

Nas últimas décadas do século XX, os meios produtivos foram de tal forma impactados na sociedade industrial pela computação e pela eletrônica que tornou-se impossível imaginar a configuração de artefatos, produtos e sistemas afastada da lógica da *estratégia de projetos* difundida sob o protagonismo do *design*. A digitalização permeou o espaço social com toda sorte de dispositivos, plataformas, mídias, aplicativos e sistemas através dos quais as atividades mais triviais da vida passaram a se organizar. Assim, não apenas inauguraram-se novas possibilidades técnicas, mas consolidou-se uma racionalidade ajustada ao progresso tecnológico que intervém diretamente nas relações sociais. Cabe, portanto, sublinhar a centralidade do *processo do design* na consolidação deste horizonte tecnológico. Tomado como um programa de ações ligado ao desenvolvimento dos artefatos industriais, sejam eles físicos ou virtuais, o design prosperou ao se encarregar da configuração dos dispositivos interativos.

Iniciando por situar algumas noções preliminares em torno do conceito de projeto, buscaremos sobretudo, em seguida, delinear um plano geral de reflexão a favor de uma *sociossemiótica* dos projetos do design.

1. As perspectivas funcionalistas e seus limites

Para o campo do design, comprometido com o processo contínuo de aprimoramento dos artefatos humanos, é imperativo que os produtos projetados sejam utilizados com facilidade pelas pessoas, integrando-se às suas atividades diárias. Tratando-se de dispositivos digitais, cuja lógica de funcionamento não é "transparente", isso pressupõe a construção de artefatos com interfaces mais intuitivas, ou seja, cuja operação se apresente da maneira mais simples possível de ser apreendida por qualquer usuário. Daí a noção de « usabilidade ». Pois se por um lado despontam as possibilidades de desenvolvimento de novos produtos (alavancada por um extraordinário avanço tecnológico), por outro devem ser considerados os limites da capacidade de assimilação e uso destes artefatos pelos seus destinatários.

A expressão *interaction design* é atribuída ao designer britânico Bill Moggridge que, no início da década de 1990, propôs a disciplina com o objetivo de estudar o contato entre as pessoas e os artefatos tornados possíveis pelas novas tecnologias. Embora a palavra *interaction* possa sugerir alguma convergência ou proximidade com os fenômenos tomados como objeto de estudo no âmbito das ciências sociais (e mais especificamente da sociossemiótica), é no âmbito das chamadas Interfaces Humano x Computador (IHC) que essa subárea do design nasceu e se consolidou. Tratava-se de dar à

questão das interfaces computacionais uma visada própria a partir do campo do design. Por esta razão, em seus desenvolvimentos teóricos, a disciplina manteve-se sob forte influência das ciências da computação e da engenharia de softwares. Outras perspectivas epistemológicas aparecem apenas mais tardiamente, num movimento ainda lento de abertura teórica.

Entretanto, dado o caráter transdisciplinar necessário às iniciativas projetuais¹, a discussão sobre o estabelecimento de tal disciplina depende de articulações mais amplas com outras áreas do conhecimento. Deste modo, nos interessa explorar uma aproximação com o domínio específico da teoria semiótica, mais precisamente ao encontro do modelo interacional proposto por Eric Landowski². Para tanto, esboçaremos uma descrição da natureza geral das atividades projetuais, que mais a frente nos permitirá abordar o design enquanto *prática produtora de sentido*.

1.1. O método do design de projeto

Logo após seu surgimento, com a implantação dos sistemas industriais de produção, a atividade do design buscou se fiar numa perspectiva científica e lógica. O objetivo era distinguir-se de abordagens predominantemente estéticas (como as das artes e do artesanato) não ajustadas aos processos industriais. Logo, os primeiros designers passaram a sustentar a aplicação de um *método de projeto*, tanto para distinção de sua autonomia profissional quanto como estrutura para a otimização de resultados. É essa acepção de design enquanto projeto — e não enquanto forma ou estética de produtos — que foi assumida pela perspectiva do design dito moderno.

Contudo, se no plano prático a atividade se desenvolveu, na pesquisa em design o fenômeno propriamente dito do *projetar* só viria a ser tomado como objeto de estudo mais tarde. Ao se valer das contribuições teóricas de diferentes áreas, como a arquitetura, a estatística, a engenharia de materiais, a ergonomia, as ciências cognitivas, entre tantas outras, uma teoria própria sobre projeto tardou a se constituir. Pelo menos até meados do século XX, o design foi tomado apenas como uma *práxis*, ou seja, algo que se « aprenderia fazendo », não sendo, portanto, conceptualizável. Por isso, a delimitação de um escopo de atuação para o design também foi, desde muito cedo, bastante controversa. Virtualmente, toda atividade de criação ligada a algum fim comercial, independente da natureza do produto final, poderia se beneficiar do método de projeto. Observamos isso no emprego disseminado do termo « design » em construções comuns como « design industrial », « design gráfico », « design de jogos », « *fashion design* », mas também em « *food design* », « *cake design* », « *hair design* », « *make-up design* », « *character design* », e em outras tantas associações sobre qualquer coisa que se deixe « materializar ».

Numa visada semiótica, o que nos interessa discutir é que estas numerosas ocorrências dão a ver duas hipóteses que se conectam : *i*) que o termo « design » corresponde a uma espécie de performance ligada a um conjunto específico de ações, ou seja, um *método* ; e *ii*) que as coisas podem ser melhoradas *através* deste método.

Estas duas hipóteses derivam de uma ideologia de fundo « projetivista », ou seja, de uma convicção axiomática na eficiência do método do design. Nessas condições, prevalece um projeto

1 Gustavo Amarante Bomfim, « Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design : morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação », *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, 5, 2, 1997.

