

Qual é o sentido do projeto?

Which is the sense of the project?

Claudia Marinho, Prof^a, Dr^a

Resumo

A proposta deste artigo é apresentar a metodologia proposta pela Crítica Genética – área de estudo que investiga, estritamente, o manuscrito e os processos de criação em qualquer campo do saber – para abordar a prática projetiva do designer. Investe em uma argumentação teórica que possibilita identificar os procedimentos do projeto enquanto formas de proposição e de pressuposição formais e conceituais.

Palavras chave: projeto, criação, proposição, design

Abstract

The proposal of this article is to present the methodology proposed by the Genetic Critic- study area that investigates, strictly, the manuscript and the creation processes in any field of the knowledge - to approach the project of the designer. It invests in a theoretical argument that makes possible to identify the practices of the designer while proposition forms and conceptual presupposition.

Keywords: Project, creation, proposition, design

Neste artigo são apresentadas discussões que emergiram quando da proposta de usar a metodologia oferecida pela Crítica Genética, para discorrer sobre os processos criativos do designer.

Tendo como ponto de partida as dinâmicas projetivas como produção criativa, considerando que o novo no design não significa apenas novas formas, reivindicamos portanto, a criação como dispositivo para refletir sobre os novos modos de projetar e discutir esta prática.

Não são poucos os profissionais da área de *design* que se empenham em discorrer sobre o tema projeto, por estes termos. Alguns deles optam pela estratégia de registrar as etapas de seu processo e, assim, oferecer uma documentação dos percursos feitos para chegar à formulação de uma capa de livro, de um projeto de sinalização, ou de uma marca.

Alexandre Wollner (2003) costuma produzir painéis, mostrando uma genealogia das formas. Chico Homem de Melo, em Signofobia (2006), dedica um artigo para apresentar as etapas do projeto gráfico de um livro.

Abordar o tema projeto, como registro de memórias de procedimentos vividos, revela, em suas configurações, aspectos do processo criativo e, de algum modo, permite apreender por quais caminhos o designer define o seu projeto.

A partir de estudos feitos pela Crítica Genética, sobre o processo criativo, apresento alguns apontamentos sobre as dinâmicas que moldam o sentido de um projeto de design.

Por quais mecanismos uma reunião de desenhos, diagramas, textos, tipografias, cores, traduz as configurações de um livro? Por quais dinâmicas a identidade do designer se revela pelas formas do projeto?

Em torno destas questões, coloca-se uma discussão sobre linguagem. No entanto, a abordagem se realiza a partir da investigação do processo criativo, considerando, os termos, que o define como produto de apropriações (aquelas que o designer faz de informações que compõem os seus contextos, histórico, iconográfico, estético, técnico) e de conexões, que são realizadas por ele, para a formulação de novos conceitos e formas.

Uma análise do conjunto das informações, geradas ao longo do processo de elaboração de um projeto e as relações que são estabelecidas entre elas – ainda que estas informações não se apresentem concretamente como elemento do objeto projetado e nem nas configurações do projeto final – possibilita discorrer sobre o sentido

do projeto, considerando a natureza inventiva na elaboração de novas estratégias para projetar.

A análise de relatos, de entrevistas e de anotações, sobre o processo, amplia as discussões sobre a metodologia do projeto na medida em que possibilita uma investigação do projeto de design por sua gênese.

Ao final do relato de Melo, por exemplo, fica suposto que, anterior ao documento final, que define o projeto, muitos outros foram gerados: no momento em que o cliente apresenta ao designer o problema a ser resolvido e a resposta dada por ele para expressar o modo como o compreende, na definição de prazos e de custos, nos levantamentos de dados, na conceituação, na apresentação de propostas formais e assim por diante.

Seja no caso dos painéis de Wollner ou do relato de Melo, por imagens, textos, sinais, constatamos que histórias distintas do processo, são contadas. Através destas histórias apreendemos o projeto como produto de relações que são estabelecidas entre as informações geradas em cada etapa produtiva, com aquelas guardadas em documentos por vezes, esquecidos e negligenciados.

Com base nas investigações realizadas pela Crítica Genética, adoto como estratégia cotejar os conceitos de processo e de produto para delinear questões sobre o projeto como forma de **proposição**.

Ao final do artigo, com base em algumas das anotações deixadas por Lina Bo Bardi, teço algumas considerações sobre as relações entre projeto, método e criação para defender, estas idéias.

Sobre a Crítica Genética

As pesquisas realizadas pela Crítica Genética possibilitam encontrar nas reflexões feitas sobre o processo criativo do artista fundamentos para discutir o processo criativo do *designer* e sua produção.

