

Eduardo Ariel de Souza Teixeira¹

Construção transdisciplinar da linha de pesquisa Design de Experiência e Estratégias de Inovação, do Mestrado Profissional de Gestão da Economia Criativa

Transdisciplinary construction of research line Innovation Strategies and Experience Design in the Professional Master of Management of the Creative Economy

Resumo

O desafio da interdisciplinaridade surge como um desafio contemporâneo. Informação e interação, com ênfase no elemento humano, são agentes criadores no desafio de convergir disciplinas diferentes na criação de uma linha de pesquisa. Nesse sentido, o encontro teórico e prático do Design, Cultura e Economia Criativa estimulam reflexões, estudos e pesquisas interdisciplinares e contribuem para compreensão deste fenômeno contemporâneo. Só existiria informação por meio da interação, ainda mais quando se sabe que a instância entre receber e criar pode ser extremamente breve. Assim, o conhecimento é uma mistura fluída e dinâmica de experiência, informação estruturada, processo cognitivo, valores e discernimento, no ato de compreender e agir na vida social. E, sobretudo, o Design (como atividade projetual) centrado no ser humano é, ao seu modo de ver - interpretar, conviver com o entorno social de modo holístico e ético, não sendo esquecido o potencial do ser humano e a sua capacidade inesgotável de evoluir e de aprender.

Palavras-chave: Economia Criativa; Design; Informação.

Abstract

The challenge of interdisciplinary emerges as a contemporary challenge. Information and interaction, with an emphasis on the human element, are creative agents in the challenge of converging different disciplines into a theme of research. Accordingly, the meeting of the theoretical and practical Design, Culture and Creative Economy stimulate reflections, studies and interdisciplinary research and contribute to understanding of this contemporary phenomenon. Information exists only through interaction, even more when you know that distance between receiving and creating can be extremely brief. Thus, knowledge is a fluid and dynamic mix of: experience, structured information, cognitive processes, values and judgment in the act of understanding the social life. Still on the current research considers the effect of insight - one can say that due to the interaction fluid that database in visual format, generally less intuitive for the final user compared to the conceptual model when one does not do user testing. Above all, the Design (such as project activity) must have human-centered approach, in it viewing and interpreting live with by the social environment in a holistic and ethical way - not being overlooked the potential of the human being and his inexhaustible capacity to evolve and learning.

Keywords: Creative Economy; Design; Information.

¹ Possui Graduação em Comunicação pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (1999), Pós-Graduado em Design de Interface pela Uni Carioca (2002), Mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2004) e Doutorado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2008). Pós-Doutorado em Ciência da Informação pelo IBICT. Atualmente, na ESPM-RIO, é professor titular, pesquisador (40H) e diretor acadêmico da Graduação. Na mesma IES também leciona no Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa. É membro do laboratório de pesquisa LAB 3i. Desde 2012 pesquisa o conceito de Design de Interação e seus desdobramentos para às áreas do Design, da Comunicação e do Marketing. E-mail: eariel@espm.br

1 INTRODUÇÃO

A produção de conhecimento interdisciplinar é um desafio que se coloca à ciência. Ao longo da construção humana, a ciência foi se diferenciando das demais formas de produção de conhecimento, pelo rigor do método, sendo alicerçada principalmente na divisão disciplinar, processo esse que marcou a modernidade.

A novidade trazida pelo pensamento científico moderno, como aponta Raynaut (2011), foi aceitar dividir o mundo em facetas ou níveis de organização diferentes e tentar desenvolver instrumentos específicos – conceitos, definições de objetos e métodos de observação entre outros. Foi esse reducionismo que possibilitou a produção de um conhecimento que permitisse uma ação mais decisiva sobre o mundo. Assim, é inegável que tenhamos herdado a divisão disciplinar como forma de produção de conhecimento científico.

Também há um razoável consenso a respeito da porosidade das fronteiras das disciplinas. É possível perceber o movimento de criação de novas disciplinas a partir do alargamento das fronteiras ou da convergência de duas ou mais disciplinas. Para Bourdieu (1983), é nas disciplinas, dentro do campo científico, que está de fato o grau de autonomia.

Conforme Oliveira e Franco (2015), os Programas são compreendidos como parte do movimento crescente da ciência que busca repensar a fragmentação e a dualidade, inclusive na direção de legitimar outros espaços de poder e prestígio, revendo a organização das áreas do conhecimento historicamente constituídas. A tentativa de ultrapassar as lógicas simplistas de compreensão da produção de conhecimento dentro dos espaços universitários requer, por um lado, reconhecer a universidade como locus privilegiado de produção de conhecimento científico e admiti-lo como não neutro. Dessa forma, ela também é legitimadora de modelos de fazer ciência nem sempre explícitos. Essa aspiração requer, por outro lado, reconhecer que, nesse espaço, há lugar para refletir e propor práticas que buscam mudanças no fazer e no pensar ciência.

Para Souza (1997) existem três possíveis tensões vividas pela instituição produtora de conhecimento, com crises emanadas na mesma quantidade. A primeira tensão, entre produção de alta cultura e conhecimentos úteis para as tarefas de transformação social, desencadeou uma crise de hegemonia. A universidade (sendo descrita de modo ampla, objetivando dar conta dos centros universitários e as faculdades que produzem conhecimento) vive essa crise à medida que sua capacidade para desempenhar funções contraditórias leva os grupos sociais mais atingidos a procurarem meios alternativos. A segunda tensão, entre hierarquização e democratização, manifesta-se como crise entre hierarquização e democratização, surge como crise de legitimidade. Tal postulação se deve à falência de seus objetivos assumidos nos sentidos coletivos e públicos. Já a terceira tensão, entre autonomia institucional e organização podem ser questionadas. Assim como, outros modelos organizacionais podem emergir, diminuindo o espaço e as ferramentas de inovação. Oliveira & Franco (2015) completam os apontados relativos com esses tensionamen-

tos, destacando que eles são ulteriores tanto como partes integrantes do movimento de tensões e de crises do modo de pensar e de fazer conhecimento, de acordo os possíveis pressupostos contidos na modernidade. Em suma, dizer que o modelo está em crise seria uma afirmação ingênua. Entretanto, o que se observa, dentro das IES, são crescentes movimentos que buscam repensar a fragmentação e a dualidade, inclusive como forma de legitimar espaços de poder e prestígio e de rever o próprio conceito de legitimidade.