2 Cf. *Interações arriscadas* (2005), trad. São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2014.

enquanto *percurso programático* de ações com objetivos bem definidos. Originária do funcionalismo hegemônico na revolução industrial, esta forma de pensar continua tendo inegável influência nas práticas metodológicas dos designers. Contudo, como veremos, ela não parece dar conta da natureza complexa dos *processos criativos*, que em certa medida escapam às possibilidades de descrição e à ortodoxia do método. Pois se estes processos não se submetem à normatização da lógica projetivista de um certo design, é, como buscaremos demonstrar, pelo fato de estarem sujeitos a um *regime interacional* distinto.

1.2. Um modelo linear, normativo e instrumental

Segundo o funcionalismo, os objetos devem atender às necessidades da vida cotidiana. O design se define então como atividade sistematizada de criação de artefatos para propósitos específicos: coisas destinadas a uma serventia *instrumental*. Embora simplificadora, esta visão permitiu delinear conjuntos constantes de ações (procedimentos projetuais) e aplicá-los de maneira bem sucedida no desenvolvimento de objetos de naturezas diversas. Em busca de níveis mais elevados de cientificidade e eficiência nos processos do design, iniciam-se então os estudos teóricos em torno do método. A partir dos procedimentos projetuais em uso pelos designers em meados dos anos 1960, o engenheiro mecânico britânico Bruce Archer identificou certas recorrências e as sintetizou num modelo geral³. Para o autor, que foi um grande incentivador do estabelecimento do design como disciplina acadêmica, qualquer iniciativa projetual seria esquematizável pelo encadeamento de uma fase *analítica*, uma fase *criativa* e uma fase *executiva*, dentro das quais se ajustariam ações específicas variáveis. Apesar de outros modelos conceituais, foi a síntese de Archer que permitiu o reconhecimento de uma *linearidade* subjacente aos projetos, bem como de um caráter *normativo* e *instrumental* comum às metodologias projetuais, tidas como uma espécie de caminho legítimo para a concepção do mundo artificial⁴.

Do sintético diagnóstico produzido por Archer, podemos depreender as linhas gerais de uma *racionalidade projetivista* conforme a qual as coisas — tais como devem ser — haveriam de nascer pela sequência das etapas do design. *Hors de la « méthode », point de salut !* Por sua vinculação ao funcionalismo, tal ordenação metodológica tem como princípio norteador o conceito de *uso*, ou seja, o ato de realização das potencialidades inscritas nos objetos segundo seu propósito, tal como previsto por seu criador. A ênfase em testes de usabilidade e a importância das práticas de verificação e validação das funcionalidades dos objetos junto a indivíduos reais, consoante com a corrente do chamado *design centrado no usuário* (ou UCD, conforme a sigla adotada em inglês), confirmam este caráter funcionalista. Os artefatos devem ser projetados para atender as necessidades e os anseios de um indivíduo específico que assumiria, portanto, o estatuto semiótico de *usuário*: aquele que, segundo um papel narrativo bem definido, faz uso. Aqui, podemos depreender que os sujeitos do mundo se caracterizariam a partir do conjunto de suas práticas de uso, ou seja, como *operadores pragmáticos* das possibilidades funcionais dos objetos. Correlativamente, o designer se apresentaria como um actante-sujeito a quem caberia um fazer avaliador sobre as circunstâncias de uso e sobre o

3 Cf. Bruce Archer, *The structure of design processes*, London, Royal College of Art, 1968.

4 Rodolfo Fuentes, *A Prática do Design Gráfico : uma metodologia criativa*, São Paulo, Rosari, 2006.

perfil do futuro usuário. Antevendo seus gestos, seus hábitos, seus gostos, o designer passaria a operar escolhas adequadas ao seu « público-alvo »⁵.

Segundo tal perspectiva, o designer se apresenta como um sujeito que age sobre o percurso do outro, abrindo-se a uma problematização dos regimes de interação propostos por E. Landowski⁶. Desta feita, podemos ultrapassar um debate de fundo utilitarista sobre o *valor prático* dos artefatos e passar a explorar uma perspectiva sobre o *sentido* nas interações da atividade projetual. Afastamo-nos então do projetivismo ligado à simples utilização dos objetos, à sua eficiência e à sua serventia, rumo a uma perspectiva semiótica focalizada no conceito semiótico de *prática*⁷.

1.3. Da usabilidade ao sentido, passando pelo cognitivismo

Em acordo com este ponto de vista, importantes iniciativas teóricas têm explorado novos caminhos, a partir do tratamento das questões da significação. Em comum, elas situam o design no domínio da construção de *signos*, o que explica a aproximação com os modelos das ciências cognitivas e da escola semiótica americana⁸. Através deste quadro teórico, a problemática que se coloca passa a se relacionar aos processos semióticos instaurados pelo uso dos artefatos, ou seja, à circulação dos signos e à inteligibilidade dos artefatos. Isto implica uma orientação em parte diversa das abordagens centradas exclusivamente na utilidade dos artefatos, pela emergência de uma perspectiva não mais preocupada com o « design de objetos para certos usos, [mas] focada nos processos cognitivos subjacentes à percepção destes designs »⁹. Entretanto, em sua grande maioria, estas abordagens têm se concentrado na descrição instrumental da interação entre usuários e objetos, privilegiando um plano de ação notadamente objetual e restrito aos mecanismos de apreensão dos significados *nas coisas*. Seja no uso de ferramentas, eletrodomésticos, manuais, sistemas de informação ou dispositivos eletrônicos e suas complexas interfaces interativas, a atenção está ligada ao *processamento de informações presentes nos objetos*, e que por meio de operações cognitivas elementares caberia aos usuários « decifrar ». Em última análise, trata-se de um interesse numa maior *eficácia comunicacional*.

Entretanto, para além deste quadro conceitual, que poderíamos associar a uma *semiologia* dos artefatos (que se deixaria organizar, pelo menos em parte, como um sistema formal), uma *semiótica* do design — ao menos a que aqui nos interessa propor — precisa explicitar as condições que garantem a emergência do sentido na *relação* mesma com os objetos projetados. Por isso, buscando nos

5 Para mais sobre o assunto, cf. Lauer Alves Nunes Santos, *Considerações sobre uma semiótica do design*, Rio de Janeiro, Triades em Revista, 2010.

