

FUNDAMENTOS DO DESIGN APLICADOS ÀS INVESTIGAÇÕES SOBRE PROCESSO CRIATIVO NAS ARTES

Cláudia Marinho, Universidade Federal do Ceará - UFC

Ravi Passos, Universidade Federal de Goiás - UFG

Resumo

O presente trabalho se enquadra no contexto da análise dos processos do fazer artístico pelo viés da crítica genética. Tomando como fundamento um escopo próprio da crítica genética, busca-se, por meio do levantamento teórico e da reflexão crítica, aporte teórico do design da informação que favoreça tanto a sistematização dos documentos de processo para uma racionalização metodológica, como uma integração disciplinar que maximize a incorporação de resultados do processo sobre criação da obra artística balizada por documentos de processo. Palavras-chave: Crítica genética, design da informação, artefato, método.

Abstract

The present work is set in the context of the analysis of the art processes by bias genetic criticism. Taking as a basis a scope of criticism itself, genetic search-if, through the survey theoretical and critical reflection, theoretical of information design that favors both the systematization of the documents of a rationalization process for methodological, as a disciplinary integration which maximize the embodiment of results of the process on creation of artistic work marked by process documents.

Keywords: Critical genetics, information design, artifact, method.

1. Introdução

O avançado desenvolvimento tecnológico e a constante busca por superações conceituais, nas várias áreas do conhecimento, são fatores constantes que justificam as inúmeras reflexões teóricas durante os tempos. Na contemporaneidade, não poderia ser diferente, as inquietudes individuais por busca de respostas, impregnada pela larga demanda social por explicações sobre o ‘como as coisas acontecem’ e o ‘como aprimorar a execução das atividades’, fazem surgir nos diferentes campos do conhecimento questões tão fundamentais quanto suas próprias existências.

Especificamente, no campo das artes, para o indivíduo não especializado, é comum observar certo privilégio à subjetividade como caminho na obtenção de respostas sobre a realidade de processos pragmáticos e particulares que definem o fazer do artista. Entretanto, tal leitura pode levar à compreensão equivocada de que os indivíduos que atuam no campo das artes são pessoas especialmente dotadas de características “mágicas” e que atuam no contexto cultural-cotidiano a partir de uma lógica que não pode ser descrita por meio de regras ou processos partilháveis.

No entanto, tal pensamento vem se reconstruindo nas últimas décadas, tendo em vista abordagens dos processos da arte como formas de produção de conhecimento. Por este viés, esclarecimentos, racionalizações

e sistematizações dos processos artísticos devem ser vistos como indicações para a proposição de estudos pautados em questões transversais do conhecimento sobre metodologia de projeto, tendo em vista conhecimentos consolidados sobre o fazer criativo - como descrito pela crítica genética; ao possibilitar um esclarecimento sobre o ato de fazer artístico - a partir de uma abordagem processual - por parâmetros objetivos.

Tendo em vista que nas relações de transdisciplinaridade com a arte encontram-se dezenas de áreas do conhecimento, enfatiza-se a afinidade com o design como área disciplinar consolidada, e que se esforça em uma composição própria de fundamentos de suas subáreas. Neste contexto, enquadra-se neste ensaio o design da informação como detentor de métodos e de processos capazes de descrever os artefatos de uso social capazes de propor novos modelos de interação poética; o que inclui os objetos artísticos.

Tais considerações fundamentam uma proposição metodológica colaborativa entre a crítica genética e o design da informação que norteie tanto uma otimização dos métodos de pesquisa em arte, relativa à realização de artefatos e de suas respectivas interfaces, quanto a apresentação dos resultados dos próprios processos de pesquisa em arte.