A Crítica Genética estuda, estritamente, o manuscrito e os processos de criação em qualquer campo do saber: literatura, arte, meios de comunicações, ciências, cinema, etc., isto é, qualquer campo em que o artista, o cientista, o escritor, o designer precisam rascunhar e elaborar formas até chegar ao produto que lhe satisfaz. Parte das pesquisas busca generalizações sobre o tema criação, as quais permitem um estudo comparativo entre os processos de criação em diversas áreas.

Os estudos genéticos surgiram, de forma sistematizada, no *Centre National de Recherche Scientifique*, em 1968, por iniciativa do pesquisador Louis Hay – preocupado em definir uma metodologia para a análise de manuscritos literários.

No Brasil, essa metodologia foi introduzida por Philippe Willemart, na faculdade de Letras da USP, em 1985. A partir do CECG (Centro de Estudo em Crítica Genética), coordenado pela Prof^a Cecília Salles, a metodologia ampliou-se, na medida em que passou a se ocupar dos “manuscritos” de diferentes manifestações artísticas: cinema, teatro, dança, *design*, música e artes plásticas.

Ao constatar a abrangência e a variedade desse material, Salles empregou “documento de processo”, por entender que “manuscrito”, termo até então utilizado para caracterizar as anotações do artista, já não se mostrava eficaz, nem mesmo para retratar os rascunhos dos escritores, já que:

Nos estudos de crítica genética de literatura, o termo manuscrito já não era usado apenas com seu significado restrito de ‘escrito à mão’. Dependendo dos escritos, podíamos deparar com documentos escritos à máquina, à mão, digitado no computador ou provas de impressão, que receberam alterações por parte do autor (1998, p.17).

Em termos, os documentos de processo são registros dos percursos feitos por artistas, cientistas, *designers*, cineastas, escritores, etc. para concretização de suas obras ou projetos. No entanto, vale ressaltar, que para a Crítica Genética o estudo do processo não deve ser considerado como um fim em si, mas um meio para a compreensão da obra ou do projeto, a partir da revelação de alguns sistemas responsáveis pela sua geração.

Alguns dos conceitos trazidos pela Crítica Genética servem para desenvolver uma aproximação entre os processos criativos do *designer* e do artista. São eles: a criação vista como ato comunicativo, e a criação vista como formas de apropriação.

Para Salles, é possível caracterizar a criação como processo comunicativo porque, o objeto artístico, e aqueles gerados ao longo da produção, buscam um interlocutor. A comunicação associada à criação revela-se pelas trocas que o produtor realiza com o seu contexto (histórico, técnico e artístico) consigo e com aqueles que participam da realização do projeto.

Para estudar a criação como apropriação, partimos da afirmação de Jung de que “a obra de arte surge como uma reorganização criativa da realidade e não apenas como seu produto ou derivado” (apud, SALLES 1998, p.95). Assim, entendemos que o inédito de um projeto se define pela proposição de novas formas de relação entre informações já existentes. Trata-se de uma reorganização do real, que se confunde com os repertórios de signos que compõem o ambiente do produtor, o qual ele codifica e traduz para realização do projeto.

Bakhtin (apud SALLES, 1998, p. 95) afirma que “a criação não ocorre a partir do nada, mas pressupõe a realidade do conhecimento, que a liberdade de quem cria, apenas transfigura e formaliza”.

A análise dos documentos de processo possibilita a identificação de um princípio lógico produtivo, ou de uma metodologia empregada pelo artista e também pelo design, para a elaboração das formas – pela identificação das trocas e apropriações que realiza das informações.

No embate entre a ação e o trabalho, embalado pela resolução de um problema, o *designer* elabora também, métodos. Ou seja, ordena diferentes formas de raciocínio que se revelam pelos mecanismos criativos utilizados.

Os métodos “inventados” pelo *designer*, para chegar às formas de um projeto, são de natureza idiossincráticas e únicas. Possuem uma lógica que lhes é inerente, na medida em que todas as diretrizes que o constituem são elaboradas pelas exigências que as dinâmicas do processo criativo lhe impõem.

Ainda que, para o *designer*, tais exigências sejam de natureza distintas daquelas apresentadas para artista, ele também “inventa” seus métodos. Como produto da criação, são eles tão legítimos quanto os projetos.

Podemos fazer uso de algumas das generalizações que a Crítica Genética faz do processo criativo, para demonstrar que, na elaboração de métodos estaria contida uma dinâmica inferencial; ou seja, o *designer* para a proposição de novas formas, partiria de uma série de raciocínios que configuraria um método que, como dinâmica, estaria próximo daquele empregado pela ciência.