6 Cf. *Interações arriscadas, op. cit.*

7 Sobre a distinção entre *utilização* e *prática* enquanto duas formas possíveis de « uso », a primeira instrumental, a segunda relacional, cf. E. Landowski, « Vettura e pittura : dall'utilizzo alla pratica », in S. Jacoviello, T. Lancioni, A. Mengoni, F. Polacci (orgs.), *Texture. Scritti seriosi e schizzi scherzosi per Omar Calabrese*, Siena, Protagon, 2009 (« Voiture et peinture : de l'utilisation à la pratique », *Galáxia*, 12, 2, 2012, <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/12945>) e *id.*, « Avoir prise, donner prise », *Actes Sémiotiques*, 112, 2009, § 1.3.

8 Cf. Mihai Nadin, *Anticipation*, New York, Springer Science & Business Media, 2002 ; Jane Fulton Suri, *Thoughtless Acts : Observations on Intuitive Design*, San Francisco, Chronicle Books, 2005 ; Klaus Krippendorff, *The Semantic Turn : A New Foundation for Design*, New York, CRC Press, 2006 ; Donald Norman, *Design Emocional*, Rio de Janeiro, Rocco, 2004 ; Marc Hassenzahl, *Experience Design*, London, Morgan & Claypool, 2010.

9 Elzbieta Kazmierczak, « Design as meaning making : from making things to the design of thinking », *Design Issues*, 19, 2, MIT, 2003, p. 45.

distanciar do esquematismo das abordagens sobre a *representação*, que parecem tomar a significação enquanto trânsito de valores (dos artefatos para os sujeitos que com eles interagem), adotamos o conceito de *interação* enquanto processo semiótico de produção de sentido. Esta distinção se faz necessária dado o debate introduzido pelos semioticistas da corrente francesa a propósito da percepção enquanto « lugar não linguístico onde se situa a apreensão da significação » — como escreve Greimas¹⁰—, e adiante sobre um sentido que surge como efeito da interação em ato¹¹. Isto implica superar a noção determinista de significado enquanto « valor » encerrado nas coisas e passar a uma lógica do sentido enquanto construção, ou seja, como o efeito de nosso contato inteligível — e sensível — com o mundo significante.

Seguindo estas indicações, à ideia de interação como curso de ações num plano puramente cognitivo — quer dizer, unicamente dependente da inteligibilidade dos sinais contidos nos objetos do mundo — se acrescenta a noção de *experiência sensível*, segundo a qual os efeitos de sentido se apresentam como potencialidades que se realizam somente *em ato*. Saímos por conseguinte do registro da *utilização* (instrumental) e adentramos no domínio da *prática* (relacional) dos objetos projetados. Nesta proposta, que Landowski contrapõe ao esquema narrativo canônico das interações ligadas a uma economia de trocas de objetos de valor entre actantes segundo o modelo da *junção*, diferentes lógicas interacionais passam a intervir a partir do modelo da *união*, em que opera o contato estésico¹². Mediante a retomada da noção fenomenológica de corpo como instância de apreensão do sentido, essa perspectiva teórica pressupõe a aproximação entre o indivíduo que sente e o mundo sentido, o que nos tira de um plano de descrição meramente funcional e conduz à problemática das interações de caráter intersubjetivo e, possivelmente, criativo.

2. Pressupostos actanciais e regimes de projeto

Retornamos agora ao nosso domínio inicial, os fenômenos próprios do chamado « design de interação », para cotejar, a partir da discussão no âmbito do design de dispositivos interativos, uma outra perspectiva teórica para a extensão das atividades projetuais. Segundo uma definição correntemente aceita, proposta por Jenny Preece, o design de interação é o « design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho »¹³. Dada a profusão de artefatos interativos na vida cotidiana, bem como a complexa natureza do funcionamento de seus sistemas, cabe aos designers de interação atuarem como tradutores das potencialidades dos produtos da era digital. Seguindo tal descrição, reencontramos aqui a ideia de que o design de interação deve visar a facilidade de uso dos artefatos, buscando para tanto o maior grau possível de adequação dos projetos aos conhecimentos e competências dos sujeitos. Esta medida, que implica o estudo do perfil dos possíveis usuários, coloca em valor um certo caráter preditivo da atividade. Nestas condições, temos que o designer, sujeito dotado de um certo número de competências (intelectuais, estéticas, técnicas, metodológicas...), realiza uma performance (a

10 A.J. Greimas, *Semântica estrutural* (1966), São Paulo, EDUSP-Cultrix, 1973, p. 15.

11 Cf. *Interações arriscadas*, *op. cit.*, pp. 95-101.

12 Cf. E. Landowski, « Jonction versus union », *Passions sans nom*, Paris, P.U.F., 2004, pp. 57-66.

13 Jenny Preece et al., *Design de Interação : Além da Interação Humano-Computador*, São Paulo, Bookman, 2005, p. 28.

configuração de um objeto ou sistema segundo um dado programa de ações tidas como adequadas) para atender a necessidades de outro sujeito, que entra apenas enquanto parceiro virtual no espaço da interação. Logo, como uma identidade imaginada.

Ora, se analisarmos as estruturas actanciais pressupostas por essa perspectiva, é fácil constatar que, na realidade, ela dá origem a pelo menos duas abordagens metodológicas claramente distintas, ligadas a dois níveis distintos de normatização.

2.1. Uma abordagem totalmente normatizada

Num primeiro nível, podemos imaginar um designer envolvido na concepção de algum tipo de artefato ou sistema cuja função seria muito precisa, ligada ao cumprimento de alguma tarefa essencialmente prática. Por exemplo, o desenvolvimento de *um software para controle de uma linha de montagem*. Aqui, o designer recebe de um cliente (destinador) um *dever fazer* (um briefing, que detalha com precisão os requisitos da interface a ser concebida), tendo que desenvolver soluções a partir de um estudo detalhado da tal tarefa de controle, assim como daquele que operará o sistema, das máquinas envolvidas, das condições de uso, do tipo de produto que será montado, etc. Como o conceito central aqui é o uso do artefato pelo usuário, uma das variáveis mais importantes a considerar é a questão da *eficiência*, ou seja, o grau de sucesso envolvido na realização da tarefa.