O ecossistema vigente vinculado ao conhecimento científico contempla todo o processo de compreensão, de produção de conhecimento, de registro e de indicadores. Em adição aos itens já citados se pode apontar: os conselhos científicos de centros, de eventos e de instâncias governamentais reguladoras de pesquisa. Assim, parece natural considerar esses espaços dentro de uma lógica propositiva. Para Oliveira & Franco (2015) a universidade tem se consolidado como um espaço importante para iniciar movimentos de reflexão, propondo caminhos que vão da criação de cursos à constituição de núcleos de pesquisa, do estímulo à cultura crítica. Dito isso, pode-se assumir que ela abre espaços para crítica sobre o seu próprio modelo de ciência.

O conhecimento elaborado nas IES ocupa o espaço de poder configurado, ainda que legítimo, dando conta, conforme Oliveira & Franco (2015), de limites e de prioridades para aqueles tidos como agentes proponentes-autorais. Para as mesmas pesquisadoras, a fragmentação do conhecimento, legitimada nos departamentos, confere aos indivíduos instâncias de poder e autonomia. Com o intuito de compreender melhor o sentido de campo, recorda-se de Bourdieu (1983):

O campo científico, enquanto sistema de relações objetivas entre posições adquiridas, é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial. O que está em jogo especificamente nessa luta é o monopólio da autoridade científica definida, de maneira inseparável, como capacidade técnica e poder social (...), compreendida enquanto capacidade de falar e agir legitimamente (isto é, de maneira autorizada e com autoridade), que é socialmente outorgada a um agente determinado. (BOURDIEU, 1983, p. 122).

Hoje, é possível perceber que a solução de problemas cada vez mais complexos passa necessariamente pela diversificação de iniciativas e das formas de pensar e de agir, principalmente no que tange à produção do conhecimento científico, especialmente daquele com múltiplas perspectivas que estimulam uma modelagem heterogênea do objeto, dentro de uma teia interativa de parcerias e de contribuições descentralizadas.

Dito isso, a temática sobre como se dá o processo de reflexão da informação, como um campo que estuda a ação mediadora entre a informação e o conhecimento no indivíduo, se estabelece com gigantismo. Essa para Barreto (2006) é a condição da informação para harmonizar o mundo. Como elemento organizador, a informação referencia o homem ao seu destino desde antes de seu nascimento, através de sua identidade genética e durante sua existência, pela capacidade que tem de relacionar suas memórias do passado com uma perspectiva de futuro, estabelecendo

diretrizes para realizar a sua aventura individual no espaço e no tempo. Nesse sentido, tem-se procurado caracterizar a essência do fenômeno da informação como a adequação de um processo de comunicação que se efetiva entre o emissor e o receptor da mensagem. Entretanto, como se faz isso em um mundo complexo onde as interações determinam a absorção da informação apresentada? Talvez as pistas para responder tal formulação estejam no planejamento, em especial, contidas no projeto e no desenho humano desses mecanismos. O presente artigo tem como objetivo apontar caminhos inaugurais para esse debate.

2 ÁREA INTERDISCIPLINAR

A Área Multidisciplinar, criada em 1999, passou a ser designada Área Interdisciplinar em 2008, compondo a Grande Área Multidisciplinar. A interdisciplinaridade pressupõe uma forma de produção do conhecimento que implica trocas teóricas e metodológicas, geração de novos conceitos e metodologias e graus crescentes de intersubjetividade, visando a atender a natureza múltipla de fenômenos complexos.

Entende-se por interdisciplinaridade a convergência de duas ou mais áreas do conhecimento, não pertencentes à mesma classe, que contribua para o avanço das fronteiras da ciência e tecnologia, transfira métodos de uma área para outra, gerando novos conhecimentos ou disciplinas e faça surgir um novo profissional com um perfil distinto dos existentes, com formação básica sólida e integradora.

Essas instituições acompanham a tendência mundial de aumento de grupos de pesquisa e programas acadêmicos tratando de questões intrinsecamente interdisciplinares.

A CAPES tem, portanto, oportunidade rica em fortalecer, estimular e expandir esses grupos de programas de pós-graduação com foco interdisciplinar, agregando outros de mesmas características que compõem diversas áreas na CAPES, alocando-os em áreas de avaliação dentro de suas interfaces, reconfigurando áreas existentes com novas composições ou nucleando novas áreas.

Câmara 1 – Meio Ambiente e Agrárias

Câmara 2 – Sociais e Humanidades

Câmara 3 – Engenharia/Tecnologia e Gestão

Câmara 4 - Saúde e Biológicas

3 INFORMAÇÃO, CIÊNCIA E CONHECIMENTO

De modo similar, esse processo foi previsto por Asimov (1998) em uma entrevista datada da década de 1980. Durante a entrevista, Asimov descreveu um sistema de grandes bibliotecas digitais, acessadas por computadores pessoais, nas quais cada pessoa poderia pesquisar e perguntar sobre os assuntos de sua escolha, aprendendo de forma natural, imersiva e em seu próprio ritmo. Com isso, de modo conceitual, o controle sobre o destino da informação e do aprendizado passaria para as mãos das pessoas. Para complementar essa visão, esses espaços virtuais seriam extensões das escolas, onde usuários de qualquer idade poderiam

dar continuidade ao seu aprendizado com assuntos de sua preferência, associando o processo de ensino às vocações pessoais do aluno.

Parece-me que, através dessa máquina, pela primeira vez teremos uma relação direta entre a fonte de informação e o consumidor de informação. [...] Qualquer pessoa pode ter um 'professor' na forma de acesso aos conhecimentos acumulados da espécie humana (ASIMOV, 1988).