Em pesquisa realizada por Marinho (2009) foi proposta uma abordagem relacionada ao design como estratégia de investigação em vista de se aferir relações entre os processos criativos do designer e o espaço urbano. Na ocasião da pesquisa ficou evidente que o formato texto e o suporte gráfico, tradicionalmente empregados para a divulgação dos resultados da pesquisa científica, nem sempre são os recursos mais apropriados para apresentar os produtos de análise de fenômenos complexos, como é o caso do processo criativo. As demandas de ajustes de suportes e de linguagens - da coleta dados à redação da pesquisa - quase sempre resultam na perda da complexidade dos fenômenos estudados, em favor de uma clareza textual.

Relacionar as representações do processo do artista, métodos de pesquisa em arte e os fundamentos do design da informação, indica caminhos para cumprir uma demanda de tornar as 'notações de processo' - índices do fazer criativo - compreensíveis e utilizáveis pelo pesquisador em arte, bem como acessíveis ao leitor da pesquisa.

Considerando a complexidade dos procedimentos de pesquisa voltados para a coleta, organização e análise dos documentos de processo, como etapas do desenvolvimento das pesquisas como proposto pela crítica de genética (SALLES, 2004), ficam evidentes os desafios pelos quais o pesquisador da área passa ao ter que lidar com uma variedade de linguagem e uma pluralidade de informações (notações, diários, esboços, maquetes, vídeos, contatos, projetos, roteiros, copiões, etc.) para descrever escopo do objeto de pesquisa para eleger critérios de análise e compreensão das informações disponíveis; para que se opere uma ação efetiva de pesquisa. Deste modo, esse contexto de pesquisa traz consigo alguns questionamentos, tais como:

a) É possível favorecer a compreensão sobre as informações que definem os processos criativos do artista - traduzidos pelas notações feitas pelo artista para produzir um artefato -, de modo a torná-las objeto de pesquisa, tendo em vista a preservação da complexidade do fenômeno da criação, quando traduzida em 'novas' linguagens?

b) Sendo de responsabilidade do pesquisador sobre o processo estabelecer nexos entre as informações - contidas nos documentos de processo - para tornar visível o conhecimento que foi produzido pelo artista, não seria oportuno fazer uso de ferramentas e estratégias já previstas e descritas para este fim para a abordagens de fenômenos complexos, como no caso o pensamento de projeto?

c) De que modo os fundamentos do design da informação, associados às possibilidades oferecidas pela crítica genética poderiam auxiliar na resolução destes problemas ?

Levanta-se assim, a necessidade de se operar um pensamento de pesquisa engajado em investir nas tecnologias digitais como caminho para a integralização de linguagens; como meio para divulgar e torna acessíveis os conhecimentos produzidos pela arte e por áreas afins.

O trabalho em questão utiliza o método o bibliográfico. A partir de um levantamento teórico apresenta-se uma discussão fundamentada na articulação entre afinidades teóricas existentes entre as áreas do design e da arte como meio de se enquadrar a uma abordagem metodológica sistematizada pelas informações que engendram o artefato artístico.

2. Conceitos fundamentais

Toda discussão teórica é relativa a um contexto específico e determinado. Sendo assim, para fundamentar a presente discussão, apresentam-se a seguir o referencial teórico utilizado no levantamento, discussão e proposições.

2.1. A Crítica Genética

A crítica genética tem como proposta estudar a história do nascimento de uma obra de arte através das marcas deixadas pelo artista ao longo do seu percurso produtivo. Seu interesse "está voltado para o processo criativo artístico. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação, a partir de sua gênese. Como é criada uma obra?" (SALLES, 2004, p. 17). Esta é sua grande questão.