Assim, este artigo expressa uma desconfiança de estudos que defendem uma definição de projeto como repetição, pela fixação de certas etapas e regras a serem seguidas.

Para reivindicar uma metodologia do projeto não podemos desconsiderar uma prática que comporta série de ações, procedimentos, materiais e finalidades e que remetem a abordagens específicas, haja vista a distinção das áreas do design: *design* de informação, *design* digital, *design* de produto, *design* gráfico, *design* de hipermídia, *design* de games.

Por uma linguagem do projeto

Ainda que, para Langer (1971) a linguagem seria estritamente discursiva¹ – na medida em que somente ela possuiria um vocabulário e uma sintaxe, um mesmo significado poderia ser exprimível por palavras distintas e passíveis de serem traduzido de um sistema lingüístico – não podemos desconsiderar as investigações feitas pelos poetas concretos, sobre a teoria dos signos, de Peirce, no sentido de reivindicar a existência de uma linguagem visual que serve à poética. (PIGNATARI, 2004).

Em termos gerais, “a linguagem é a forma de expressão (modelização) do nosso conhecimento da realidade”(RUSSEL, in Wittgensteins, 2004).

Quando olhamos as anotações de Wollner, constatamos que uma forma de escrita esta suposta na composição de um projeto, cujos princípios seriam definidos pelas dinâmicas propostas por ele. Condição em que uma imagem, por exemplo, passa a ter a força de um conceito.

Pignatari (2005), quando em defesa de uma comunicação poética, afirma que o poeta tem o poder de fundar sua própria gramática, na medida em que, a produção estética comporta uma prática discursiva, a expressão de um pensamento e revela uma forma de conhecimento. O mesmo ocorreria com o designer.

Assim, o projeto, como forma de linguagem, parece estar mais próximo da poesia visual e do ideograma, como estratégia comunicacional. Seu vocabulário seria definido por signos convencionais – plantas, diagramas, planilhas – mas também por aqueles signos que são inventados pelo designer para guardar uma idéia ou comunicá-la (os desenhos expressivos, as imagens apropriadas). Sua gramática, por sua vez, seria moldada por uma sintaxe espacial ou visual, produto de um método de composição baseado na justaposição analógica dos termos, segundo as lógicas do processo criativo.

Mas a linguagem poética comporta especificidades. Wittgenstein diz que propor uma linguagem, “significa inventar um mecanismo para uma determinada finalidade; mas também por um outro sentido, análogo àquele em que falamos da invenção de um jogo”. (1994, p.185). Para ele, o jogo deve ser determinado pelas regras, “mas tem também uma graça” (1994, p.202).

¹ Para a autora, ainda que se falem de uma linguagem de tons musicais, cores e assim por diante, “essa maneira de falar é muito enganosa. A linguagem é um modo especial de expressão, e nem todo tipo de semântica pode ser colocado sob essa rubrica; generalizando a partir do simbolismo lingüístico ao simbolismo como tal, como facilmente induzimos a conceber erroneamente todos os outros tipos, e a passar por cima de seus traços mais interessantes”(LANGER, 1971, p. 101)

A linguagem do projeto é produto das relações entre códigos e métodos, apropriados e inventados por um designer-autor. Uma definição como esta possibilita delinear uma linguagem do projeto como síntese das apropriações que o designer faz de outras formas de linguagem para se traduzir.

O aparecimento do *design*, como disciplina, data de um tempo em que, nas ciências, a linguagem deixou de ser a propósito da tradução do real, para servir à representação. Isso significa dizer que as imagens falavam sobre imagens, textos sobre texto, uns sobre os outros: e o que se revelam são formas de pensamento que se inscrevem em nossas percepções como tradução de um real. Em termos, o *design* surge em um contexto em que os objetos tornam-se também termos de uma linguagem.

Os estudos contemporâneos indicam que já não seria finalidade da linguagem depositar comentários sobre os textos do mundo ou mesmo revelá-lo, seu poder e tarefa seria a representação do pensamento, “não em sua exatidão, mas como o pensamento se pensa.” (Foucault, 1987, p.36).

Como o design se pensa no contexto contemporâneo?

