

2

O CONCEITO:

concepções, pensamentos
e reflexões

Thinking about the meaning of concept

André Borges Meyerewicz

UEMG
andborges@uol.com.br

Resumo: O presente artigo se propõe a averiguar as possíveis definições e noções do termo conceito, com a finalidade de melhor compreensão de suas articulações com o design. Para tal, busca embasamentos teóricos mais especificamente nas áreas do design, filosofia e semiologia.

Palavras-chave: Conceito; concepção; design; filosofia; semiótica.

Abstract: This article suggests the investigation about the notions and conceptions of the word "concept" looking for a better understanding of the articulations between the "concept" and Design. Also, this article looks for a dialogue between philosophy, semiotic and design.

Keywords: Concept; conception; design; philosophy; semiotic.

Introdução

A palavra conceito, polissêmica por natureza, abrange várias e distintas significações atestadas pelo dicionário da língua portuguesa. Num campo semântico alicerçado na filosofia, a palavra conceito possui significados tais como representação de um objeto pelo pensamento, ação de formular ideias por meio de palavras, definição, concepção, noção, ideia, julgamento. Por outro lado, com significados mais informais, conceito expressa sentidos tais como ponto de vista, opinião, fama, reputação.

No universo do que particularmente chamo de "linguagem design", a palavra conceito adquire outras significações, ainda mais quando considerada como uma das etapas de um processo de criação ou de um método para o desenvolvimento de "produtos" ou genericamente "objetos" de design. Para nós, a palavra conceito se torna bastante familiar em frases tão comuns e corriqueiras: o conceito do meu produto..., o conceito deste objeto..., o conceito do meu trabalho de graduação..., o conceito do ambiente... e em muitas outras frases como, por exemplo, as de propagandas: o novo conceito do automóvel..., o novo conceito em moradia... e muitas outras mais.

Talvez, pela grande abrangência semântica, o emprego da palavra conceito no universo do design pode algumas vezes tornar-se obscuro, equivocado. Outras vezes se faz por um modo correto, adequado, coerente, lúcido. Por essa razão, é pertinente averiguar esse termo, buscando definições, concepções e usos em algumas áreas do conhecimento. Não tenho como intenção um distanciamento da área do design. Ao contrário, busco um diálogo que possa revelar pontos comuns e divergentes entre as concepções tradicionais da palavra conceito e sua utilização em processos de criação e reflexão inerentes à área do design. Não há também a intenção de propor uma percepção da palavra conceito alicerçada num pensamento dialético (ou seja, um pensamento gerado por oposições) que determina o certo/ errado, o equívoco/ a adequação em relação ao uso de um termo tão abrangente. Ao averiguar o termo conceito, pode-se chegar a um maior conhecimento teórico e, por consequência, a um maior nível crítico para a percepção da prática e teorização do design.

1. Conceito: palavra-chave em design

De um modo informal, o uso da palavra conceito no universo do design se faz por um modo polissêmico. E para falar sobre essas significações, é necessária uma postura cuidadosa no sentido de não repetir significados redutores. Não afirmo aqui sinônimos (mesmo que informais), mas campos semânticos relativos às significações da palavra conceito no universo do design, tais como: ideia, concepção, noção, ponto de partida. Ainda informalmente, podem ser encontrados significados mais subjetivos ou metafóricos tais como: alma, essência, síntese, ideia inicial da qual todo o processo se desenvolve. Por ser usado de modo tão aberto, busco aqui o uso do conceito em teorias e metodologias específicas da área de design.

Começo por Baxter (2000), por ser seu livro *Projeto de produto*, leitura obrigatória para alunos da Escola de Design da UEMG. No capítulo 4 (*Princípios de criatividade*), Baxter afirma que os mecanismos da criatividade não são totalmente conhecidos, mas aponta para conhecimentos que favorecem o desenvolvimento da criatividade. Nesse sentido, o autor acredita que a criatividade pode ser estimulada a partir de um processo que envolve etapas, sendo a etapa inicial a “inspiração” que surge na mente. Ainda no capítulo 4, percebe-se uma espécie de metodologia (presente no decorrer do livro) reveladora de um processo criativo que tem como ponto de partida a ideia: propor soluções a partir de um problema detectado. Além disso, a atividade criativa do designer é comparada à atividade criativa de um artista ou também de um cientista.