Esta forma de abordagem teórica da obra de arte tem origem na França em 1968 com a criação de um grupo de pesquisa coordenado por Louis Hay, para organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine. A crítica genética foi introduzida no Brasil nos anos 80 por Philippe Willemart, na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP e se desdobrou em outros programas de pesquisa a partir de iniciativas que contribuíram para a disseminação da área no Brasil e para a ampliação do seu foco de abordagem, avançando para além da literatura. Entre

tais iniciativas, destacam-se os estudos realizados no Centro de Estudos de Crítica Genética, ligado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, ao ampliar as estratégias de pesquisa da crítica genética para o estudo dos processos das artes visuais - cinema, arquitetura, dança, teatro, gravura. (WILLEMART, 2008)

Foi neste contexto que Salles (2004) propôs uma revisão das nomenclaturas empregadas para descrever o objeto de pesquisa da crítica genética e cunhou a expressão 'documento de processo'; com o propósito de definir novas perspectivas à ideia de manuscrito - vinculada à literatura - e desta forma estabelecer novas fronteiras para a área, bem como a sua aplicação como método investigativo do processo criador de áreas vinculadas que, assim como as artes, estariam associadas à criação, como a publicidade, o design e a ciência.

Segundo Salles (2004), neste contexto, mesmo na área da literatura o termo 'manuscrito' se mostra pouco preciso para descrever as anotações do processo, na medida em que existem, nesta área, outros tipos de registro que se diversificam, seja no texto computadorizado e na fotografia. Uma outra contribuição trazida pela autora foi a definição dos fundamentos que possibilitam uma aproximação entre criação e comunicação. Com base na semiótica de Peirce, evidencia o fato de que o geneticista lida com um objeto que é marcado por seu aspecto comunicacional: o que o artista está dizendo a si mesmo e aos seus interlocutores e de que modo ele registra estes diálogos empregando diferentes linguagens e suportes (SALLES, 2004).

Para o propósito deste ensaio, a noção de "documento de processo", vinculada a um pensamento de projeto - como articulado pelo design (Marinho, 2007), se oferece como direção para a proposição de estratégias para identificar e descrever de que modo o artista vincula-se ao seu contexto e às outras áreas de conhecimento, tendo em vista os conceitos relacionados à informação e o modo como estão eles implicados nas formas dos artefatos.

2.2. O design da informação

Assim como muitas áreas prático-teóricas, o surgimento do design da informação se dá a partir da demanda de mercado que, por ocasião de desenvolvimentos tecnológicos diversos e formação de um público mais criterioso e exigente, demandou-se um profissional multifacetado capaz de lidar com a informação de modo global e interdisciplinar, dominando o projeto de maneira abrangente, possibilitando assim, que as informações complexas fossem mais fáceis de serem compreendidas e utilizadas. (CARLINER, 2000)

É imprecisa a demarcação de uma data para o surgimento do design da informação como área de estudo, entretanto, observa-se que em 1979 surgiu o *Information Design Journal* (IDJ) visando a discussão sobre a área - sendo o uso da informação relacionado à comunicação de mensagens -, em contexto específico, contrapondo-se ao uso do design gráfico

daquele momento. Nas décadas seguintes houve um uso crescente do termo design da informação, tendo um foco mais funcional em detrimento do estético, o que aferiu maior credibilidade do uso da informação. (PETTERSON, 2002)

Existem diversas definições para o design da informação. Em um levantamento extenso realizado em Passos (2014, p.68), entende-se que o design da informação como

uma subárea do design que atua na configuração da informação em vista da interface, por meio de métodos, a fim de se otimizar questões de estrutura, significado e uso pelo sujeito em contexto determinado, visando a interação com a informação de modo acessível, compreensível, utilizável e simples.

Assim como no design, o fundamento do design da informação é o método, sendo seu propósito a configuração de interface a partir de 'informações', especificamente 'registros' do tipo 'documento'.

O design da informação é subárea do design, e por isso, tem seus métodos e processos fundamentados em questões relativas à delimitação, conhecimento e desenvolvimento do objeto do design, em vista de planos e projetos para consecução do artefato. Entretanto, como área específica que lida com a informação que seja tangível e configurável, faz abordagens determinadas a fim de racionalizar e estruturar a informação para a configuração de interfaces.