Por um lado, essa forma de aprendizado individual, descentralizada e desestruturada não forma o que o indivíduo convencional consideraria um verdadeiro especialista, já que a elaboração de Asimov (1988) cita "ter um professor" e não ser um – então, não se preconizava substituir um pelo outro, mas sim permitir que a condução do destino informacional ficasse com os usuários. Para aprofundar o caso, recorre-se à formatação de um modelo de especialista, portanto será usada a teoria desenvolvida no "paradigma do expert", de Peter Walsh (2003). Em seu ensaio, o autor define uma série de etapas necessárias para se formar a figura do expert nas sociedades ocidentais anteriores ao advento da Internet. Algumas delas são:

- A necessidade de uma área de pesquisa delimitada e reconhecida como importante por outros membros da sociedade.
- A existência de uma área "externa" e outra "interna" ao conhecimento, dividindo indivíduos entre os que sabem sobre aquela área e os que não sabem.
- Os processos ritualísticos que determinam a entrada de um indivíduo para os círculos internos dessa área de conhecimento.

Na forma de aprendizado vislumbrada por Asimov, não há ritos de passagem, áreas de conhecimento previamente formatadas ou divisões entre "conhecedores" e "não conhecedores". Toda a informação está disponível para todos os usuários de forma amalgamada, multidisciplinar e livre. Assim, a complexidade e a densidade da informação podem representar o nivelamento natural ao acesso seguido do consumo – sempre em um processo de fluxo que remete à fluidez. De modo complementar, colaborando com a questão da disponibilidade, Tomaél, Alcará & Di Chiara (2005) adicionam que a informação e o conhecimento estão em todas as esferas ou áreas, são considerados essenciais tanto do ponto de vista acadêmico quanto profissional, principalmente, quando transformados pelas ações dos indivíduos. Por conseguinte, tornam-se competências valorizadas, gerando benefícios sociais e econômicos que estimulam o desenvolvimento.

Com base na relevância já postulada para o entendimento de informação e conhecimento, talvez seja oportuno ampliar esse espectro para contemplar o significado de dado. Dito isso, Setzer (1999) propõe uma definição bastante íntima para dado, em que ele é necessariamente uma entidade matemática e, desta forma, puramente sintática. Isto significa que os dados podem ser totalmente descritos por representações formais, estruturais. Dentro de um computador, trechos de um texto

podem ser ligados virtualmente a outros trechos, por meio de contiguidade física ou por "ponteiros", isto é, endereços da unidade de armazenamento sendo utilizada. Ponteiros podem fazer a ligação de um ponto de um texto a uma representação quantificada de uma figura, de um som etc.

Já a informação, para o pesquisador Miranda (2003), evidencia a polissemia do termo informação como consequência de sua amplitude e sua adaptabilidade, ao lembrar que ele faz parte do processo de interação com a tecnologia, tornando-se inócuo legitimar uma única concepção, ainda mais quando se trata de uma área multidisciplinar. Ademais, a informação visa mudar a forma com que o receptor percebe algo e, por ser mutável, fica complicado definir de modo determinista. Mesmo assim, a contextualização ainda faz sentido para auxiliar na delimitação do corpus conceitual da pesquisa.

A palavra "informar" significava originalmente "dar forma a", e a informação visa moldar a pessoa que a obtém, produzir alguma diferença em seu ponto de vista ou discernimento. A caracterização proposta por Setzer (1999) é mais geral: ela não implica que aquele que origina a informação visa transmiti-la a mais alguém. No entanto, aprecia-se aquela concepção porque cobre a maior parte dos propósitos de se criar alguma informação. Um ponto importante aqui é, mesmo que de modo estreito, o receptor e não o emissor que decide se a mensagem que ele obtém é realmente informação. Isto é: se ela verdadeiramente o informa. Talvez por isso, para outro pesquisador - no caso Choo (1998) - a informação e o insight nascem no coração e na mente dos indivíduos, tanto a busca como o uso da informação são processos dinâmicos e socialmente desordenados que se desdobram em camadas de contingências cognitivas, emocionais e situacionais. Sendo assim, a identificação da informação pode preceder (em alguns casos) a busca, desse modo ela talvez dialogue com a pessoa desde o entendimento que a necessidade existe.

Ainda conforme Choo (1998), uma distinção fundamental entre dado e informação é que o primeiro é puramente sintático, e o segundo contém, necessariamente, semântica (implícita na palavra "significado" usada em sua caracterização). No caso, o conhecimento é uma abstração interior, pessoal, de alguma coisa que foi experimentada por alguém. Desse modo, o conhecimento está associado com pragmática, isto é, relaciona-se com alguma coisa existente no "mundo real" do qual temos uma experiência direta (mais uma vez, Setzer (1999) assume aqui um entendimento intuitivo do termo "mundo real"). Assim, o conhecimento é uma mistura fluida de experiência estruturada, valores, informação contextual e discernimento especializado que fornece um parâmetro para avaliar e incorporar novas experiências em informação. Origina-se e é aplicado nas mentes dos conhecedores. Nas organizações torna-se frequentemente incorporado não somente em documentos ou repositórios, mas também em rotinas organizacionais, processos, práticas e normas – em suma tem-se uma dimensão humana.

É necessário reconhecer que as caracterizações utilizadas de dado, informação, conhecimento e competência não são usuais, mas, sim, conceituais. Por isso, refletem o entendimento desse pesquisador no âmbito do seu tema de pesquisa.

No entanto, considera-se útil separar completamente aqueles dois conceitos, isto é, de acordo com o recorte conceitual desta pesquisa, os dados não são parte da informação. O mesmo se aplica à informação e ao conhecimento, logo conhecimento e competência seguem o mesmo pressuposto. Um dado é puramente objetivo - não depende do seu usuário (ele existe por si só). A informação é objetivo-subjetiva no sentido que é descrita de uma forma objetiva (textos, figuras etc.), mas seu significado é subjetivo, dependente do usuário. O conhecimento é puramente subjetivo - cada um tem a experiência de algo de uma forma diferente. A competência é subjetivo-objetiva, no sentido de ser uma característica puramente pessoal, mas cujos resultados podem ser verificados por qualquer um.

