

Como cartografar o espaço de criação ? Uma questão para o design

How cartografar the creation space? A subject for the design

Claudia Marinho

Resumo

Este trabalho apresenta resultados parciais de uma pesquisa realizada no programa de mestrado em design, da Universidade Anhembi Morumbie versa sobre as contribuições do pensamento do design no desenvolvimento de pesquisas científicas.

Palavras Chave: espaço, criação, projeto

Abstract

This work presents partial results of a research accomplished in the master's degree program in design, of the Universidade Anhembi Morumbi and it turns about the contributions of the thought of the design in the development of scientific researches.

Keywords: space, creation, project

A proposta deste artigo é partilhar alguns questionamentos sobre as relações entre criação e espaço e o uso de estratégias do design para a apresentação de resultados de pesquisas científicas. As questões que apresento neste artigo vieram a tona ao longo do desenvolvimento do projeto de pesquisa diretório **O Lugar do Design**, realizado no programa de Mestrado em Design, na Universidade Universidade Anhembi Morumbi..

Este projeto nasceu do interesse em investigar a cidade como contexto referencial para a produção em design. A partir da noção de *espaço de criação* – expressão cunhada em minha tese de doutorado – buscou-se investigar as relações do artista com a cidade, com meio para discutir o seu processo criativo.

Partindo dos princípios metodológicos propostos pela Crítica Genética¹, esse projeto propõe a construção de um espaço virtual (site) que promova, na Internet, discussões sobre o processo de criação em design.

A Crítica Genética é uma disciplina que estuda, estritamente, o manuscrito e os processos de criação em qualquer campo do saber: literatura, arte, meios de comunicações, mídias, física, etc., isto é, qualquer campo em que os profissionais precisam rascunhar, elaborar até chegar ao produto que lhe satisfaz.

Nos estudos de caso, o pesquisador desta área busca estabelecer nexos entre os vestígios (ou documentos de processo), em busca dos princípios produtivos do sujeito investigado. Estes vestígios são interpretados a partir das relações entre si, nas transformações que neles se operam e nas relações de cada um com um todo.

Para este projeto, consideramos que os lugares também podem ser lidos como documentos de processo, ou seja, tornam-se eles um parâmetro para investigar os métodos e procedimentos que o designer emprega para a realização de um projeto, tendo o espaço urbano como referência.

Esta metodologia possibilitou, a partir do conceito de **espaços de criação**, empregar uma abordagem que leva em conta uma lógica poética-projetiva que regeria a prática do designer. No entanto, vale pontuar que esta noção também amplia a possibilidade de falar sobre o espaço, já que não o buscamos pela identificação das fronteiras concretas de um lugar, antes disso, pelo reconhecimento de uma rede de relações que o designer opera para concretizar seu projeto

Neste artigo apresento alguns questionamentos realizados sobre o tema mapa, considerando que uma das demandas do projeto seria a elaboração de estratégias para a representação gráfica destas ocorrências espaciais.

¹ O método proposto por esta área de estudo visa analisar a obra por seu caráter processual - a partir da análise das informações que o artista, o cineasta, o escritor, etc geram ao longo de sua produção - com o objetivo de ampliar as discussões sobre o processo criativo.

A partir da questão, como cartografar o *espaço de criação*? partilhamos caminhos investigativos que tocam questionamentos realizados, sobretudo pela geografia e pela arte, como estratégia para chegar a um questionamento sobre o design. Sobretudo o design da informação, como uma ferramenta indispensável para resolver uma demanda do projeto, que implica a tradução dos dados colhidos, nas entrevistas, em informações gráficas.

Em termos, esta pergunta comporta discussões sobre a representação e a definição de parâmetros para a elaboração de repertórios iconográfico e conceitual, para a produção de uma cartografia que traduza as ocorrências espaciais que denotam os espaços de criação dos designers entrevistados, na cidade de São Paulo.

Portanto, abordamos os mapas como um parâmetro para buscar fundamentos para associar o design de informação e o design gráfico, em termos que, essa associação, demande uma dimensão heurística do projeto, em termos de buscar novas formas para a veiculação de pesquisas sobre design.

Mapas

Os mapas são também, a expressão do raciocínio que seu autor empreendeu diante da realidade, apreendida a partir de um determinado ponto de vista: sua opção de entendimento do mundo. (Martinelli, p. 21).

Esta definição de mapa define o olhar de um sujeito como parâmetro para a sua compreensão. Nestes termos, reivindica a figura de um sujeito-autor que legisla sobre a sua configuração, neste caso, o olhar sobre o qual falamos é o do crítico da gênese do processo.

