na concepção formal bases de dados com formato modular, ou seja, o usuário/consumidor poderá trocar a tela, a memória, a câmera, quando quiser, sem a necessidade de ter que trocar o todo o aparelho. O que está em jogo aqui é o design do consumo: *gadgets* podem ser pensados para durar.

Na medida em que podemos pensar o design de processos de consumo, é viável partir a aplicação do conceito para outros segmentos, como o “Design Pós-Planetário”: ir além da Geopolítica ao pensar no papel do Design na criação de uma Cosmopolítica. Este curso, oferecido por Edward Keller, professor de Estratégias de Design na Parsons, se propõe a entender o design que vai além de objetos e considera o desenho da vida humana em uma escala universal.

DESIGN COMO OPERAÇÃO DE ESCRITA: A EVIDÊNCIA DO DIAGRAMA

O diagrama pode ser definido como

[...] representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Os diagramas podem descrever a anatomia de uma criatura, a hierarquia de uma corporação ou um fluxo de ideias. Eles nos permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencional de números, nem numa descrição verbal (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p. 199).

e ser tomado como argumento gráfico de pensamento. Evidencia processos, fluxos, e não conversas, argumentos, produtos ou ações isoladas. O design neste caso é aplicado na forma como o diagrama é executado – sua “programação”. Em 15/9/2016 a capa do jornal Folha de São Paulo (Figura 1) estampou um pretensso diagrama gráfico que buscava evidenciar as implicações do ex-presidente Luis Inácio Lula da Silva em esquemas de corrupção:

Não podemos deixar de citar, também, os famosos diagramas de rede projetados por Paul Baran no pós Segunda Guerra Mundial, como esboço do que seria a internet.

Com isso, queremos evidenciar que a representação de um raciocínio diagramático, executado com o design, é uma tendência que permite ir além do pensamento linear - quando bem executado, pois os diagramas das figuras 1 e 2 são extremamente simplistas. Permite pensar e entender as narrativas contemporâneas como relações entre sistemas de signos, sendo ferramenta para o design de narrativas e entendendo a narrativa como ato de projetar formas.

Gui Bonsiepe, professor alemão de Design radicado na América do Sul, chama atenção para outra tendência contemporânea para pensarmos o design, a reflexão, crítica e noção política do Design. Para ele, e reforçando nossos argumentos, o design é Discurso Projetual:

[...] a apropriação do termo design é indébita, pois outros profissionais, sobretudo na área das engenharias, também praticam o design.

Por exemplo, os engenheiros químicos que desenvolvem um novo material plástico, programadores que desenvolvem um novo software, bioquímicos que modificam a estrutura genética de um vegetal para aumentar a sua resistência às pragas. Todos eles realizam atividades de projetos que podem ser considerados também como design.

[...] Não se pode mais restringir o conceito de projeto às disciplinas projetuais como ocorre na arquitetura, no design industrial e no design de comunicação visual, pois nas disciplinas científicas também há projeto. Quando um grupo de engenheiros agrônomos desenvolveu uma nova merenda, com base na semente da algaroba acrescida de sais minerais e vitaminas básicas para escolares, realizou um claro exemplo de projeto (2011, p. 13).

No sentido macro, design, então, serve à escrita de uma sociedade, da ciência, dos processos de comunicação contemporâneo e, sim, também serve ao design da sua vida.

DESIGN PESSOAL: DO COLETIVO AO SUBJETIVO

“O que as pessoas precisam é de um processo – um processo de design – para descobrir o que querem, quem querem se tornar e como criar uma vida que possam amar” (BURNETT & EVANS, 2016, p. 23).

O livro do designer Karim Rashid *design your self*, publicado com título em inglês no Brasil, leva o design literalmente para o lado pessoal e define “Design como o ato de projetar formas num determinado espaço-tempo” (2013, p. 15), propondo um guia para pensar o design da sua vida: “Como você está desenhando sua vida? Com quais propósitos? Que formas suas vidas geram? Formas rígidas, fluidas?” (2013, p. 21), e também sugere valores contemporâneos para a composição da narrativa: “criatividade, informalização, eficiência, agilidade, fluidez, confiança, liberdade e empreendedorismo.” (2013, p. 21-23).

Em 24/9/2016 entrevistei Nathalia Leter, *sommelière* de chá, pesquisadora vocal e corporal e praticante de escritas sobre seu projeto “Designers do Gosto”, que foi nomeado a partir do livro “O gosto como experiência”, do filósofo italiano Nicola Perullo. Perguntei a ela porque este nome e segue uma longa resposta, que nos guia nesta última etapa de reflexão sobre o design como escrita também subjetiva: “Ele diz assim: “o gosto não está dado, não está pronto.” A gente não adquire o gosto e acabou; eu gosto disso ou daquilo e acabou; o gosto é uma tarefa: *Taste is a task*. É uma tarefa de formação e transformação contínua, ao longo de toda a nossa existência, pois está relacionado com a formação da nossa subjetividade. Portanto, falar em gosto e subjetividade é a mesma coisa”.