Deste modo, são consideradas, além de fases e dinâmicas metodológicas do design, a existência de subfases específicas relativas ao tratamento de conteúdo. É nesse percurso metodológico relativo ao design da informação que se propõe a demarcação de relação almejada por este ensaio em relação à crítica genética.

3. Desenvolvimento

Conforme tratado, o presente ensaio justifica a correlação entre as áreas citadas por meio de afinidades teóricas, com ênfase nas representadas a partir dos termos 'documento' e 'informação'.

Assim, no centro de tal construto conceitual, encontra-se o termo 'documento' que, entende-se como pressuposto; ou seja, um tipo determinado de manifestação da informação. Trata-se de um apontamento conceitual importante tanto para o design da informação como para a arte (tendo em vista seus processos), pois o termo 'documento' abarca uma série de encadeamentos que podem orientar a presente discussão, especificamente quando relacionados aos conceitos trazidos sobre a informação - tanto no escopo da crítica genética como do design da informação - sobretudo se relacionados às noções de registros e artefato.

Abordar os artefatos, no caso, significa abordar as produções realizadas durante o fazer da arte - objeto de estudo da crítica genética - pelo viés do design da informação; como meio para entendê-los (os artefatos), como re-

gistros do processo, tendo em vista que eles mesmos engendram configurações determinadas objetivando fins específicos durante o fazer artístico. Deste modo, e para o presente contexto, entende-se que o artefato seria tanto a matéria-prima da crítica genética como produto do design da informação. Na medida em que os documentos de processo constituem uma dimensão discursiva que, pelo viés das relações entre ação e artefato, revela o modo que o artista partilha pareceres - informações sobre seu contexto cotidiano (MARINHO, 2009).

Segundo Passos (2014), para abordar o artefato no contexto do design da informação, deve-se levar em conta duas dimensões da informação. Uma primeira intrínseca, diretamente relacionada ao design da informação - enquanto seu objeto de configuração, material e tangível - e uma segunda dimensão extrínseca, indiretamente relacionada com o 'objeto' do design da informação - estando esta dimensão associada aos aspectos psicológicos, perceptivos, cognitivo - considerados pelo design da informação de modo impassível de configuração pelo design da informação, por estar no âmbito ideário, mental, do sujeito.

Nesta linha argumentativa, a informação é considerada

coisa tangível e configurável, no âmbito do registro materializado pelo documento, possuindo relação determinante tanto com o tempo e o espaço, quanto com a intencionalidade do sujeito. Em termos práticos, a informação é matéria-prima para a configuração de interfaces diversas, considerando o sentido amplo de interface como agente mediador entre dois meios heterogêneos. (PASSOS, 2014, p. 87)

Em auxílio à compreensão destas conceituações, é importante mencionar que o documento é "a expressão manifestada dos registros do homem", em particular, traduz a sua inserção nas retóricas que o constitui. Adicionalmente, considera-se que o registro é uma coisa para um sujeito, um objeto, e a presença do objeto implica determinada intencionalidade no sujeito que o percebe, voltando sua atenção para ele. (SIQUEIRA, 2008, p. 138)

Tais consideração permeiam toda a construção teórica proposta neste ensaio, sendo fundamentadas pelo conceito de design discutido por Passos (2014, p. 51), onde

'design' é uma disciplina que atua na idealização de configuração de artefatos, por meio de ações intencionais, orientadas por propósitos estabelecidos e empregando métodos que geram modelos, potencialmente replicáveis, para uso do sujeito em contexto determinado.

Seria por este viés que o design da informação mostra-se como estratégia de investigação para o crítico de processo.

Avançando com a discussão, e orientando-se pelas construções teóricas que se assentam em uma compreensão sobre os processos da arte como estratégia de comunicação e forma de proposição de novos conceitos

(SALLES, 2010, MARINHO, 2009), levanta-se o questionamento sobre por quais mecanismos uma reunião de desenhos, diagramas, textos, tipografias, cores, traduziriam as configurações de uma obra?