Nesta abordagem, é o próprio destinador-contratante que define o escopo do projeto, apontando os termos em que a tarefa deve ser cumprida. Dele, partem as ordens que, segundo o programa de ações instaurado, cabe ao designer cumprir. Além disso, o sujeito operador do sistema (seu usuário) não deverá executar qualquer ação não prevista ao seu bom funcionamento, sendo necessário, nesse contexto, que o próprio sistema se apresente como um *conjunto fechado de operações* possíveis, que não podem não ser cumpridas. Este tipo de abordagem projetual costuma perseguir graus elevados de controle e previsibilidade e, não raramente, as decisões projetuais são amparadas por um detalhado conjunto de informações sobre os destinatários dos artefatos (seus operadores), com dados e estatísticas precisas sobre suas medidas corporais, suas características físicas, suas limitações motoras e seus graus de instrução, que dariam a ver uma espécie de *mecânica geral* do funcionamento dos corpos e dos comportamentos. Isto se justifica por um sentido de otimização e controle que se persegue nestes projetos mas, ao mesmo tempo, leva a um entendimento sobre o usuário como um *operador objetal* do sistema, destituído portanto (pelo próprio projeto) de seu estatuto de sujeito.

Em condições ideais, as etapas deste tipo de projeto se desenrolariam de maneira *linear*, organizadas temporal e financeiramente de maneira muito precisa, afastando pelo rigor do método a possibilidade mais remota de imprevisto ou prejuízo. O contratante delimita o escopo do projeto, o designer materializa o artefato, o usuário o opera, e a tarefa se realiza conforme o esperado — sem riscos.

2.2. Uma abordagem minimamente arriscada

Num nível inferior de normatização, podemos prever um projetista que ao invés de se submeter integralmente ao seu destinador-cliente, entra com ele num espaço de *negociação*, dada a natureza distinta do projeto desenvolvido. Tomemos, como exemplo, a concepção de *um aplicativo de viagens para celular*.

Entre tantas funcionalidades, um tal aplicativo poderia ajudar seus usuários a encontrar destinos, planejar roteiros, identificar promoções e eventos nos locais visitados, entre outras ações ligadas ao turismo. Para o designer, as decisões a serem tomadas dependem agora não apenas do contratante, ou do inventário de regras sobre usos de aplicativos, mas mais diretamente de seu poder de análise das diferentes variáveis em jogo : de suas habilidades cognitivas enquanto sujeito de um fazer. Avaliando cenários possíveis, o projetista traçará um plano para o projeto visando conquistar os usuários potenciais do aplicativo (viajantes ou interessados em viajar, por exemplo), incluindo atributos que julga capazes de apeter (seduzir) este perfil de sujeito.

Não mais governado pela ideia de previsibilidade e sim de *estratégia*, este tipo de projeto pressupõe um destinatário / usuário difícil de descrever em uma identidade fixa, mas caracterizável pelas competências modais necessárias ao uso e às atividades prováveis de um viajante. Desta forma, pelo cálculo de interações entre ele e tal aplicativo, o designer opera como um *manipulador* mais ou menos competente, em busca da adesão do usuário aos recursos e possibilidades interacionais do sistema projetado. A dinâmica do contrato que se estabelece entre o cliente (contratante) e o designer (contratado) não estará baseada exatamente numa agenda precisa de fases de projeto, mas no encadeamento causal de ações, que se desenrolarão de maneira interdependente dentro de um regime de projeto pautado pelo método e pela estratégia, com graus elevados (porém variáveis) de previsibilidade.

Esquemáticamente, teríamos então o seguinte quadro para estes dois níveis de normatização :

Linha de montagem	us	Aplicativo de viagens
Abordagem <i>totalmente</i> normatizada		Abordagem <i>parcialmente</i> normatizada
Caráter exclusivamente quantitativo		Caráter quantitativo e qualitativo
Foco na <i>eficiência do uso</i> (usuário <i>objeto</i>)		Foco nos <i>interesses do usuário</i> (usuário <i>sujeito</i>)
Regime interacional <i>programático</i>		Regime interacional <i>manipulatório</i>
Controle das <i>etapas</i> projetuais		Controle do <i>método</i> projetual
Previsibilidade total		Previsibilidade relativa

Se na primeira abordagem temos um destinatário com padrões mecânicos de comportamento como uma das peças de uma grande engrenagem (e, portanto, descritível por parâmetros matemáticos), na segunda vemos emergir um destinatário *autônomo*, não inteiramente manobrável pelas escolhas do projetista. Sendo assim, temos a passagem de um uso inteiramente *programado* (para linha de montagem) para outro parcialmente aberto (o uso do aplicativo de viagens), em que o projetista já não controla antecipadamente a experiência do usuário, mas cria as condições para que ela se desenrole dentro de uma previsibilidade *relativa* ; cabe então ao destinador-designer lançar mão de uma estratégia enunciativa eficiente, de modo a fazer seu destinatário-viajante crer nas vantagens do aplicativo e dele se servir em seu percurso de ação ; em acordo com o modelo da semiótica narrativa, o uso do aplicativo coloca em relação o fazer persuasivo do destinador-designer e o fazer interpretativo do destinatário-viajante. Temos, portanto, um projeto que se apresenta como uma

sequência de ações de natureza manipulatória, apoiada na promessa de um valor de uso no atendimento das prováveis necessidades do viajante.

2.3. Além da prudência, a « aventura »

Todavia, apesar dessas diferenças, as duas perspectivas que acabamos de cotejar ainda se assemelham em boa parte, na medida em que regem classes de projetos inteiramente tributárias do método. Colocando-se quer no registro da pura *programação*, quer no da interação *manipulatória*, elas remetem a dois regimes interacionais que Landowski alinha à constelação da « prudência »¹⁴.