No início do período moderno, o desenvolvimento da linguagem estava condicionado a uma função de traduzir o mundo natural ou divino. Em termos de visualidade, cabia a pintura codificar os textos da igreja ou da natureza,

O renascimento detinha-se diante do fato bruto de que havia linguagem: na espessura do mundo, um grafismo misturado às coisas ou correndo sob elas; siglas depositadas nos manuscritos ou nas folhas dos livros. (Foucault, 1987, p.94)

A afirmação de Foucault, que “a linguagem não tem mais outro lugar senão a representação, nem outro lugar senão a si mesma: nesse vão que ela tem de poder compor”. (1987, p. 94), aponta para a dinâmica da apropriação e que definiu um procedimento criativo nas vanguardas artísticas. Como resultado: obras que concretizam, pela dinâmica incorporação de um dialeto visual, para se constituir; aquele definido pelos objetos cotidianos.

Marcel Duchamp, Kurt Schwitters, Picasso, dentre outros artistas, fizeram uso de impressos, objetos funcionais, e toda ordem de materiais gerados pela cultura de massa, para produzir, traduzindo, desta forma, o objeto de design como matéria artística.

A assimilação de códigos de outras linguagens é um desafio também para o design. E esta dinâmica segue sendo princípio na produção contemporânea, pela apropriação das novas tecnologias móveis e

digitais. Sendo assim, não seria gratuita a convocação feita por Mitchel (2002), aos *designers*, ao descrever o cenário que se traça pelas novas tecnologias, como um velho desafio:

A inteligência da máquina é como o plástico, o aço e o motor elétrico – apenas mais um acessório útil no repertório dos *designers*, que vão usá-la de forma apropriada, em conjunto com outros materiais e componentes, para criar produtos que irão atender nossas necessidades e nossos desejos. (Mitchell, 2002, p. 36)

Está contida, nesta colocação, uma proposta de apreensão do mundo, pelo designer, muito diferente daquela que parece ser proferida pelas tradicionais concepções de projeto. Diferente porque não se submete às regras ou leis que validariam suas formas, mas, sobretudo, o reconhecimento de novas “materialidades” e linguagens e a necessidade da elaboração de estratégias específicas para abordá-las.

Estratégia para a produção do sentido : o projeto como forma de proposição

O sentido, como produto do encadeamento de ações lógicas e discursivas para a expressão de um pensamento, nas ciências, se apresenta na forma de proposição, no design, pelas formas do projeto.

Em outros termos, o sentido é aquilo que é expresso pela proposição e pelo projeto como razão de ser a formulação de um pensamento. Para Deleuze (1974), o sentido seria uma quarta dimensão da proposição, para além daquelas definidas pelas manifestação designação e significação².

Partindo das experiências relatadas por Wollner (2003) e Melo (2006), identificamos como elemento designativo do projeto um rol de imagens, de conceitos-formas, que são selecionadas, traduzidas e re-significadas, em um primeiro momento, para a fixação de aspectos provisórios de um problema. Mas também para acolher os dados deste problema, para que seja possível colocar uma discussão.

No escritório de Wollner tem um quadro de avisos onde ele costuma fixar imagens a partir das quais ele relaciona os termos iconográficos necessários para o desenvolvimento do projeto que esta desenvolvendo.

² Em concordância com outros autores, Deleuze reconhece três relações distintas na proposição, a primeira chamada designação (é a relação da proposição a um estado de coisas exteriores), a segunda chamada manifestação (se apresenta como o enunciado dos desejos e das crenças que correspondem à proposição) e a terceira chamada significação (é a relação da palavra com os conceitos universais). (DELEUZE, 1974)

No dia em que estive em seu estúdio³, no painel de avisos estava fixada uma seqüência de imagens que deu origem a marca da Eucatex: uma ilustração da estrutura interna do aparelho auditivo e algumas associações visuais, com a imagem do labirinto, do caracol e da medida áurea.

Aquelas imagens de Wollner não revelam ainda se o problema foi contemplado ou não, ou se a inferência visual feita por ele contempla as expectativas do seu cliente. No caso, isto ainda não importa, trata-se de uma etapa investigativa: este conjunto de informações, como dinâmica do projeto, comporta imagens particulares, selecionadas por ele, representações individuais e os termos do problema teria, portanto, o valor de uma hipótese.

Pela seleção das informações e pela relação que é estabelecida entre estas informações, identificamos a figura do designer. É por onde anunciam-se os seus desejos, crenças, inferências, revelando assim aspectos do seu processo produtivo. São aqueles que dão testemunhos do projeto poético⁴ do designer.

Em termos, a figura do designer, como sujeito produtor de sentido, é também elemento do projeto, pois ele comporta suas inferências e aspectos do seu projeto poético. No entanto, este ingrediente é um pressuposto, mas não, ainda, um parâmetro para validar o projeto.