Em suma, diferentemente dos dados, a informação tem significado – relevância e propósito. Não somente potencialmente forma o receptor, mas tem forma: está organizada com algum propósito. Dados tornam-se informação quando o seu criador acrescenta significado, apesar do problema do criador (pois quem acrescenta significado é principalmente o receptor – que concede o destino para informação). Tomaél, Alcará & Di Chiara (2005) propõem um entendimento com a mesma linha de pensamento, calcado no domínio pessoal do receptor, em que é ele quem define se a mensagem recebida acrescenta algum valor ao estado anterior, estabelecendo sentido e modificando atitudes. Dito isso, retorna-se para a busca sobre o entendimento de informação:

Informação é sempre fluxo. Para o sujeito ela funciona como troca com o mundo exterior, o que lhe confere seu caráter social. Assimilada, interiorizada e processada por um sujeito específico, ela é a base para sua integração no mundo, propiciando ajustes contínuos entre o mundo interior e o mundo exterior (TÁLAMO, 2001).

Assim sendo, em especial após Tálamo (2001), pode-se caminhar com a perspectiva do elemento humano como agente importante para que o sentido se configure.

4 DESIGN E PROJETO

O sentido de complexidade parece dialogar com o sentido contemporaneidade. Os problemas do mundo atual parecem ser capciosos, sem perspectivas de resoluções unidimensionais. O Design como disciplina residente do projeto, tal como Cardoso (2012) preconiza, possui uma interface resultante com que não está mais em uma lógica produtiva industrial. Para realizar o ideal de adequação ao propósito, é preciso ter de antemão uma noção mais ou menos coerente de qual propósito se quer cumprir como designer. Talvez seja essa uma das inquietações propostas na seção atual, onde recuperar sua “função social” tal como Papanek propunha. Aqui reside o sentido de qualidade, onde Cardoso (2012) elabora uma relação com o “imaterial”, onde esse conceito passou a ser o fator decisivo em quase todos os domínios, especialmente em uma disciplina como o Design. Para o historiador Cardoso (2012), o “mundo real” não deixou de existir. Ele segue recordando Papanek, em virtude desse último apontar problemas relacionados com miséria, exploração, violência e degradação serem mais reais que nunca. Também

existem proposições técnicas que expressam o sentido oposto do espectro, conforme Moraes (2014) relembra, ICSID – International Council of Societies of Industrial Design apresenta a seguinte definição de Design:

Design é uma atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as multifacetadas qualidades de objetos, processos, serviços e seus sistemas no ciclo de vida total. Mais ainda, e, Design é o fator central da humanização inovativa de tecnologias e o fator crucial de mudanças, culturais e econômicas. (URL: <http://www.icsid.org/about/articles31.htm>)

A contribuição do design para o desenvolvimento de produtos mais efetiva requer um maior entendimento da gestão, organização, cronogramas e procedimentos para o processo de desenvolvimento; consideração de variáveis que constituem o domínio de diferentes disciplinas durante os diversos estágios do processo; criação de métodos mais eficientes de realimentação e de resposta. Enquanto Manzini (2008) propõe um sentido maior de responsabilidade profissional dentro do campo de atuação, pois os designers podem ter um papel muito especial na sociedade contemporânea, provendo soluções para problemas, sejam velhos ou novos, e propor seus cenários como tema em processos de discussão social, colaborando na construção de visões compartilhadas sobre futuros possíveis e sustentáveis.

Tal complexidade também é assunto da pesquisa de Cardoso (2012), especialmente ao afirmar que o Design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de inter-relação entre suas partes. De maneira similar Escorel (2000) elabora que o termo Design continua acolhendo tudo que se acha com o direito de nele se encaixar, talvez mais apropriado do que criticar os estilos pelos quais se tornou conhecido fosse compreender as razões da prevalência de um deles, por um certo no Brasil. Ela faz, em síntese, um passeio histórico pelo funcionalismo que teve grande influência no mundo industrializado entre as décadas de 30 e de 60. Da mesma maneira, contrapõe com a graça do artífice artesanal versus o inevitável sistema uniforme de produção industrial – no caso era mais essa reflexão de estilo dentre de uma lógica cultural. Para Escorel (2000), na verdade, o Design, também pressupõe uma nova estética de interfaces. Ela pode estar presente no espaço projetual, conforme Villas-Boas (2001), tendo uma proposição de delimitação territorial. Ela propõe uma aproximação não linear de seu objeto de pesquisa, dividindo o campus de atividade em aspectos (formais e funcionais), metodologias projetuais e instâncias simbólicas. Em seguida, tece apontamentos sobre os laços interdisciplinares que estão contidos no Design.

O sentido dialógico entre campo, meio e interface poder ser notado quando Marshall McLuhan (2005) teoriza que o meio ambiente é o meio e a mensagem, tendo em vista que o mundo urbano nos torna cúmplices nessa relação cotidiana, e quando se trata de sobreviver, os aspectos intrínsecos da cultura com o Design emergem. O avanço tecnológico na pós-modernidade tende a encaminhar a es-

pécie humana para ócio, criando máquinas (decerto tecnologias) que façam muito do trabalho redundante da humanidade. Nesse momento, o Design surge como indagação. Para Azevedo (1998), talvez essa pergunta não tenha mais sentido ao se imaginar o futuro, pois para se manter relevante a espécie humana terá de se apoderar do simulacro que ela própria criou. Ele segue destacando que o Design sempre questionou o espaço, o sentido do amanhã e, por conta disso, os recursos primordiais que devem ser preservados para criação. Azevedo (1998) constrói uma figura do homem pós-moderno, como sendo também antipresente e neo futurista. E nela o ato criativo ocorre em um estalo, a linguagem é consumida diretamente na sua nascente e é espalhada pelo mundo dentro de sistema de redes descentralizados. Aqui, em alguns casos, o sentido de autoria e autoridade assumem características ubíquas. O mesmo pesquisador considera que, nesse ponto, o Design Cultural adquire vários aspectos, e entre eles passa a ser fonte geradora de uma antropologia que não está mais submersa, o articulista proponente prefere o termo arqueologia para dar conta dos artefatos revisitados no processo criativo.