Na história dos mapas sempre esteve suposta a presença de um sujeito responsável pela elaboração de uma visualidade. Se em um primeiro momento eram os artistas que assumiam esta tarefa, aos poucos coube ao geógrafo-cartógrafo (identificado pela disciplina design de mapa) esta tarefa.

No entanto, conceitualmente, os mapas têm sido interesse de artistas, arquitetos, designers e cientistas. Em cada campo de conhecimento os mapas têm servido como parâmetro conceitual para representar as relações com o espaço. Mas não encontramos, no entanto, um investimento na produção de uma visualidade que dê conta de traduzir, de forma pertinente, alguns fenômenos contemporâneos.

Com exceção da geografia, que traz uma definição de mapa como produto de registros precisos dos objetos e das ocorrências concretas na superfície da terra - e, portanto, tratou de definir um repertório iconográfico para traduzir as manifestações que lhes interessa - não encontramos investigações sobre o tema.

No entanto contamos com a contribuição de alguns estudos realizados pela geografia, mais recentes, empregados para o registro de ocorrências imateriais, ou difíceis de quantificar, como por exemplo as ações de sujeitos e de grupos em uma dimensão espacial, os êxodos urbanos, dentre outros .

Se é, por uma lado, a geografia que tem fornecido ferramentas e fundamentos para a representação dos mapas, não podemos perder de vista os mapas construídos pela matemática, física, biologia, química, artes, arquitetura, apontam para possibilidades de novas formas de abordagem do tema, em termos visuais. Ainda que disparatados, o que estes mapas guardam em comum é o interesse em traduzir ocorrências espaciais, pela demarcação de um ponto de vista, no entanto, menos imbuído de convenções, regulamentações e normas, por vezes apresentados pela geografia.

Segundo Owen (2005) qualquer coisa pode ser cartografada: espaços, negócios, galáxias, corpos, filosofias, sistemas políticos, etc. E se consideramos deslocamentos, as ocupações, os agrupamentos, os fluxos de informação, as apropriações, fenômenos que definem as configurações das grandes cidades contemporâneas, devemos contar com um repertório discursivo que nem sempre de pronto, pode ser codificável a partir do repertório disponibilizado pela geografia para a representação do espaço urbano.

No caso desta pesquisa, para discutir a linguagem dos mapas, levamos em conta alguns fatores inerentes às manifestações locais que traduzem as relações do designer com a cidade : aquelas dimensões espaciais que “significadas” pela ações do designer.

Por isso, se neste contexto falamos sobre os mapas, não podemos partir de princípios que apontam para a produção de uma visualidade que privilegie somente critérios técnicos – que denota um compromisso com localizações, escalas, orientação, projeções, do globo terrestre – pois podemos contar com outras concepções de mapas, como caminho para ampliar as discussões o registro dos espaços - associados experimentações de linguagem, processos de subjetivação, troca e processamento de informações, como parâmetros para um questionamento sobre iconografia proposta pela geografia .

Trata-se de uma questão que deve interessar ao design.

O mapa dos artistas

A história da arte tratou de estabelecer uma distinção entre aqueles mapas feitos por artistas e aqueles que são produtos de uma produção artística. Estes segundo investem em um questionamento sobre as informações que levam a constituição dos mapas, já que tradicionalmente a produção de um mapa parte de informações sabidas. No caso dos mapas dos artistas as configurações nascem de informações supostas, ou ainda meio para gerar informações.

Os artistas situacionistas² tornaram os mapas uma ferramenta para explorar os espaços, sem, no entanto, descartar as linguagens dos mapas e sua função principal, o registro de ocorrências espaciais. Os mapas produzidos por estes artistas carecem de precisão, invertem as

² “A Internacional Situacionista (IS) – grupo de artistas, pensadores e ativistas – lutava contra o espetáculo, a cultura espetacular e a espetacularização em geral, ou seja, contra a não participação, a alienação e a passividade da sociedade”

relações entre ocorrência e representação e desafiam convenções, leis e princípios formais utilizados pela geografia ao fazer uso dos mapas para redefinir as relações com os espaços representados nestes mapas.

Parece que os artistas situacionistas tornaram os mapas matéria de suas produções: uma dimensão construída por um fazer criativo e por isso, estratégico para as suas reflexões poéticas.