O que permite agrupar estes níveis de normatização numa mesma classe de práticas projetuais é sua subordinação ao quadro conceitual dominante na área do design de interação (e, em verdade, na perspectiva projetivista prevalente no campo do design em geral). Segundo tal quadro, os artefatos projetados (em nosso caso, os dois sistemas usados como exemplos) resultam de designs em que se pode reconhecer a centralidade do método, expressa no alinhamento de procedimentos iniciais marcados pela incerteza, abstração e abertura, na direção de um momento final de maior segurança, concretude e fechamento. Trata-se, por conseguinte, da instauração da ordem e da previsibilidade. Enxergada numa perspectiva de « usabilidade », a interação se apresenta investida de um valor objetal : assim como uma cadeira, uma embalagem de leite ou uma coleção de calçados, os fenômenos da interação e da experiência humana também se deixariam « projetar ». A despeito de seu determinismo, a noção esquemática de um usuário que *se serve* de um dispositivo interativo não deixa de ser pertinente no tocante a certos tipos de artefatos do design que se deixam descrever (pelo menos em parte) por suas funções utilitárias. Mas esta ideia não leva em consideração aspectos fundamentais à exploração da dimensão *estésica* das interações, que já não se estabelecem entre sujeitos e objetos, mas de maneira intersomática entre sujeitos sensíveis. Daí a necessidade de abrir o leque teórico.

3. Uma reformulação sociosemiótica

Em busca de outras perspectivas, já não ligadas à ideia de controle e normatização do processo criativo, nem às abordagens projetivistas, vamos agora aproximarmos dos regimes interacionais previstos por Landowski na dêixis da « aventura », que, enquanto complementar daquela da « prudência », abrange os regimes interacionais do *acidente* e do *ajustamento*.

Ao nosso ver, as práticas projetivas (e por conseguinte, os produtos que delas resultam) devem buscar níveis maiores de abertura àquilo que os usuários a quem os artefatos se destinam colocam em jogo enquanto sujeitos dotados não somente de competência cognitiva mas também de sensibilidade. Eis o que torna oportuna uma aproximação com a problemática sociosemiótica do ajustamento sensível¹⁵. Seguindo suas indicações, partimos ao encontro de modos de interação que os projetos de

14 Cf. *Interações arriscadas*, *op. cit.*, p. 86 e 107.

15 A noção de ajustamento, cuja relevância é óbvia no que refere, por exemplo, à compreensão das interfaces entre robôs e pessoas (no âmbito da robótica « humanoide »), já teve aplicações em vários outros domínios, particularmente na análise das práticas gerenciais. Ver Jean-Paul Petitimberty, « La précarité comme stratégie d'entreprise », *Actes Sémiotiques*, 116, 2013 ; João Ciaco, *A inovação em discursos publicitários : semiótica e marketing*, São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2013 ; Andrea Catellani, « L'entreprise responsable et ses parties prenantes : entre "manipulation" et co-construction de sens », *Actes Sémiotiques*, 122, 2018.

design acionam num movimento que vai nos fazer passar da lógica clássica da « junção » entre sujeitos e objetos àquela, mais criativa, da « união » entre co-actantes da interação¹⁶.

3.1. O desafio da « criação »

Nesta altura, a análise das práticas interacionais distingue-se ao considerar não mais um conjunto fechado de relações que podem ser previstas — ou planejadas — por um destinador-designer, mas as situações em que emergem diferentes competências cognitivas e estéticas segundo distintos regimes de interação e sentido. Desta feita, começamos a nos afastar do objetivismo descritivo, passando a dois outros regimes de produção de sentido implicados em modos totalmente distintos — embora não desconectados — de interação.

No primeiro momento deste exercício, nos parece necessário problematizar uma tensão que emerge no tocante aos procedimentos metodológicos nativos do campo do design frente a outros modos de criação a ele externos. Para a maior parte dos profissionais e teóricos do design, o método projetual — o programa canônico das ações que visam a concepção dos artefatos humanos — fornece as condições ideais ao projeto do mundo artificial, funcionando como moldura tácita ao sucesso da atividade. Todavia, existe um número representativo de iniciativas ligadas ao processo criativo de artefatos que pouco ou nada têm a ver com um método específico, ou mais exatamente com o método do design. Na verdade, a absoluta maioria das soluções adotadas pelos homens no enfrentamento das adversidades e circunstâncias vividas emergem de processos conceptivos desestruturados, ou sem processo algum. Tomemos apenas como exemplo a descoberta da penicilina por Fleming a partir de um inesperado *incidente* laboratorial. Embora distante de nossa área de pesquisa, o caso nos permite depreender o papel do fortuito, do insólito, quer dizer, do não programado na emergência da inovação. Isto porque a criação, nas suas múltiplas manifestações, não se deixa aprisionar num itinerário previamente encadeado, mas numa constelação mais rica de procedimentos, alguns da ordem do aleatório e, portanto, irreprodutíveis.

Contrastante com o dogmatismo que privilegia sistematicamente a regularidade subjacente ao projeto de design, esta ideia tem aparecido em algumas críticas que reconhecem a necessidade de uma revisão da metodologia « moderna ». Entre elas, destaca-se a renovadora postura de Gui Bonsiepe, que vê com ressalvas o pensamento dos « metodólogos » e sua obstinação em « explicitar e modelar o processo projetual (...) e fazer uma descrição de técnicas específicas que se assemelhem a uma receita culinária para o projetista »¹⁷.

Esta tensão entre perspectivas metodológicas corresponde à relação que Landowski constrói em seu modelo dos regimes interacionais e que opera entre o conceito da junção (que domina a gramática narrativa canônica) e a ideia de união (ligada à emergência do sensível). Os quatro regimes que o autor interdefine (programação, manipulação, ajustamento e acidente) são homologáveis a níveis sucessivos de previsibilidade e estratégia que podemos articular não apenas a formas diferentes de concepção, mas a ações contíguas dentro de um mesmo projeto de design, estas também submetidas a mais de um regime ao mesmo tempo. O benefício imediato desta medida na problemática do método reside na possibilidade de ultrapassarmos os limites de um projeto enquanto programa e reconhecermos a

¹⁶ Cf. acima, n. 14.