De maneira complementar ao sentido formulado, Belchior & Ribeiro (2014) recordam que ao longo do século XX, e de forma acentuada nos tempos atuais, o Design vem se afirmando como fator preponderante na cultura, inclusive tendo o seu sentido transformado e reapropriado em diversas manifestações. Esses mesmos pesquisadores destacam que o sentido de valor deixa de lado os aspectos físicos para se caracterizar por aqueles tidos como simbólicos – inerentes ao conteúdo do projeto e presentes na cultura partícipe residente no contexto/campo profissional. Também conforme Thompson (2002), cada sociedade possibilita o surgimento de identidades constituídas por símbolos e aspectos modeladores.

A vida social não é, simplesmente, uma questão de objetos e fatos que ocorrem como fenômenos de um mundo natural: ela é, também, uma questão de ações e expressões significativas, de manifestações verbais, símbolos, textos e artefatos de vários tipos, e de sujeitos que se expressam através desses artefatos e que procuram entender a si mesmos e aos outros pela interpretação das expressões que produzem e que recebem. (THOMPSON, 1998, p. 165).

De acordo com Belchior & Ribeiro (2014), o sentido de aproximação do Design, como disciplina constituinte dos tempos pós-modernos, surge com o olhar que recai sobre o projeto e produto, especialmente como uma manifestação cultural que deve considerar não apenas as manifestações em si, mas o contexto sócio histórico de sua produção, as regras e as convenções sociais. Ademais, pode-se incluir os meios e de disseminação de seus produtos e o ecossistema de recepção, bem como de avaliação dos mesmos. Eles também indicam que o estudo de uma dada sociedade pode ser feito a partir da identificação dos seus sistemas de objetos, conjugados àqueles pertencentes aos aparelhos dos sistemas culturais.

Ainda dentro da delimitação do campo como função e papel social constituído, Azevedo (1998) cita um ditado taoísta que diz que o artista deve ser responsável pela influência que ele exerce, sendo através dessa influência que o Design vem dialogando com o homem desde o princípio de sua existência. Se não cabe mais

a discussão do objeto utilitário ou inutilitário, vale pensar o Design em forma de Redesign – ou seja, a criação do objeto através dele mesmo. O mesmo projetista sempre questionou o lado vicário da vida – a capacidade de simular a vivência. O grande problema para ele centrava-se em saber se a humanidade está em contato com a vida ou se é apenas a reprodução da reprodução social, através dos meios de comunicação ou dispositivos criados na contemporaneidade. No entanto, uma coisa é certa para Azevedo (1998): a lógica do futuro fez a linguagem gráfica pertencer a tudo e basta estar vivo para que, de algum modo, se tenha disponibilidade para informação simbólica. Aqui parece ficar evidente que uma única dimensão disciplinar não reside na lógica projetual vigente, tendo em vista o grau de complexidade dos tempos atuais.

Manzini (2008) relaciona que no ecossistema pode residir possíveis soluções. Quando se consolida como uma forma de organização madura, uma comunidade criativa torna-se um empreendimento social difuso, produzindo tantos resultados específicos quanto qualidade social. Aqui, conforme Leadbeater (2000), o termo “empreendimento difuso” indica um grupo de pessoas que se auto organizam, em sua vida cotidiana, para obter os resultados nos quais estão diretamente interessados. Em suma, esses grupos produzem sociabilidade, em virtude da procura ativa pela busca de soluções que melhorem seu ambiente, dentro do tecido social em que estão. Tais formulações estão vinculadas ao conceito de economia do conhecimento. Para Manzini (2008), tal modelo de economia gera um cenário favorável, especialmente por meio da inovação. É apoiado no binômio comunidades criativas e empreendimentos sociais difusos, como agentes propulsores. Já Florida (2002; 2005), indica que os resultados são novos negócios fundamentados no conhecimento que necessitam de incubadoras para formação de trabalhadores condizentes com esse modelo aberto. Ele adiciona, ao mesmo tempo, que as comunidades criativas podem ajudar a gerar contextos dinâmicos e tolerantes que são requeridos para iniciar e manter uma vigorosa economia do conhecimento. Azevedo (1998) cabe pensar que planejar o futuro é ter consciência do caos e, especialmente pelo autor – em adição, da complexidade. Enquanto o Design pode ser sempre uma forma de planejar uma saída para esse constructo mutável, por meio de interfaces projetuais e metodológicas com outras áreas do conhecimento.

5 INTERFACES COM A LINHA DE PESQUISA EM DESIGN

Na mesma linha de pensamento, em busca de guias para conclusão, porém destacando os aspectos modeladores do contexto atual, Legey & Albagli (2000) seguem por um caminho onde a tecnologia tem um papel fundamental nessa nova sociedade. Assim, a expressão 'Sociedade da Informação' para elas refere-se, de início, a um modo de desenvolvimento social e econômico, em que a aquisição, armazenamento, processamento, valorização, transmissão, distribuição e disseminação de informação desempenham um papel central na atividade econômica, na geração de novos conhecimentos, na criação de riqueza, na definição da qualidade de vida e satisfação das necessidades dos cidadãos. Essa alteração do do-

mínio da atividade econômica e dos fatores determinantes do bem-estar social é resultante do desenvolvimento das novas TICs, com as suas importantes ramificações e impactos no trabalho, na educação, na ciência, na saúde, no lazer, nos transportes e no ambiente de convívio social. Trata-se de uma sociedade, cujo funcionamento recorre, crescentemente, a redes digitais de comunicação. Desse modo, outro aspecto preponderante na Sociedade da Informação está na crescente utilização de técnicas de transmissão, armazenamento de dados e informações a baixo custo, acompanhadas por inovações organizacionais, sociais e legais, em virtude, ao menos em parte, da expansão das TICs. Ainda que a Sociedade da Informação tenha surgido motivada por um conjunto de transformações na base técnico-científica, investe-se de um significado bem mais abrangente. Tais mudanças são capitaneadas por três fenômenos intimamente relacionados, que interagem dinamicamente: a difusão e uso das TICs, o processo de globalização e a valorização do conhecimento como recurso estratégico para o desenvolvimento de países, regiões e corporações. Desse modo, pode-se assumir que o elemento central na lógica de funcionamento desse processo está na importância estratégica que o conhecimento ocupa na sociedade contemporânea. As atividades econômicas estão centralmente baseadas e organizadas em torno dos processos de geração, recuperação e uso de informações, logo, como resultante de tudo isso, conhecimento. A natureza das mudanças nas relações entre desenvolvimento tecnológico, inovação e crescimento econômico caracteriza a emergência de uma sociedade, era ou economia da informação e do conhecimento.