Em torno desta questão, enquadra-se uma discussão sobre linguagem, tendo em vista uma abordagem do processo criativo como produto de apropriações (aquelas que o artista fazem de informações que compõem os seus contextos, histórico, iconográfico, estético, técnico) e de conexões, que são realizadas pelo artista, para a formulação de novos conceitos e formas.

Remete-se assim, ao contexto de informações que devem ser lidas, vistas, interpretadas por um olhar regado pelo viés da tradução e partilhas - como previsto pelo designer - mas também permeável a novos modelos de interpretação - como sendo uma demanda do crítico de processo.

Tendo em vista a potencialização do projeto como estratégia investigativa, recorre-se ao pensamento de Schneider (2011), para descrever o status das relações entre pesquisa, ciência e design, tendo em vista status epistemológico, deste.

Segundo o autor, haveria uma distinção entre 'pesquisa sobre design' e 'pesquisa por meio do design'. A 'pesquisa sobre design seria uma disciplina científica entre outras disciplinas científicas; teria como objeto, por exemplo, a história do design, a estética ou a teoria do design, na qual se reflete a essência do design ou de seus métodos. Sendo que a pesquisa através do design seria a disciplina de projeto ou desenvolvimento, para obter novos conhecimentos, sendo que o seu objeto seria descrito a partir perspectiva da reconhecibilidade.

Ainda segundo Schneider (2011), para a pesquisa através do design, o conhecimento estaria incorporado nas formas e estruturas do artefato, sendo que o seu objetivo não seria o saber basicamente comunicável no sentido de comunicação verbal, mas no sentido de comunicação visual ou icônica e implicaria no estabelecimento de diálogos com as outras disciplinas, através do desenvolvimento de planos voltados para as interpretações visuais da realidade.

Os novos conhecimentos que a pesquisa por meio do design produz são científicos quando o processo de desenvolvimento e seus resultados, bem como as novas descobertas, são formulados de forma verificável num relatório, ou eventualmente visualizados, e se tornam acessíveis a um público geral. (SCHNEIDER, 2011, p.274)

Neste passagem, o autor fala sobre planos de desenvolvimento voltados para a gestão de conhecimento, transferência de tecnologia ou promoção social. Tais reflexões são utilizadas no presente contexto para abordar os processos da arte, uma vez que haveria uma anuência com o pensamento do autor com o contexto de abordagem processual, em relação ao proposto neste ensaio. A saber, o pensamento de Schneider (2011) mostra-se como fundamento para a proposição de modelos de análise das informa-

ções sobre o processo criativo da arte – a partir das estratégias da crítica genética – a partir das estratégias do design da informação.

Identificar um princípio da criação, tendo em vista um fundamento lógico para descrever as diferentes estratégias do processo criativo – seja nas áreas da arte, da fotografia, do cinema, da arquitetura ou do design, como proposto pela crítica genética – possibilita um tratamento sistemático das informações dos processos do artista – em termos comparativos – vistos então como estratégias produtivas que se assemelham – em diferentes áreas – como meio para propor formas de leitura das notações de projeto ou dos documentos de processo.

Ao investir em uma noção ampliada de comunicação, para abordar os processos criativos em diferentes áreas, Salles (2004) oferece uma ferramenta adequada para relacionar os termos documento e informação, como proposto neste ensaio. Na medida oferece parâmetros para descrever, a partir dos estudos sobre representação, os sistemas de informação e as dinâmicas comunicativas que estruturam o projeto artístico, bem identificar estratégias que podem ser aplicadas pelo design da informação para abordar outros discursos ‘criativos’.