Há notícias de situações lúdicas, promovidas pelos situacionistas, e que consistiam, em circular por Londres usando um mapa de Paris, ou andar por Paris seguido um mapa de cabeça para baixo. Neste caso os mapas foram pensados também como “ready mades”,. (Careri, 2005)

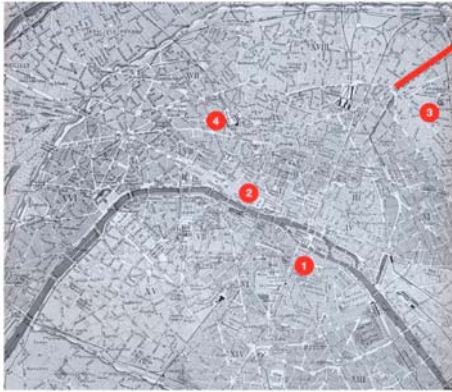
A liberdade gráfica com que estes artistas registraram suas relações com o espaço urbano é referência para refletir sobre os parâmetros a serem considerados para a criação de um repertório iconográfico necessário para codificar as relações que propomos, para traduzir os espaços de criação dos designers. Na medida em que apontam para ocorrências espaciais que são intervenções estéticas e a sua tradução a partir de um questionamento do repertório disponível.

Breton acreditava na possibilidade de construir mapas nos quais os lugares que gostamos de freqüentar fossem de cor branca, os que desejamos evitar de cor preta, e o restante em cores “gris”, que representaria aquelas zonas nas quais se alternam sensações de atração e de repulsão. (Careri, 2002, p. 75).

O contexto desta afirmação é Paris na década de 1924, momento em que um grupo de artistas dadaístas organizou passeios no espaço da cidade, como ato artístico.

Estas manifestações fazem parte de uma série que foi desenvolvida por artistas preocupados em tornar a cidade suporte para as suas reflexões. A proposta não era promover uma intervenção nos lugares, deixando lá qualquer objeto, mas gerar uma documentação relacionada a estas operações.

O que é deixado como produto são textos e declarações, como esta feita por, Breton, relatos, fotografias, a intervenção sobre mapas. Sobre estes, podemos citar uma excursão feita por ele pelo centro de Paris, que resulta em um mapa da cidade, cujo título é “lugares que realmente não possuem qualquer razão de existir” (Img.1), no qual estão sinalizados : o Louvre, o parque Buttes-Chaumont, a estação de Saint-Lazare, o canal de l’ Ourcq e o monte de Petit Cadenas, fora do mapa.



Img1 “lugares que realmente não possuem qualquer razão de existir”

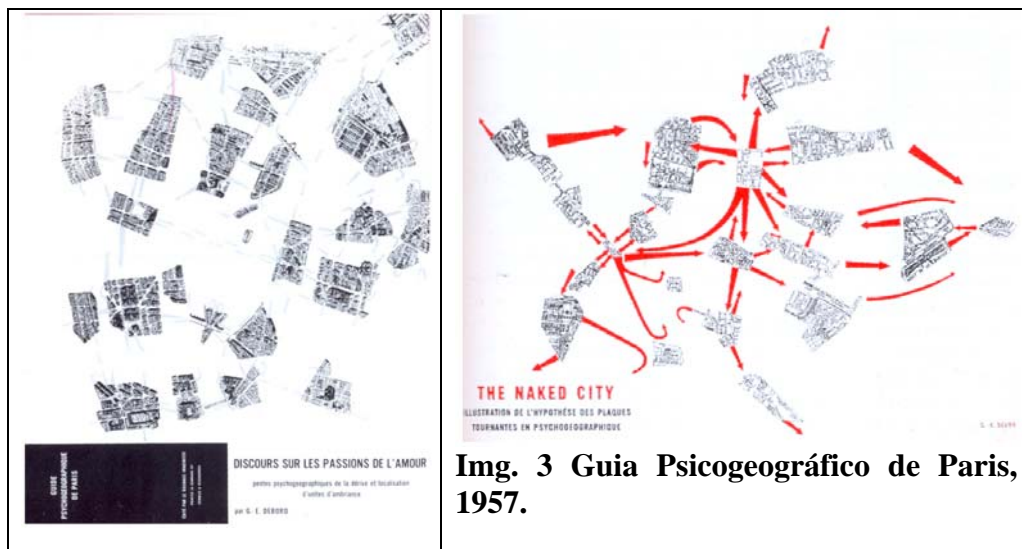


Img. 2 “lugares que realmente não possuem qualquer razão de existir”

Artistas como Asger Jorn, Ivan Chtcheglov, Guy Debord, Gil J. Wolman, integrantes fundadores de A Internacional Letrista, nos anos de 1950 produziram mapas que eram registro de experimentações que eles promoviam do espaço urbano. Porém suas produções fogem às configurações dos mapas convencionais: *As metagrafias influenciadas*, de Gil J. Wolman são colagens de imagens e de frases recortadas de jornais.