¹⁷ Gui Bonsiepe, *Design como prática de projeto*, São Paulo, Blucher, 2012, p. 92.

viabilidade de uma perspectiva projetual aberta ao *risco*, à *subjetividade* e à *contingência*. A partir destas categorias, que ajudam a cotejar modos distintos de interação para além do pragmatismo e da causalidade, o estudo do processo do design enquanto prática semiótica passa a incorporar iniciativas criadoras atravessadas por desvios e sinuosidades, renunciando ao mecanicismo do itinerário linear único. Virtualmente infinito, um inventário de *processos de criação* nos traz novamente à questão dos limites do campo do design. Neste sentido, tratamos aqui tanto das ações do design de interação quanto daquelas do design em geral.

Sem surpresa, o quadro se inverte na análise da postura adotada no campo da arte quando da descrição daquilo que é próprio aos processos de criação. Isto porque as obras de arte, nos lembra G. Deleuze, precisam vicejar de atos de resistência, ou seja, da inadequação ao consagrado e ao usual, o que pressupõe a recusa à qualquer formalismo ou fechamento metodológico que não decorra do julgamento do próprio artista¹⁸. Pois « resistir » à condição dos objetos do cotidiano implica desvencilhar-se da disciplina e da regularidade de um plano projetual e, por conseguinte, das regras implícitas de um fazer instrumental. Um espírito assim independente (cristalizado na intuição deleuziana) não pretende, porém, se constituir na negação da historicidade, muito menos na autonomia metafísica de um sujeito mítico investido do papel de criador. A propósito da espontaneidade da arte, a ideia poética de caminhada autônoma atribuída aos artistas não tem, como diz Lévi-Strauss, nada de real. Pois enquanto pensam se exprimir de maneira autônoma e criar uma obra original, « replicam outros autores passados ou presentes, atuais ou virtuais. Sabendo disso ou não, nunca se caminha sozinho sobre o terreno da criação »¹⁹. Ilusão da solidão ou emancipação, nosso interesse está em reconhecer que a produção artística dialoga com o conjunto estabelecido das obras anteriores e resulta em uma criação — uma identidade semiótica — através deste jogo em que o novo e o estabelecido se atritam e se assimilam reciprocamente²⁰. É nesta medida que o resultado do fazer artístico, a obra, se apresenta como um mundo com sua ordem interna.

3.2. A noção de « disponibilidade »

Não podemos imaginar sujeitos envolvidos em tais relações de atrito senão a partir do somatório de distintas competências modais e estéticas que se revelam na espontaneidade do gesto criador, ou seja, em ato. Aqui, os sujeitos autores entram no processo da produção sem se submeter aos desígnios de um dado papel ou propósito, mas por aceitar uma situação em que a obtenção de um sentido estético — o sentido mesmo da obra — emerge *nestas relações mesmas*, seja com outras visões artísticas, com outros autores, com as técnicas empregadas, com os instrumentos disponíveis e, sobretudo, com a matéria em transformação. Nesta trama se desenvolve uma prática produtora de sentido fundada na disponibilidade ao contato sensível com o que o sujeito criador quer fazer existir. Um tal estado de *disponibilidade*, ligado ao encontro do sujeito (dotado tanto de competência estética quanto cognitiva) com o ambiente ao seu redor, pode contaminar atividades triviais da vida social, inundando de sentido o que de outra forma teríamos como banal.

18 Cf. Gilles Deleuze, *Sobre capitalismo e desejo*, in *id.* e Félix Guattari, *A ilha deserta e outros textos*, São Paulo, Iluminuras, 2006.

19 Claude Lévi-Strauss, *La voie des masques*, Genebra, Albert Skira, 1975, p. 128.

20 Sobre a dialética entre *procedimentos* herdados da tradição e « visão » inovadora no processo criador, cf. E. Landowski, « Vettura e pittura... », *art. cit.*

Uma descrição precisa das sutilezas deste tipo de interação pode ser encontrada nos apontamentos de Landowski ao processo do açougueiro Ding de Tchouang-tseu. Partindo do relato de François Jullien, Landowski observa a « arte de fazer » no manuseio da faca pelo personagem, « longe de reduzi-la a sua função anônima e objetiva de "instrumento que serve para cortar", a torna um verdadeiro parceiro, um co-sujeito na realização de uma performance de *virtuose* »²¹. Assim, ao invés de « remeter a uma operação técnica que só a obtenção do resultado final viria a justificar, a utilização do instrumento (...) se transforma numa prática interacional que oferece nela mesma essa qualidade *sui generis* que se denomina "estética" »²². A maestria de Ding aparece investida de um valor essencialmente distinto daquele esperado numa atividade meramente utilitária, ou seja, o porcionamento da carne para uma cocção adequada. O açougueiro desempenha sua atividade aberto tanto às propriedades do material que manipula quanto ao papel do instrumento com quem contrai uma relação de cumplicidade. Nas suas mãos, a faca se torna um objeto subjetivado que ao invés de se manipular pela lógica funcional da *utilização*, interage com ele segundo a lógica da *prática*.

Neste contato, os parceiros agem com precisão e eficácia, mas principalmente com sensibilidade, escapando portanto à simples execução de programas de ação. Tais são as condições que possibilitam ao habilidoso açougueiro ao mesmo tempo exercer eficientemente seu ofício e encenar uma escapatória da insignificância. Dando-se a ver como sujeito, o personagem opera pela lógica de um fazer sensível às qualidades estéticas daquilo com que (ou, em outros contextos, com quem) entra em relação.