Desejos e crenças são inferências causais, não associações. O desejo é a causalidade interna de uma imagem no que se refere à existência do objeto ou do estado de coisas correspondentes; correlativamente, a crença é a espera deste objeto ou estado de coisas, enquanto sua existência deve ser produzida por uma causalidade externa. (DELEUZE, 1974, p. 84)

No artigo de Melo, identificamos a força que tem esta “causalidade externa” para a validação de um projeto. No caso, os desejos e as crenças são postos à prova no momento de formulação das diretrizes projetivas, dada a interlocução de um cliente – porém ele esta presente em todas as etapas.

As diretrizes projetivas são, portanto, ilações formais e conceituais que o designer faz para colocar em termos de design questões comerciais, mercadológicas, poéticas, técnicas, estéticas. No entanto,

³ Para o desenvolvimento do projeto, O lugar do design, foram desenvolvidas uma série de entrevistas – Alexandre Wollner, Cláudio Ferlauto, Guto Lacaz e Chico Homem de Melo - cuja proposta seria registrar o espaço de trabalho dos designers e seus processo criativos.

⁴ Para Salles, o projeto poético define os princípios envolvidos pela singularidade de quem cria. São os gostos e crenças que regem seu modo de ação. Ou ainda, ele está ligado á princípios éticos do criador: seu plano de valores e sua forma de representar o mundo. (1998, p. 38)

As respostas a cada uma das dezenas ou mesmo milhares de perguntas colocadas durante o detalhamento de um projeto são obtidas pelo enfrentamento paciente de cada uma delas. Aqui torna-se indispensável a flexibilidade do designer em perceber as situações particulares nas quais alguns dos princípios norteadores do projeto são colocados em xeque. (Melo, 2006, p. 78)

Na acareação do que é proposto (pelo designer), e o que é esperado (por um cliente) há como condicionante parâmetros conceituais do que é uma marca, um livro, uma cadeira, um site, etc. Ou seja, aquilo que define o contexto de significação de um projeto para que seja acolhido como item de um repertório de design já constituído. Para Melo (2006), a significação já se revela nas primeiras etapas do um projeto e, de algum modo, esta relacionada às dimensões designativas e manifestantes do projeto.

Considerar o sentido como aquilo expresso pela proposição e, ao mesmo tempo, considerar a natureza propositiva do projeto, faz emergir aspectos do processo criativo.

A etimologia da palavra projeto (lat. *Projectus*), indica as ações de lançar para a frente, de se estender. Sendo que, da palavra proposição (lat. *Propositio*), estão indicadas as ações de pôr diante, expor à vista; apresentar, anunciar. (houaiss, 2006)

Na discussão aqui proposta, em que relacionamos projeto e proposição, tendo como pano de fundo o processo criativo, o sentido revela-se como produto da sobreposição de ações semióticas e que se complementam. Aquelas necessárias para a expressão de um fato ou situação em um momento seguinte – reveladas pelo ato de projetar – e aquelas que se completam como síntese de uma série de ações já realizadas, aquelas necessárias para a elaboração de um discurso – reveladas pelo ato de propor.

Ou, como afirma Melo, o projeto se faz da superposição ou embaralhamento de etapas, ao mesmo tempo que nele estão supostos o aparecimento de ações inteiramente imprevistas. Sendo assim, por esta colocação, é possível discorrer que a construção do projeto, logo, o seu sentido, se realiza por um percurso não linear, dotados de idas e vindas.

Salles, ao falar sobre o processo criativo do artista, contribui com esta discussão quando afirma que as dinâmicas criativas se revelam pela convivência de buscas e sedimentações:

O percurso criador mostra-se como um itinerário recursivo de tentativas, sob o comando de um projeto de natureza estética e ética, também inserido na cadeia de continuidade, e portanto sempre inacabado. É a criação como

movimento, onde reinam conflitos e apaziguamentos. Um jogo permanente de estabilidade e instabilidade, altamente tenso.(Salles, 1998, p.53)

A afirmação feita por Salles, como pressuposto para a investigação de disciplinas que tem a criação como medida, alinha ciência, arte e design, pelas medidas do processo.

Bonsiepe (1983), toca esta questão quando afirma que, ainda que se considere que *design* não é, e nunca será ciência, o designer, assim como o cientista, no processo de elaboração de um projeto, formularia hipóteses, cuja validade seria demonstrada posteriormente, pela produção de protótipos.

O que estaria inscrito nesta afirmação de Bonsiepe?