A Criatividade pode ser estimulada seguindo-se determinadas etapas. A inspiração é o primeiro sinal, que surge na mente, para uma descoberta criativa. Muitos inventores e quase todos os grandes artistas, cientistas e técnicos são altamente focalizados em um determinado tipo de problema. Eles passam muito tempo pensando num problema e têm persistência para alcançar a solução (BAXTER, 2000, p. 52).

No decorrer do capítulo, Baxter (2000), como ilustração do processo criativo sedimentado na busca de soluções para problemas, cita Arquimedes, Thomas Edison, Faraday. No entanto, não há um detalhamento ou aprofundamento teórico da significação de “inspiração”.

No capítulo 7 (*Projeto conceitual*), encontramos algumas afirmativas que remetem ao uso do termo conceito como parte de um processo de criação e desenvolvimento de um produto de design. A princípio, Baxter afirma que o projeto conceitual tem o objetivo de produzir princípios de projeto para o novo produto, e que projeto conceitual deve mostrar como o novo produto será feito para atingir os benefícios básicos. O autor destaca também que um dos segredos para o sucesso de um bom projeto conceitual é a geração de maior número possível de conceitos para que o melhor deles seja selecionado. De um modo geral, o processo proposto por ele se constitui em etapas que envolvem a observação, a percepção do “problema”, a geração de conceitos, levando em consideração as condições de produção (máquinas e condições técnicas que possibilitam a produção do produto por uma empresa) e o público alvo para o qual o produto será desenvolvido.

No entanto, no decorrer do capítulo 7, não encontramos nenhuma definição ou aprofundamento teórico capaz de detalhar, explicar ou mesmo definir o que é um conceito. Talvez, os trechos que mais se aproximam de uma definição do conceito seriam:

O projeto conceitual se propõe a desenvolver as linhas básicas da forma e função do produto. Visa produzir um conjunto de princípios funcionais e de estilo, derivado da proposta do benefício básico (BAXTER, 2000, p. 175).

É importante manter todas as portas abertas para a geração de conceitos, desde que as mesmas sejam formuladas de maneiras realistas, dentro das possibilidades técnicas e econômicas da empresa (BAXTER, 2000, p. 176).

Com o problema bem definido, pode-se começar a gerar o projeto conceitual. Isso exige intuição, imaginação e raciocínio lógico. A maior dificuldade no projeto conceitual é liberar a mente para se chegar a conceitos originais (BAXTER, 2000, p. 177).

Como já foi dito, não há uma definição ou explicação mais detalhada ou teórica sobre o termo conceito. Entende-se que ele é um ponto nevrálgico em um processo de criação e produção de um novo produto. Talvez essa não definição ou explicação teórica do termo obscureça o entendimento do processo proposto por Baxter.

Ainda na tentativa de buscar uma definição ou explicação para o termo conceito (mesmo quando utilizado como “passo de um processo criativo”), em Coelho (2008), há uma definição de conceito. Considero importante observar que o livro organizado por esse autor (*Conceitos-chave em design*) se constitui em forma de dicionário, cujos verbetes foram escolhidos, segundo o prefácio do livro, pela “comunidade usuária do universo vocabular do design”. Os verbetes foram desenvolvidos e escritos por docentes que atuam no campo do design. Transcrevo então partes significativas do verbebo conceito.

Idéia ou plano; idéia ou entendimento geral, sobretudo derivado de exemplos e ocorrências específicas; representação geral e abstrata de um objeto ou conjunto de objetos; resultado da ação de conceituar; produto da faculdade de conceber a idéia de uma classe de objetos ou noção geral deles. O conceito se estabelece a partir da compreensão e extensão de um objeto englobando seus atributos, qualidades e elementos construtivos. Conceito contrasta com definição, sendo esta um ato de apresentar, em termos precisos, uma idéia por meio de sua essência ou natureza. A definição está ligada a uma técnica de produção de significados precisos. O conceito e a definição são usados como algo diferente daquilo que é percebido, do resultado da percepção, que é instruída pelos sentidos (COELHO, 2008, p. 165).