O mapa produzido por Giles Ivain é uma planta de Paris sobre o qual coloca fragmento de ilhas, arquipélogos e penínsulas recostadas de um mapa mundi. Em uma das páginas do livro *Fin de Copenhague e Memórias*, Arger Jorn faz uso de manchas gráficas que simulam as costas danesas tomadas por símbolos do consumo.

Mas foi Debord quem produziu o mapa psicogeográfico situacionista, propriamente dito - *Guide Psychogeographique de Paris* - como documento que deveria portar sua tradução da cidade . Eles deveriam ser utilizado por turistas, para se perderem na cidade.



Img. 3 Guia Psicogeográfico de Paris, 1957.

Constant, na década de 1969, faz uso dos mapas para a apresentação simbólica do New Babylon, projeto de uma cidade lúdica, cuja a proposta é por em crise os fundamentos sedentários da arquitetura funcionalista.

Trata-se de “uma obra coletiva construída pela criatividade arquitetônica de uma nova sociedade errante, por um povo que siga construído e reconstruindo até o infinito seu próprio labirinto nos limites de uma nova paisagem artificial” (Careri, 2002, p. 116).

Os mapas feitos por artistas investem na representação de espaços possíveis, configurações espaciais potencializadas pelas dinâmicas dos espaços urbanos e por isso aponta para a possibilidade de acolher as informações poéticas como passíveis de ser cartografadas.

Considerações finais

As anotações apresentadas neste artigo investem em uma definição ampliada de mapa e ao mesmo tempo propõe como desafio ao designer, a tradução gráfica de ocorrências imateriais que marcam e definem as dinâmicas do espaço urbano.

No caso deste artigo, a proposta de produzir mapas que traduzam os espaços de criação, demanda do designer também, reflexões sobre a prática projetiva para a apresentação de informações que são produtos de uma investigação científica. Neste contexto de discussão identifico que o pensamento do design pode contribuir para a veiculação do pensamento científico.

Fica claro que as discussões sobre o design podem ser um ponto de partida para resolver a questão que colocamos como tema central deste artigo. Colocada de uma outra maneira: Como cartografar as buscas e apropriações que o designer realização na cidade por conta do desenvolvimento de um projeto ?

Pois se, em um primeiro momento a Crítica genética oferece ferramentas para identificar informações que conta a história do processo

criativo do designer, em um segundo, o design da informação seria, quem sabe um caminho estratégico-projetivo para traduzi-la em termos gráficos. Já que buscamos princípios para a realização de um projeto que reivindica traduzi-lo em termos visuais- gráficos, dados-fatos, definidos pelo desenvolvimento de um projeto.

Até este momento da pesquisa, foi a geografia que ofereceu respaldo para as nossas reflexões, mas para o seu encaminhamento, acreditamos, o design pode oferecer as ferramentas necessárias para resolver a questão que para nós agora se apresenta.

Como cartografar o espaço de criação ?

Qual a melhor estratégia para a codificação de dados não quantificáveis, sobre o espaço, em termos visuais?

O repertório iconográfico que é oferecido pela geografia não possibilita a resolução destas questões. Por isso a necessidade da elaboração de novos códigos que traduzam as ocorrências espaciais que identificamos em nossa pesquisa. Por isso o interesse pelos mapas dos artistas, que são para nós, produções gráficas que traduzem uma concepção de espaço que é moldado pelas ações estéticas e subjetivas.

Quem sabe não seja o design o dispositivo mais apropriado para relacionar as formulações gráficas que podem se mostrar também como síntese de uma proposição científica?

Como palavras finais deste artigo, tomo aquelas proferidas inicialmente por Bonsiepe em uma palestra na ESDI em 2001, quando recebeu o título de *Doutor Honoris Causa*, conferido pelo Conselho Universitário do Rio de Janeiro. Bonsiepe oferece argumentos para, quem sabe, encaminhar como proposta de pesquisa os apontamentos apresentados nestes artigo.

A partir do design e do domínio das ferramentas do design, podem-se abrir perspectivas novas a fenômenos que não seriam acessíveis com as ferramentas tradicionais discursivas das ciências. (Bonsiepe, 2001, p. 107)

Referência Bibliográfica

BONSIEPE, Gui. Ciência/Comunicação/Design. Arcos, Rio de Janeiro, v.3, s.n. p. 104-121, s.m. 2001/2001.

JACQUES, Paola Berenstein. A Apologia da Deriva. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2003.

CARERI, Francesco, Walkscapes El Andar Como Practica Estetica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.

MARINHO, Claudia. O espaço de criação. Tese de doutorado, PUC SP, programa de Comunicação e Semiótica, 2004.

MARTINELLI, Marcelo. Mapas da geografia e cartografia temática. São Paulo: Contexto, 2006.

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