Pela questão de Bonsiepe é possível constatar uma dimensão criativa da prática projetiva do design, muito semelhante ao que ocorre na produção científica: o fato de o *designer*, de algum modo, ser responsável não só pela materialidade dos objetos cotidianos, pela existência do *design*, mas também pela manipulação consciente ou inconsciente do sentido creditado ao projeto e à sua autonomia. A compreensão da lógica que une imagens, textos, diagramas, experimentações, conceitos, revela o princípios de uma metodologia, que não deve ser visto como regra, mas como tradução de um processo inferencial e criativo.

O sentido, compreendido como uma das dimensões da proposição, é um pressuposto. O primeiro elemento do projeto! Ele já estaria suposto no momento em que o designer começa “falar”, ao mesmo tempo que define as condições de sua “fala”, ao longo do seu processo criativo.

Ou seja, o sentido do projeto deve ser lido como dispositivo que qualifica o processo criativo, produto do encadeamento coerente de etapas produtivas e dos elementos projetuais, indicando um rumo para a produção de novas metodologias.

Portanto, estes dois significados que o termo sentido abarca, no contexto de nossas reflexões, aponta que para a codificação do projeto é necessário considerar a forma de um jogo de linguagem em que o fato, o sonhado e o feito se relacionam.

Um passeio pelas imagens deixadas por Lina Bo Bardi permite relacionar as concepções de projeto, que se revelam pela análise dos documentos de processo, como busca e construção. Moldando, desta forma, uma concepção de método que se caracteriza como produto de dinâmicas criativas.

Os percursos de Lina Bo Bardi :

Para ilustrar as questões apresentadas neste artigo, tomamos como referência anotações deixadas por Lina quando do desenvolvimento da cadeira Bowl e do projeto de recuperação do Centro Histórico da Bahia, Salvador.

Essas imagens foram colhidas do livro publicado pelo Instituto Lina Bo e P.M.Bardi, no qual são apresentados alguns estudos feitos por Lina Bo Bardi, como parte das investigações que ela realizou para o desenvolvimento de diversos projetos.

Discorrer sobre essa seleção de imagens não nos autoriza a proposição de um estudo genético sobre o processo de criação de Lina, nem seria esta nossa intenção, na medida em que não tivemos contato com todo o material que ela gerou para a sua formulação. No entanto, ainda que seja escasso o material e de segunda mão, isso não torna um impeditivo para demonstrar as idéias que defendemos neste artigo.

A seleção de imagens que trazemos, parece ser suficiente para identificar que Lina Bo Bardi, para o desenvolvimento do projeto, lança mão de proposições que parecem afeitas ao artista, na medida em que ela se permite lançar mão de recursos expressivos para contornar os problemas que o projeto demanda. Ao ver o livro fica fácil constatar que esta dinâmica se repete na realização de outros projetos.

No geral, os projetos são apresentados por imagens técnicas e fotografias, acompanhadas de esboços e aquarelas, às quais identifico como “reflexões estéticas” que ela realiza sobre o tema abordado pelo projeto.

No caso dos registros apresentados sobre o projeto de recuperação do Centro Histórico da Bahia, temos cinco imagens que indicam, de algum modo, um percurso que comporta “um olhar pessoal” da arquiteta sobre ambiente.

O que nos chama a atenção é uma imagem (fig. 5) que tem como legenda “aspectos de ruínas e destruição do Centro Histórico”, que é na verdade, uma aquarela que nada revela de degradação do espaço, antes disso, mostra um ponto de vista poético da arquiteta sobre o cenário a ser transformado. A ela seguem estudos sobre soluções que ela sugere e uma planta do plano geral das intervenções que propõe.

Se não soubéssemos que esta aquarela faz parte dos estudos de um projeto de arquitetura, ela poderia, perfeitamente, ser apresentada como produção artística. Já que comporta uma autonômica poética

dada a experimentação de linguagem e a expressividade que a caracteriza.

No entanto, se pensada como parte integrante de um projeto de arquitetura torna- visível uma estratégia projetiva que conta com uma forma linguagem sedimentada pela arte, para a tradução do “real”.

Um mesmo percurso inferencial identificamos nas imagens apresentadas para traduzir o projeto da cadeira Bowl, já que o estudo feitos para o revestimento das cadeiras (fig. 2), são tão “belos e poéticos” quanto as aquarelas do centro Histórico.