Ainda que a “Era da Globalização” coincida com o advento da chamada “Era do Conhecimento”, é importante destacar que, enquanto a difusão das TICs atua como um elemento catalisador da globalização, a maior importância do conhecimento, enquanto fator crítico de produção, é um aspecto restritivo desse processo. Sob essa ótica, ganham destaque, na pauta do debate sobre Sociedade da Informação, questões associadas à organização e distribuição de informações nas redes eletrônicas e também da geração das capacitações para transformar informação em conhecimento. Gerar capacitação para transformar informação em conhecimento significa dizer que é preciso conhecimento para gerar, transformar e utilizar informação. O nexo entre a revolução das TI, o processo de globalização e a sociedade do conhecimento é a chave para a compreensão do desenvolvimento do mundo contemporâneo, em que a educação e a formação de recursos humanos se revestem de caráter estratégico. De novo, pode-se notar como o elemento humano é fundamental em todo o processo aqui descrito – que visa gerar conhecimento acessível e transformador.

Nesse ponto, a Sociedade da Informação torna-se mais real, pois envolve o cotidiano e as atividades diárias das pessoas, seja no trabalho ou no lazer. Uma sociedade em que a informação e o conhecimento tornam-se fatores integrantes de produção, outros valores entram em cena: para inovar e lidar com irregularidades, é preciso autonomia e responsabilidade, além de um conhecimento de processos e produtos. A informação e o conhecimento sempre fizeram parte do trabalho produtivo, mas agora existe visibilidade e sua importância é reconhecida. Como o conhecimento só pode ser mobilizado pelo trabalhador, pela pessoa humana, inverte-se

a lógica. O trabalho deixa de ser o fator algo externo ao trabalhador e volta a ser algo intrínseco a quem o realiza. As transformações ocorridas no mundo do trabalho recolocaram o ser humano no centro da produção, como já se vinha anunciando antes. Por consequência, a questão da qualificação para produzir, nas condições sociais próprias da Sociedade da Informação, deveria ser redefinida. Passa-se então a falar de competências, e não mais de qualificação para um emprego ou um determinado posto de trabalho – de modo geral, pensa-se para a vida. É a pessoa com suas características mais completas que interessa.

Para Tomaél, Alcará & Di Chiara (2005), o compartilhamento da informação e do conhecimento só terá resultados se implicar um processo de aprendizagem, pois o simples acesso sem esse processo não modifica a realidade, perde, portanto, o sentido. Assim, é preciso lembrar que se as pessoas começam a compartilhar ideias e conseguem perceber a importância desse processo, o próprio compartilhamento cria a cultura da aprendizagem. O significado surge da troca, em especial da interação. Além disso, a importância da tecnologia no processo de compartilhamento da informação e do conhecimento também é reconhecida, quando, referindo-se à transferência de conhecimento, como processo, não poderia ocorrer sem as ferramentas propiciadas pela Tecnologia da Informação e Comunicação. Os autores chamam a atenção para a relevância dos valores, normas e comportamentos que constituem a cultura da interação - em especial do instrumento tecnológico usado - que são determinantes para o grau de sucesso da transferência do conhecimento.

O conhecimento e o aprendizado interativos são elementos que formam a base fundamental da interação, configurando-se como a melhor forma para indivíduos, empresas, regiões e países se adaptarem às intensas mudanças no mercado, bem como intensificarem a geração de inovações. Sobre o mesmo contexto dinâmico, citado aqui, Vitorino & Piantola (2009) fazem uma reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na sociedade contemporânea. Para isso recordam o filósofo Lévy (1999), apontando a velocidade de surgimento e renovação do conhecimento aliada à nova natureza do trabalho como uma das características da cibercultura, definida como a cultura globalizada permeada pelo fluxo vertiginoso da informação por meio de uma rede digital. Neste sentido, muito daquilo que foi aprendido em determinado momento de nossas vidas torna-se rapidamente obsoleto, incapaz de dar conta de uma realidade em contínua mutação e das novidades que proliferam em ritmo extraordinário, gerando uma necessidade de aprendizado constante e urgente. Sob essa perspectiva, pode-se apontar um vetor sobre o desenvolvimento de habilidades e competências que permitam o uso consciente, criativo e benéfico da informação, de modo que a escolha e o descarte de uma TIC estejam sob a tutela dos usuários. Além disso, torna-se essencial para a atuação do indivíduo no contexto social contemporâneo possuir as características dinâmicas, fluidas e adaptáveis já descritas no formato de competências. Paralelamente com tudo isso, os novos paradigmas de velocidade e transformação que configuram a sociedade demandam que o indivíduo estabeleça uma nova relação com a informação e com o saber, uma relação de aprendizado ao longo da vida, decerto como

agente iniciador das ações e não como espectador do filme tecnológico da vida real, criando assim sua rota ou caminho na Sociedade da Informação e do Conhecimento.