O ‘documento de processo’, enquanto conceito, por este viés, reforça o aspecto comunicacional do fazer criativo, pois possibilita descrever de que modo o artista – ou qualquer profissional que tem o seu fazer vinculado à criação – dialoga com outros sujeitos e com sua cultura, pelo viés das ações e dos artefatos-informações que produz. Este mesmo conceito interessa também às reflexões sobre o design da informação, como proposto por Passos (2014), pois, corporificado como informação-artefato, torna-se termo do projeto de design – como pesquisa – e aponta caminhos para descrever uma lógica que definiria o modo como o artista se apropria das informações para definir regras e princípios de um método particular.

As noções de documento e informação, vistas pelo design da informação, estariam vinculadas a partir do pressuposto do artefato como síntese de um conhecimento produzido ao longo do percurso produtivo e sintetizado pelas formas finais do produto. Sendo que pelo ponto de vista da crítica genética, estariam vinculados à identificação de dinâmicas que legitimam métodos que são a todo momento criados pelo artista, a partir dos significados que ele vai atribuindo – seja pelos hábitos ou rituais de trabalho – às ações que compõem os acontecimentos diários da sua prática produtiva. No entanto, diluídos no cotidiano, estes métodos nem sempre são visivelmente racionalizados; mas estão guardados nas formas que antecedem a obra.

A análise destes documentos torna possível uma abordagem das práticas do artista e de suas ‘maneiras de fazer’, tendo em vista as informações que engendram o produto da arte, os quais identificamos como aspectos das informações cotidianas, transformadas – pela ação do artista – em registros do processo criativo artístico.

Pode-se entender, portanto que, como metodologia de pesquisa, o design da informação favorece a construção de percursos para a elaboração

de artefatos que auxiliem na compreensão dos processos da arte. A crítica genética, por sua vez, por percorrer em sentido inverso este mesmo percurso, abordando o processo criativo ao propor uma leitura dos documentos que o descreve em termos indiciais, potencializa uma abordagem dos processos criativos pelo foco da informação.

No entanto, uma compreensão das dinâmicas produtivas do artista, nas fronteiras destas duas áreas, se completa se considerada a possibilidade de traduzir, em termos formais, os processos que engendram os artefatos de arte como dinâmica comunicativa, para uma compreensão integral dos modo de operação do artista, como prática projetiva, como proposto inicialmente.

Assim, considera-se que há uma continuidade entre processo e produto; como condição para afirmar uma dimensão epistemológica do design - tendo em vista sua potência de descrever os conhecimentos intrínsecos às imagens e aos artefatos, que apoiam o fazer do artista, e as relações que se estabelecem entre eles; os quais legitima uma concepção de design como fundamento de pesquisa.

Considera-se ainda que uma abordagem processual da arte - tendo em vista os fundamentos da crítica genética - ao mesmo tempo que possibilita uma descrição sistemática das fases do processo artístico - quando vinculado aos processos do design da informação - possibilita o desenvolvimento de um pensamento estratégico de pesquisa em arte. Na medida em que, ancorado em procedimentos metodológicos que possibilitam compreender e relacionar as informações produzidas pelos artistas, definem caminhos para pesquisas fundamentadas pelas informações do cotidiano - tendo em vista as dimensões poéticas e comunicativas que permeiam o fazer artístico.

Em termos, o que está proposto neste ensaio, pode ser delimitado como proposta para empregar os fundamentos metodológicos do design para tratar informações colhidas, pelo crítico de processo, a partir da análise dos documentos de processo. Deste modo, oferece-se ao crítico de processo parâmetros para a proposição de modelos e formas para as suas investigações sobre os processos da arte, tendo em vista traduzir a complexidade e a idiosincrasia dos diversos métodos propostos pelo artista.

Aponta-se ainda como possibilidade, a adoção de novos meios e linguagens, como recurso mais apropriado para o crítico do processo apresentar os resultados de sua pesquisa. Mas trata-se de um tema a ser abordado em outro artigo, na medida em que quando falamos sobre a proposição de novos modelos de análise de apresentação de pesquisa, temos em vista, como demanda, um entendimento dos recursos do design - no modo de tratar e veicular as informações - tendo como foco as tecnologias digitais.