Por estes desenhos, temos a impressão que Lina queira resgatar, como parte do projeto, um “valor estético” das formas que propõe e do ambiente a qual ela esta endereçada. Ou seja, parece querer ela antever um real mediado por imagens poéticas. Por tradição, esta estratégia tem se mostrado como uma demanda produtiva empregado pelos artistas, mas Lina parece não acreditar muito nestas segmentações que são feitas entre as práticas do designer e do artista, e assim mostra, pelas suas proposições visuais, que essa pode ser uma demanda investigativa do designer também.

No caso das anotações visuais apresentadas sobre a cadeira Bowl, vale uma nota comparativa entre o que parece ser um primeiro esboço da cadeira e, uma outra, que mostra a planta e corte da cadeira. (figs. 1 e 2) Não há como não identificar que são imagens compromissadas com discursos diferentes – poético e projetivo – mas que, no entanto, servem para a composição de um único e mesmo projeto de design de produto.

Investir em uma análise comparativa entre as anotações que o designer faz para a realização de um projeto,, torna possível conjecturar sobre uma concepção de projeto de design que, embalado pela resolução de um problema, sedimenta o seu sentido por caminhos que comporta procedimentos – e visualidades – que pode ser “emprestados” de outras áreas, sobretudo a arte.

Estudos: Bardi's Bowl, 1951

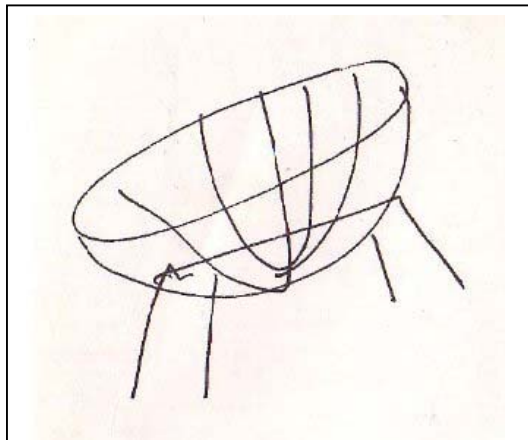


Figura 1: esboço - cadeira Bowl

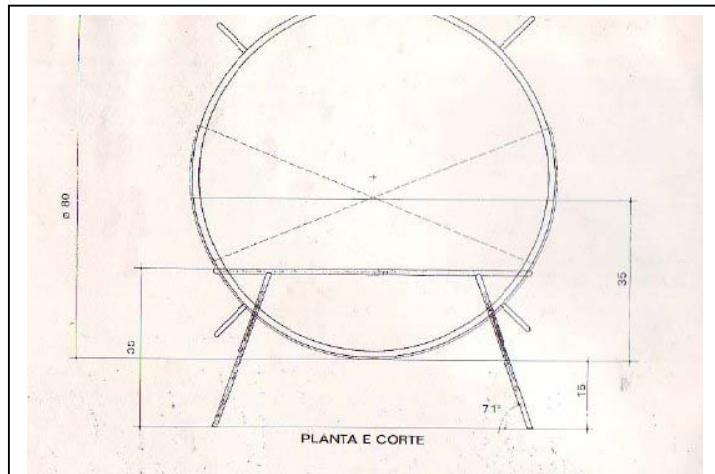


Figura 2: Planta de corte

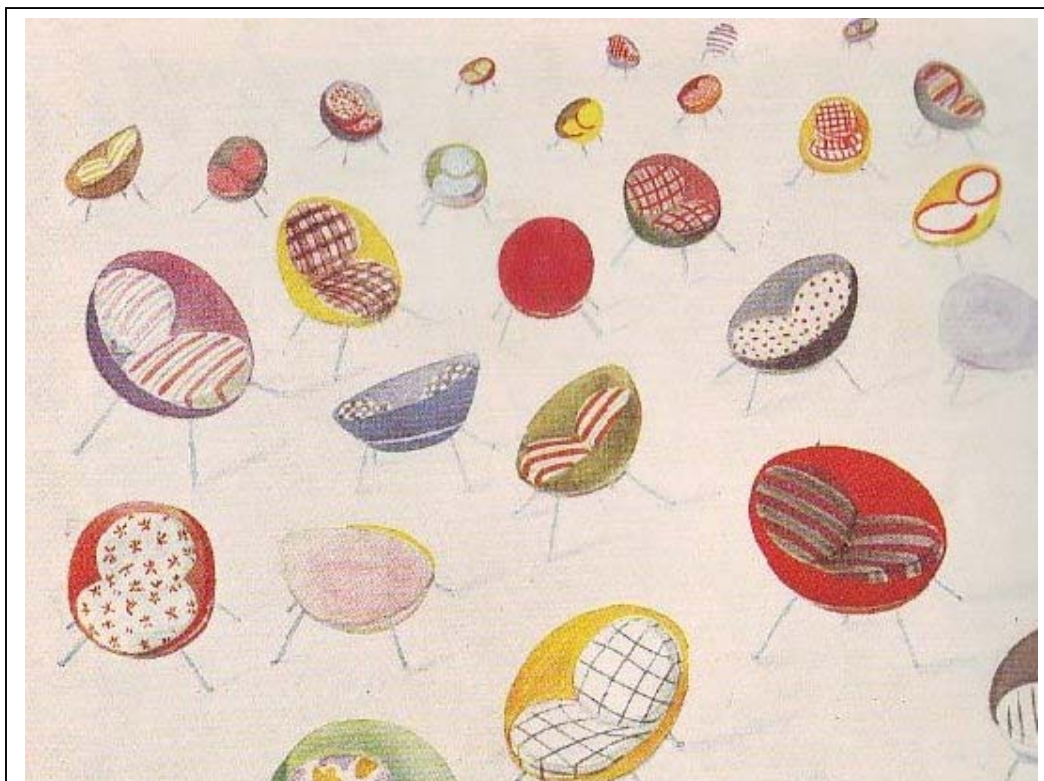


Figura 3: estudo para revestimento

Estudos: Revitalização do Centro Histórico da Bahia, 1986



Figura 4: Estudo: "Aspectos de ruínas e destruição do Centro Histórico"



Figura 5: Um detalhe planta geral das intervenções no Centro Histórico

Claudia Teixeira Marinho. Mestre e doutora em Comunicação e Semiótica, PUC-SP. Artista visual, designer. Professora do Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi.

marinhocl@uol.com.br

Considerações finais

A metodologia proposta pela Crítica Genética pode ampliar as discussões sobre a prática projetiva do designer, já que possibilita, a partir da análise relacional dos documentos de processo, estabelecer generalizações sobre o processo criativo e um reconhecimento da natureza inter-semiótica do ato de projetar.

A proposta de caracterizar a criação como processo inferencial – ou seja, aquele que se realiza pela proposição de hipóteses e demonstrações – possibilita o reconhecimento de uma “lógica” criativa que permearia também a produção do design.