De maneira similar, ainda complementando, Lima & Dias (2012) apontam também que o Design - versa sobre o projeto e alternativa de futuro, conforme Manzini já tinha postulado (2008). Ademais, colaborando com isso a Sociedade da Informação e do Conhecimento também está relacionada com o futuro, especialmente com o avanço da ciência e das técnicas que possibilitariam a melhoria das tecnologias da informação e comunicação. Com efeito, essas alterações produzidas pela digitalização da informação e pela conectividade mudaram a natureza das relações entre os indivíduos nas instituições, empresas e organizações e reorientaram o modo de os profissionais da informação organizarem o conhecimento, oferecendo meios mais interativos para o usuário procurar a informação e colocando também a possibilidade de o pesquisador acessar as bases de dados, transferindo a informação de locais remotos. Daí surge para Lima & Dias (2012) a possibilidade de seleção de futuros – talvez pela disponibilidade da informação. Nesse quadro, o conceito repositório de informações não está mais em um único lugar (desmaterialização da biblioteca como polo de localização física dos livros). Assim, os conteúdos não tão formais e a produção em rede ganha espaço. Ao invés de se armazenarem milhares de acervos nas estantes das salas, como ocorre nas bibliotecas tradicionais, emerge o contexto da virtualidade, em que se depositam apenas referências (hyperlinks) para arquivos espalhados por diversos servidores em qualquer lugar, independente do tempo e espaço. Essa interconectividade de documentos, de fato de ideias, quando se pensa no hipertexto (formato de hyperlinks) de modo mais abrangente, é uma rede semântica toda interligada. Por conseguinte, a produção e os repositórios de informação mudam de status: são mapeáveis e relacionáveis.

No que concerne à Sociedade da Informação e do Conhecimento, cabe enfatizar a transmissão da informação como propostas que, realmente, possam explorar as potencialidades das TICs, sabendo-se criar ambientes que enfatizem a aprendizagem de forma democrática e que possibilitem o acesso à informação gerada e veiculada na rede mundial de computadores (conforme visto anteriormente). Nesse contexto, Lima & Dias (2012) concordam que “a interface passa a ser percebida tanto como o meio para a interação usuário-sistema, quanto como uma ferramenta que oferece os instrumentos para este processo comunicativo”. Como alicerce teórico, com implicações práticas nos produtos com características informacionais, sob um eixo transversal, surge o debate sobre o conceito de “interatividade”, substituindo a ideia de “interação” incorporada inicialmente pela Psicologia e Sociologia e, posteriormente, pela Informática, na tentativa de cobrir algumas especificações ausentes no conceito de “interação”. Nesse sentido, Lima & Dias (2012) entendem que um equipamento ou suporte de comunicação é concretamente interativo se estiver imbuído de “uma concepção que contemple complexidade, multiplicidade, não linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade, imprevisibilidade etc.”. Os fundamentos da interatividade estão ligados a, pelo menos, três binômios: participação-intervenção (resposta autônoma, criativa e não prevista na audiência);

bidirecionalidade -hibridação (dimensão semiótica, abertura de fronteiras) e potencialidade-permutabilidade (disponibilidade instantânea a todas as possibilidades, percepção de obras inacabadas), sendo considerados aspectos distintos, mas que dialogam entre si e não são independentes.

Para Barreto (1999), a interatividade representa tanto a possibilidade de acesso em tempo real aos diferentes estoques de informação como as múltiplas formas de interação entre o usuário e as estruturas de informação contidas nesses estoques, pois, de acordo Lévy (1999), o usuário deve ter o poder (sentido de capacidade) de reorientar o fluxo da informação, comunicando-se com o sistema, com outro usuário ou grupos distintos que estejam manipulando o mesmo repositório, desde que a interface seja compartilhada. Com isso, a construção pela interação pode ocorrer de modo colaborativo ou conjunto. Ademais, a interatividade modifica a relação do usuário com o tempo da informação; reposiciona em nova perspectiva os acervos de informação, como memórias auxiliares de plantão, o acesso à informação e à sua distribuição; modifica as práticas com a informação ao liberar o receptor dos diversos intermediários executores das funções em linha, ou em tempo linear, permitindo o acesso em tempo real, multidirecionado e com linguagens interativas. A interconectividade permite ao usuário da informação deslocar-se, no momento em que desejar fazê-lo, de um para outro espaço de informação, de um estoque de informação para outro estoque de informação. O usuário passa a ser o mediador na escolha de documentos, o gerente de suas necessidades de informação. É agora o juiz da relevância e da prioridade dos itens de informação e dos estoques que os hospedam, como se estivesse colocado virtualmente no interior do sistema de armazenamento e recuperação da informação. A interconectividade modifica, assim, a relação do receptor com os espaços da informação. Essas mudanças operadas no status tecnológico das atividades de armazenamento e transferência da informação vêm trazendo mutações continuadas, também, na relação da informação com os seus usuários, com os seus intermediários

Em virtude desses relatos, os produtos da Economia Criativa são uma interface para unir pessoas, sendo o meio desta comunicação e não o seu fim. E, sobretudo, o Design, enquanto atividade projetual, centrado no ser humano é - ao seu modo de ver - interpretar, conviver com o entorno social de modo holístico e ético.

Desse modo, o valor da interação descrita não está exclusivamente no aparelho, mas sim no indivíduo. De modo similar, Royo (2005) define o Design de Interface com base no “espaço onde o Design dá forma à linguagem, para facilitar o seu uso”. O autor considera que o papel principal de um design responsável tem compromisso com a experiência, tendo sempre o usuário como foco das preocupações do projeto.

Assim, após todo o exposto retorna-se para o programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa (MPGEC), em um sentido estreito para linha de pesquisa em Design, como ênfase a interação dos processos de criação, inovação, produção, distribuição e de controle dos artefatos que estabeleçam diálogos com identidade cultural, simbólica, sentimental histórica e espaço geográfico. Em suma, soluções criativas que tenham a arte e a cultura como propulsoras de trans-

formação urbana e social.

Desenvolvem projetos, metodologias de inovação e reflexões para o Design de experiência em produtos artísticos/culturais em suportes interativos constituintes da Economia da Experiência. Apresenta-se como uma extensão da Economia Criativa e, partindo-se dos objetivos, dos anseios dos usuários e das organizações, a imersão expressa a vivência na “unimídia”. Assim, discutem-se as diferentes formas de apresentação, o aproveitamento das informações gráficas integradas à cultura da convergência, de modo a projetar interfaces e construir interações que ultrapassem os objetivos puramente funcionais. Com isso, contempla-se a evidência estética da visualização da informação com o intuito de se chegar ao insight, do qual ocorre o processo de inovação que fomenta a experiência criativa. Ainda, tem-se o Design de Experiência como problema que exige o aprendizado de novos métodos e técnicas. Enfatiza a comunicação humana com os sistemas tecnológicos complexos por meio da imagem da participação ativa do beneficiário daquele espaço multissensorial e imersivo de vivência. Leva-se em conta a análise das interações dos usuários com produtos artísticos, culturais e sociais sobre uma base virtual ou ordinária – essencialmente, ao se considerar os aspectos humanos do equipamento cultural em toda a sua plenitude quando interage com os usuários.