Retornando à problemática dos regimes de projeto e à superação de um método fechado, em que medida a noção de uma tal disponibilidade, expressa no fazer de Ding, poderia nos esclarecer sobre a natureza das interações com os artefatos do campo do design e, mais adiante, sobre os dispositivos digitais? Postulamos que é por constituir-se também enquanto *prática* que a interação com os artefatos do design se estabelece (ora mais ora menos visivelmente, a depender da finalidade do objeto considerado) sem se deixar esgotar na esfera do uso enquanto mera *utilização*. Sem que seja preciso ir até pretender que os produtos de nosso fazer técnico possam se subordinar inteiramente a uma função de seus atributos estéticos, nos pareceria errado pensar que estes atributos pertençam a uma categoria secundária de qualidades, como se necessário se fizesse mantê-las subordinadas ao seu propósito prático primeiro, esse sim imprescindível. Esta medida não busca a hierarquização dos produtos do design em categorias de maior ou menor grau de abertura ao estético: o que nos interessa é somente o reconhecimento de dinâmicas de união implicadas no processo projetual, ou seja, de interações produtoras de sentido *através* do design (e não unicamente da significação funcional investida nos objetos).

Por extensão, como no fazer artístico, cujo modo de instauração podemos observar em práticas como a de Ding, também no design nos parece possível, se não necessário, assumir um certo grau de disposição em que uma relação direta e sensível com a matéria em transformação, bem como com os demais agentes envolvidos, se estabeleça de modo que o projeto siga não pela via de um programa

21 « Avoir prise, donner prise », *Actes Sémiotiques*, 112, 2009, p. 9 (nossa trad.). Cf. também Jean-Marie Floch, « Le couteau du bricoleur. L'intelligence au bout de l'Opinel », *Identités visuelles*, Paris, Presses Universitaires de France, 1995, em particular pp. 205-206.

22 *Ibid.*

determinado, e sim a partir de dinâmicas de ajustamento recíproco entre os actantes em contato. Em outros termos, de modo que as escolhas se definam no interior da própria relação, a partir de uma prática de projeto aberta à experimentação. Em verdade, a observação informal do ensino dos processos e técnicas do design, tanto no Brasil quanto em países da Europa, demonstra que a astúcia dos projetos pedagógicos reside na manutenção de espaços (oficinas) para a vivência com materiais, compostos, ferramentas, equipamentos e outros insumos, em que mestres e aprendizes interagem diretamente experimentando as propriedades sensíveis dos recursos disponíveis. Conciliando assim o fazer saber e o fazer sentir, estes espaços de formação confirmam a via possível para um design que, na medida do possível, deve ser *praticado*.

3.3. Rumo ao meta-design

Cabe agora conjecturar, a partir dos novos elementos conceituais da lógica da união, sobre as dinâmicas interacionais que podem emergir no curso de um projeto específico. Trata-se de superar a lógica juntiva dos processos metodológicos (das regras, métricas, diretrizes fixas e heurísticas de usabilidade) que se mantém sob a promessa de assim produzir uma interação adequada. Em parte, a questão é enfrentada por desenvolvedores, projetistas e programadores da área, que tem atuado no aprimoramento de seus processos a partir de procedimentos mais eficientes de verificação, em especial com a incorporação sistemática da prototipação (testagem) em distintas fases da concepção. Desta feita, arranjam-se certas situações em que um espaço de relativa abertura é concedido para uma forma de ajustamento entre o usuário e os artefatos ainda durante o projeto, o que nos permite entrever, mesmo ainda circunstancialmente, os benefícios da retomada da lógica da união.

Pelas propriedades dos artefatos destacados nos dois exemplos acima (linha de montagem, aplicativo de viagens), fomos levados a uma descrição que optou por isolar os sujeitos em ação em seus papéis de usuários, evidenciando certas estruturas narrativas subjacentes ao seu comportamento. Com efeito, tanto no desenho do sistema industrial quanto do aplicativo turístico, funções específicas e muito bem dimensionadas mantiveram-se no centro das definições projetuais, garantindo a entrega do valor no acionamento de seus programas de uso. Tudo isso, como buscamos até aqui demonstrar, dentro dos limites da lógica semiótica da junção.

Tendo caracterizado a condição de disciplina (ou seja, de « prudência » programática ou manipulatória, em termos de regimes de interação) a que está submetido este tipo de projeto, vislumbramos uma saída que se apresenta no âmbito de um processo de criação em que tal circunspeção dá lugar a algum grau de incerteza : um *projeto arriscado*. Como « segurança » e « planejamento » são as palavras de ordem de um fazer metodológico, na grande maioria das atividades do design o caráter dos projetos carrega o rechaço de qualquer risco. Contudo, em alguns casos específicos, não é difícil reconhecer experiências de outra natureza. Por exemplo, ao explicar a lógica subjacente à distribuição das aberturas aparentemente aleatórias das janelas no projeto arquitetônico para o Sesc Pompéia, Lina Bo Bardi sustentava ter se resolvido sem traçar uma estratégia projetual prévia para o arranjo destes elementos, tomando as decisões durante o desenrolar da própria produção da obra e experimentando aquilo mesmo que o processo lhe apresentava das qualidades físicas das torres. Uma arquitetura, em outras palavras, feita em ato. Evidente, não se pode ignorar a relevância dos conhecimentos construtivos necessários ao bom funcionamento do sistema

arquitetônico, nem a importância dos sofisticados cálculos estruturais essenciais às inovações promovidas pela arquiteta. Mas não podemos ignorar a função primordial atribuída pela criadora ao que só podemos reconhecer como da ordem da sensibilidade, tomada aqui como requisito do equacionamento formal das estruturas da obra em tela.

Temos aqui um caso exemplar de dinâmica do projeto que, integrando a dimensão estética, se desenvolve oportunamente *através* desta condição e como o resultado não apenas de estratégia, ou de uma programação estanque, mas de sensibilidade e disponibilidade frente às potencialidades do objeto à medida que vai se construindo. Praticar a fecundidade de um tal design, não importando em que tipo de domínio projetual ou para a produção de que tipo de artefato, implica buscar um nível mínimo de determinação do processo projetual, de sorte que cada etapa, ou mesmo a totalidade dos procedimentos, precisa ser inventada em função da « resposta » do interactante (humano ou outro).