De modo pragmático, o design da informação é acionado como processo que possibilita a 'tradução' de um conhecimento científico na forma de artefato interativo, visual e dinâmico; como meio de adequar reflexões sobre as relações ente os métodos de realização dos estados iniciais do processo e seus estados finais; como meio de alinhar projeto/obra como escopo contínuo de informação.

Como argumento final, coloca-se, portanto o pensamento de Bonsiepe (2001), quando da preocupação em investigar as formas de produção e disseminação do conhecimento no contemporâneo, reivindica o design como dispositivo indispensável nos processos da vida cotidiana, do aprendizado e do conhecimento - contexto no qual a arte se insere hoje. Para o autor, os processos de comunicar e compartilhar conhecimento estariam vinculados ao modo de apresentação deste conhecimento, e por isso justificaria que sem a intervenção do design a comunicação deste conteúdo não funcionaria; sobretudo se reconhecidas as especificidades comunicativas das interfaces visuais-gráficas.

Bonsiepe (2001), ao inserir as estratégias do design da informação neste processo, afirma que elas seriam melhor aplicadas no desenvolvimento de sistemas de comunicação, fundamentados nos conceitos de interação, de mapas e pela conexão de documentos digitais, tendo em vista, sobretudo, as formas de comunicação definidas pela internet e as mídias digitais interativas.

A anuência deste conceito, possibilita a este ensaio a proposição de caminhos para relacionar, imagens, vídeos, animações e textos e os espaços concretos, para a descrição de aspectos dos processos criativos do artista, para além dos textos.

4. Considerações Finais

Conforme discutido, a partir de levantamento teórico e de reflexões críticas, buscou-se orientar uma colaboração interdisciplinar entre a crítica genética e o design da informação por meio de sobreposições teóricas entre conceitos determinantes, nomeadamente referentes à informação, registro, documento, e também processo.

Tal proposição se deu em vista de dois aspectos principais. O primeiro é relativo à sistematização dos processos da crítica genética. O segundo se refere ao modo de operação e apresentação de resultados colhidos a partir da crítica genética, que segundo discutido, carece aprimoramento em vista de melhor compreensão e uso de resultados.

Como resultado apresenta-se uma estrutura teórica para a proposição metodológica integrada entre ambas áreas. Vale a ressalva de que esta estrutura é um direcionamento para futuros desenvolvimentos, detalhamentos e validações, servindo de contribuição tanto aos processos envolvidos na análise do artísticos com também na corporificação das abordagens metodológicas utilizadas pelo design da informação.

Referências

BONSIEPE, Gui O design como ferramenta para o metabolismo cognoscitivo. Da produção à apresentação do conhecimento. *Arquitextos*, N 15, Agosto 2001. Disponível em: <www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq015/arq015_03.asp>. Acesso em 05/02/2014.

CARLINER, S. Physical, cognitive, and affective: a three-part framework

for information design. **Technical communication**, v. 47, n. 4, p. 561-576, nov. 2000.

MARINHO, Cláudia Qual é o sentido do projeto? **Estudos em design** V. 15. 2 /2007.

_____. **Espacio y proceso de creación del diseñador**. Pós doutorado em design gráfico. Instituto de la Espacialidad Humana de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, 2009.
PASSOS, Ravi. Design da informação: modelo para configuração de interfaces naturais. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2014.

PETTERSSON, R. **Information design: an introduction**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2002.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

_____. **Redes de criação: Construção da obra de arte**. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2010.

SCHNEIDER, Beat. Design: pesquisa e ciência. In: _____ **Design: uma introdução**. O design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

SIQUEIRA, A. H. **Lógica e linguagem como fundamentos da arquitetura da informação**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Informação) - Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

WILLEMART, Philippe. A crítica genética hoje. In: **Alea: estudos neolatinos**, vol. 10. Rio de Janeiro, jan/jun 2008.