A breve análise que fizemos das imagens deixadas por Lina, quando da realização de um projeto de arquitetura e um de design, mostra-se como um pequeno ensaio sobre as possibilidades que a análise do processo, conforme define a Crítica Genética, pode oferecer para abordar a prática projetiva do design. Por elas, foi possível identificar que os termos de um projeto podem, perfeitamente conter proposições plásticas e formais que, em um primeiro momento, não estariam endereçadas às apreciações de um cliente, mas, que no entanto, indicariam de que modo o designer constaria com um repertório poético para a sua validação das etapas de desenvolvimento de um projeto.

Lina foi ilustradora, e parece que ela não abre mão dessa experiência para construir sua história como designer e arquiteta.

Por isso, se neste artigo relacionamos os termos criação e projeto, não é a propósito de alimentar as discussões que emergem quando estes termos aparecem associados em uma idéia. Antes disso, queremos demonstrar que pela noção de processo, sedimenta-se um caminho natural que interliga um termo ao outro, já que consideramos que a noção de criação não serve às reflexões do design pelos mesmos parâmetros que serve à arte.

Se no caso da arte ela se alinha bem às análises formais, no caso do design, às análises de estratégias projetivas. Pelo nosso ponto de vista, torna-se este o território criativo do design.

Por isso, no contexto da produção do design, não podemos abrir mão de estratégias investigativas que resgatem o designer como sujeito

inserido – em corpo, alma e poética – nas dinâmicas das produções contemporâneas.

Sendo assim, a opção pelo processo, como dispositivo que possibilita relacionar projeto e criação em termos cordatos, tem na metodologia oferecida pela Crítica genética um caminho.

Referência bibliográfica

BONSIEPE, Gui. A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.

DELEUZE, Giles. Lógica do sentido São Paulo: Perspectiva, 1974.

FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

LANGER, Susanne. Filosofia em nova chave. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MELO, Chico Homem. Signofobia. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

PIGNATARI, Décio. O que é comunicação poética. São Paulo: Ateliê editorial, 2004.

MITCHELL, Willian J. E-topia, a vida urbana _mas não como a conhecemos. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística. São Paulo: FAPESP/AnaBlume, 1998.

WITTGENSTEIN, Tractatus Logico-Philosophicus, São Paulo: Edusp, 1994.

WOLLNER, A. Design Visual 50 anos, São Paulo: CosacNaify, 2003.