O Design é a ação intencional sobre si, na composição deste corpo subjetivo e interação contínua e dinâmica com os ambientes que a gente frequenta. Mais todos os elementos que compõem nossa biosfera.

Design neste sentido é a competência que cada um tem que desenvolver – e aí a tarefa individual é esta – no sentido de se responsabilizar pela construção da produção da própria subjetividade

e a aprender a se empoderar destes mecanismos de auto-manejo e auto-regulação.

O grande desafio do capitalismo contemporâneo é a produção da própria subjetividade. Em um cenário no qual os poderes micropolíticos determinam comportamentos e os modos de se relacionar com a própria vida e os próprios processos; determinam campos pré-definidos e rígidos de atuação, movimentação e escolha; como um gaiola de brinquedo que já é colocado para o ratinho ficar entretido ali dentro.

O Design é essa maturação desse sujeito; desta entidade que é cada um de nós; no sentido de:

- Entender como estas forças operam;
- Entender como eu me construo e me desconstruo dentro de tudo isso eu tenho;

O “Designers do Gosto” veio com essa proposta: proporcionar esta experiência que é processual, que é particular, que não está pronta e que pode nos convidar a nos abrir a novas experiências e a expandir nossas fronteiras; aquilo que eu penso que eu gosto; o que eu não gosto; o que é que me faz gostar do que eu gosto? O que está sendo imposto de fora e o que vem de dentro? Qual é a minha vontade legítima, autêntica? Como eu desenho este plano para minha vida?

Ou, pergunto eu, Daniela, vamos deixar a formação do nosso gosto na mão do design dos algoritmos que nos mostram, frequentemente, o que eles estão programados para nos dizer que gostamos?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não nos esqueçamos da utilização do design na área dos negócios: *Business Model Canvas*, *Design Thinking*, métodos como o KCP - *Knowledge, Concept, Proposition*, também são ferramentas para a construção de produtos tendo como ponto de partida o conceito do design. A era da intencionalidade em relação ao projeto transparecerá

cada vez mais através da forma – o design – do processo, seja ele de qual natureza for.

O que é preciso discutir cada vez mais, no contexto do que apresentamos, é a ética do projeto, ou seja, para que exatamente servirão os conceitos materiais ou imateriais que tomarão forma através do designer? Ou, nas palavras de Vyacheslav Ivanov, que introduzem a discussão da imprevisibilidade da cultura no livro póstumo do semioticista Iuri Lotman:

A ausência de uma investigação científica séria capaz de explicar a natureza das aplicações potenciais e o potencial perigo (ou a falta deles) de tais aplicações, torna essa moda tecnológica, combinada com políticas pouco visíveis, potencialmente muito prejudiciais (LOTMAN, 2013, p. 15, tradução nossa).

As aplicações potenciais na cultura hoje estão sendo projetadas, como já afirmamos, pelas técnicas do design. E, se é o design que dá forma ao mundo, que mundo queremos criar?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURNETT, B. & EVANS, D. **O design da sua vida: como criar uma vida boa e feliz**. Rio de Janeiro: Rocco, 2016.

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Relume Dumará, 2003.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

JUST, N. & LATZER, M. (2016). **Governance by Algorithms: Reality Construction by Algorithmic Selection on the Internet**. Disponível em: <http://www.mediachange.ch/media/pdf/publications/Just_Latzer2016_Governance_by_Algorithms_Reality_Construction.pdf>. Acesso em 2/2/2017.

LE MASSON, P.; HATCHUEL, A.; WEIL, B. **Design Theory and Collective Creativity: A Theoretical Framework to Evaluate KCP Process**. Disponível

em: <https://www.designsociety.org/publication/28745/design_theory_and_collective_creativity_a_theoretical_framework_to_evaluate_kcp_process>. Acesso em 29/6/2016

LOTMAN, I. (2013). **The Unpredictable workings of culture**. Bibliotheca Lotmaniana, Tallinn, Estônia.

MACHADO, I. **Gêneros e/ou formatos? Design de linguagem mediada**. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos, SP.

_____. (2010). Tecidos gráficos da cultura e a expansão dos sistemas de escritas. **Revista Semeiosis: semiótica e transdisciplinariedade em revista**. Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/en/tecidos-graficos-da-cultura/>>. Acesso em 24/10/2017.

TIBURI, M. O homem sem mãos. Vilém Flusser e a filosofia do Design. **Revista Cult**, nº118, p32-33, 2007.

RAMOS, D. O. **A expansão do jornalismo para o ambiente numérico**. Curitiba: Editora Appris, 2016.

RASHID, K. **Design yourself**. Repensando o modo como você vive, ama, trabalha e se diverte. São Paulo: Editora Master Books, 2013.