Por fim, assume-se como área de concentração do MPGEC, decerto campo, os múltiplos aspectos e as várias facetas, ou interfaces do Design com a Tecnologia, Arte, Comunicação, em síntese as Ciências Humanas e Sociais, destacando-se as influências recebidas e as consequências da prática do profissional de design para a cultura, a comunicação (difusão e produção de conteúdo) para e pela sociedade, sem esquecer o meio ambiente, mas sempre tendo por fio condutor a investigação de suas relações com os usuários e com o processo produtivo. Desse modo, a análise setorial surge como uma tônica para as questões investigadas pelo curso. Também ainda se contempla as seguintes relações com o Design Thinking, Design de Experiência e Emocional, Marketing, Tecnologia da Informação e a Comunicação.

REFERÊNCIAS

- ASIMOV, Isaac. Isaac Asimov on Bill Moyers World of Ideas. 1988. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=8ZmFEFO72gA>>
- AZEVEDO, W. O que é Design? São Paulo: Ed. Brasiliense, 1998, 91p.
- BARRETO, A. A. Os destinos da ciência da informação: entre o cristal e a chama. Data Grama Zero - Revista de Ciência da Informação - n. Zero, dez. 1999. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/dez99/Art_03.htm>. Acessado em: 11 mar. 2018.
- BELCHIOR, C.; RIBEIRO, R. A.C. Design & arte: entre os limites e as interseções. 1. ed. Contagem, MG: Ed. do Autor, 2014.
- BOURDIEU, P. Sociologia. São Paulo: África, 1983.p. 123-155.
- CARDOSO, R. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012, 264 p.
- CHOO, C. W. The knowing organization: how organizations use information to construct meaning, create knowledge, and make decisions. New York: Oxford University, 1998. In:
- SCOREL, A. L. O efeito multiplicador do Design. São Paulo: Editora SENAC São Paulo (2ª. Edição), 2000.

FLORIDA, R. The rise of the creative class. And How it is transforming the work, leisure, community and everyday life. New York: Basic Books, 2002.

FLORIDA, R. Cities and the creative class. Routledge, 2005.

LEADBEATER, C. The rise of the social entrepreneur. London: Earthscan Publications LTD, 2000.

LEGEY, L. R.; ALBAGLI, S. Construindo a sociedade da informação no Brasil: uma nova agenda. DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação, v. 1, n. 5, out. 2000. Disponível em: < http://www.dgz.org.br/out00/Art_02.htm>. Acesso em: 23 ago. 2012.

LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34,1999. p. 77-84.

LIMA, I. F.; DIAS, G. A. Interatividade e usabilidade nas bibliotecas digitais no processo ensino-aprendizagem. DataGramaZero - Revista de Informação, v. 13, n. 3, Jun. 2012. Disponível em: < http://www.dgz.org.br/jun12/Art_03.htm>. Acesso em: 11 mar. 2018.

MANZINI, E. Design para inovação social e sustentabilidade. Comunidades criativas, organizações e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. 104 p.

MCLUHAN, M. McLuhan por McLuhan. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MIRANDA, A. Ciência da informação: teoria e metodologia de uma área em expansão. Brasília: Editora Thesaurus, 2003.

MONT'ALVÃO, C; QUARESMA, M; COURO, R. Anamaria de Moraes uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Book's 1a Edição, 2014.

MORAES, A. Design: arte, artesanato, ciência, tecnologia? O fetichismo da mercadoria versus usuário / trabalhador. In: COUTO, R. M.; OLIVEIRA, A. J. Formas do Design – por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

OLIVEIRA, M. R.; FRANCO, M. E. D. P. Produção de conhecimento interdisciplinar: contextos e pretextos em programas de pós-graduação. RBPG, Brasília, V. 12, p. 15-35, abril de 2015.

RAYNAUT, C. Interdisciplinaridade: mundo contemporâneo, complexidade e desafios à produção de conhecimentos. In: PHILIPPI JR., A.; NETO, A. J. S. Interdisciplinaridade em Ciência, Tecnologia e Inovação. Barueri, SP: Manole, 2011.

ROYO, J. Management of Multimedia Networks and Services: 8th International Conference on Management of Multimedia Networks and Services, MMNS. Barcelona: 2005.

SETZER, V. W. (1999). Dado, informação, conhecimento e competência. Data Grama Zero - Revista de Ciência da Informação, n. Zero, dez. 1999. Disponível em: < http://www.dgz.org.br/dez99/Art_01.htm>. Acesso em: 11 mar. 2018.

SOUZA SANTOS, B. Pela mão de Alice: o social e o político, mas pós-modernidade. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

TÁLAMO, M. F. G. M. et al. A função da terminologia na construção do objeto da Ciência da Informação. Data Grama Zero – Revista

de Ciência da Informação, vol. 2, no 2, abr. 2001.

TOMAÉL, M. I.; ALCARÁ, A. R.; DI CHIARA, I. G. (2005). Das redes sociais à inovação. Data Grama Zero – Revista de Ciência da Informação, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.

THOMPSON, J. B. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

THOMPSON, J. B. Ideologia e cultura moderna. Petrópolis: Vozes, 2002.

VILLAS-BOAS, A. O que é (o que nunca foi) design gráfico. Rio de Janeiro: 2AB (4ª. edição). 76p.

VITORINO, E. V.; PIANTOLA, D. Competência informacional - bases históricas e conceituais: construindo significados. Ci. Inf., Brasília, DF, v. 38, n. 3, p.130-141, set./dez. 2009.

WALSH, PETER. That withered paradigm: The Web, the Expert, and the Information Hegemony. 2003. Disponível em: <<http://web.mit.edu/comm-forum/papers/walsh.html>>. Acesso em: 11 mar. 2018.