A rigor, a renúncia ao método implica o *projeto dos projetos*, ou, na descrição que nos oferece Moraes, um *metadesign*²³. Idealizado como uma modalidade mais abstrata de prática que precede o projeto em si, o processo do metadesign prevê a construção de itinerários projetivos ilimitados, expandindo não apenas o quadro de emergência das soluções, mas mais fundamentalmente o próprio conceito de design enquanto percurso metodológico. Epistemologicamente, o termo passa a ser usado pela maior afinidade de teóricos do design com as teorias dos *sistemas complexos* e com campos como a comunicação e a arte, o que propicia a exploração de certas fronteiras até então evitadas pelas linhas mais duras da metodologia.

Em síntese, o empenho em consolidar novas formas projetuais ajustadas à complexa natureza das interações humanas nos afastou daquela matriz de pensamento com viés projetivista, instituindo uma sintaxe de regimes de ação e de interação distintos, postos em jogo segundo articulações ilimitadas. Sem esgotar as possibilidades que o modelo interacional aqui apresentado oferece, cumpre observar que os achados conceituais deste nosso exercício exploratório incidem sobre o conjunto das práticas projetivas do design, ao mesmo tempo que permitem que certas formas de concepção consideradas até hoje como marginais (porque a primeira vista baseadas na pura intuição e no empirismo) encontrem critérios de relevância no campo (desde que, na realidade, elas tomem com rigor as complexas dinâmicas do interagir, do sentir e do ajustar entre actantes). De fato, como reforçamos ao longo de nossa análise, partindo do quadro metodológico clássico, semioticamente regido pela lógica da junção, reconhecemos o emergir de um universo de possibilidades e de formas de concepção dos artefatos do design nitidamente distinto, porque submetido a outros regimes de interação e sentido.

Desta forma, a modelização sociosemiótica não somente nos ajuda na exploração da construção do sentido nos objetos e processos do design, mas igualmente nos permite reconhecer certas iniciativas projetuais ainda infrequentes que colhem resultados promissores de uma abertura ao risco. Eis então qual o benefício de tal aproximação : a busca de uma forma de *praticar o design* através da qual ambas as disciplinas, semiótica e design, se enriquecem mutuamente ao « ajustar » suas perspectivas respectivas.

23 Dijon de Moraes, « Metaprojeto : o design do design », São Paulo, Blucher, 2010.

Referências bibliográficas

- Archer, Bruce, *The structure of design processes*, London, Royal College of Art, 1968.
- Baxter, Mike, *Projeto de Produto. Guia Prático para o Design de Novos Produtos*, São Paulo, Edgard Blüncher, 2ª ed., 1998.
- Bomfim, Gustavo Amarante, « Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design : morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação », *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, 5, 2, 1997.
- Bonsiepe, Gui, *Design como prática de projeto*, São Paulo, Blucher, 2012.
- Catellani, Andrea, « L'entreprise responsable et ses parties prenantes : entre "manipulation" et co-construction de sens », *Actes Sémiotiques*, 121, 2018.
- Ciaco, João, *A inovação em discursos publicitários : semiótica e marketing*, São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2013.
- Deleuze, Gilles, « Qu'est-ce que l'acte de création ? », Conferência, Fundação Femis, Paris, 1987. Disponível em <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/148/DELEUZE/56032>.
— *Sobre capitalismo e desejo*, in *id.* e Félix Guattari, *A ilha deserta e outros textos*, São Paulo, Iluminuras, 2006.
- Dijon de Moraes, « Metaprojeto : o design do design », São Paulo, Blucher, 2010.
- Floch, Jean-Marie, « Le couteau du bricoleur. L'intelligence au bout de l'Opinel », *Identités visuelles*, Paris, Presses Universitaires de France, 1995.
- Fuentes, Rodolfo, *A Prática do Design Gráfico : uma metodologia criativa*, São Paulo, Rosari, 2006.
- Greimas, Algirdas J., *Semântica estrutural* (1966), São Paulo, EDUSP-Cultrix, 1973.
- Hassenzahl, Marc, *Experience Design*, London, Morgan & Claypool, 2010.
- Kazmierczak, Elzbieta, « Design as meaning making : from making things to the design of thinking », *Design Issues*, 19, 2, MIT, 2003.
- Krippendorff, Klaus, *The Semantic Turn : A New Foundation for Design*, New York, CRC Press, 2006.
- Landowski, Eric, *Passions sans nom*, Paris, P.U.F., 2004.
— *Interações arriscadas* (2005), trad. port. Luiza Silva, São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2014.
— « Vettura e pittura : dall'utilizzo alla pratica », in S. Jacoviello, T. Lancioni, A. Mengoni, F. Polacci (orgs.), *Testure. Scritti seriosi e schizzi scherzosi per Omar Calabrese*, Siena, Protagon, 2009
(« Voiture et peinture : de l'utilisation à la pratique », *Galáxia*, 12, 2, 2012, <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/12945>).
— « Avoir prise, donner prise », *Actes Sémiotiques*, 112, 2009.
- Lévi-Strauss, Claude, *La voie des masques*, Genebra, Albert Skira, 1975.
- Nadin, Mihai, *Anticipation*, Nova Iorque, Springer Science & Business Media, 2002.
- Norman, Donald, *Design Emocional*, Rio de Janeiro, Rocco, 2004.
- Petitimberty, Jean-Paul, « La précarité comme stratégie d'entreprise », *Actes Sémiotiques*, 116, 2013.
- Santos, Lauer Alves Nunes, *Considerações sobre uma semiótica do design*, Rio de Janeiro, Triades em Revista, 2010.
- Suri, Jane Fulton, *Thoughtless Acts : Observations on Intuitive Design*, San Francisco, Chronicle Books, 2005.

Pour citer cet article : Murilo SCOZ. « Por uma sociosemiótica do design de interação », *Actes Sémiotiques* [En ligne]. 2018, n° 121. Disponible sur :
<<http://epublications.unilim.fr/revues/as/6075>> Document créé le 28/06/2018

ISSN : 2270-4957