O verbebo encontrado e aqui em parte transcrito propõe uma definição teórica sobre o conceito. Palavras tais como ideia, essência, definição, significação norteiam a teorização e a definição do termo.

No entanto, ainda é necessário averiguar mais profundamente o termo conceito a fim de compreender melhor (uma compreensão mais teórica e crítica) seu uso no âmbito do design e seu emprego como passo fundamental de um processo criativo, como foi proposto por Baxter. Eis o que se dará a seguir.

Etimologia

A palavra conceito se origina da palavra latina *conceptum*, com o sentido de “pensamento, idéia, opinião, noção”. Na língua portuguesa, há um parentesco entre as palavras conceito e concepção. Guardando o sentido etimológico do latim, na língua portuguesa, a palavra conceito possui os seguintes campos de significação:

1. Representação de um objeto pelo pensamento, por meio de suas características gerais; ação de formular uma ideia por meio de palavras; definição; caracterização; pensamento; ideia; noção, concepção.

2. Avaliação; julgamento; apreciação.

Já a palavra concepção, cuja origem etimológica também se encontra no latim, *concupiere*, possui originalmente o sentido de “gerar, conceber”. No entanto, na língua portuguesa, a palavra concepção possui três campos de significação: um sentido que se preserva da origem latina, outros dois que se ligam aos sentidos de conceito:

1. Ato ou efeito de conceber; gerar (gerar no útero); geração.

2. Ato de conceber ou criar mentalmente; formar ideias, especialmente abstrações; maneira de conceber ou formular uma ideia original, um projeto, um plano para posterior realização.

3. Noção, ideia, conceito, compreensão; modo de ver, ponto de vista, opinião.

Após a averiguação da etimologia das palavras conceito e concepção, me ausento de qualquer tentativa de neutralização da subjetividade e me reservo o direito de opinar, deduzir e também questionar. Não seria o design uma linguagem (concebo assim o design: dentre várias concepções, escolhi defini-lo como linguagem) na qual o conceito e a concepção são seus pilares? Não seria o designer o profissional que, por qualquer processo que seja, concebe uma forma (seja gráfica, produto, ambiente...) no sentido de gerar ideias ou criar mentalmente? Voltando a Baxter, quando ele propõe que a partir de um problema devem ser criados vários conceitos para que o melhor seja escolhido, não seriam esses conceitos ideias, pensamentos, concepções que serão representados por imagens e/ou palavras em um projeto conceitual?

A partir da etimologia das palavras conceito e concepção, me atrevo a pensar o designer sob duas concepções:

1. O designer-inventor: aquele que (a partir de qualquer processo ou método) concebe um novo objeto ou produto que não existia ainda. Esse designer cria uma nova concepção e também um novo conceito. Baxter (2000), ao falar sobre processos criativos cita Thomas Edison. Este pode muito bem ilustrar o que chamamos de “designer-inventor”. A Thomas Edison foi atribuída a invenção, dentre várias, da lâmpada elétrica, por exemplo, e a patente do fonógrafo, o qual não existia antes, foi concebido por Edison. Esse exemplo nos mostra que ele propôs um novo conceito e uma nova concepção: era possível o som gravado e reproduzido por meio mecânico. Há um novo objeto, novo produto que propõe uma nova concepção. Por mais que seja aperfeiçoado, desenvolvido, transformado no decorrer do tempo histórico, o conceito de “som gravado para ser reproduzido” permanece, mesmo que, atualmente, por meios digitais.

2. O designer-transformador: aquele que (a partir de qualquer método ou processo) transforma produtos e objetos já existentes. Esse designer pode aperfeiçoar objetos, propor novas concepções, novos conceitos a partir de um produto e de uma concepção já existente. Thomas Edison também pode nos servir como exemplo: a ele é atribuído o aperfeiçoamento do telefone criado (inventado, concebido) por Graham Bell.

Volto-me aos questionamentos: nesse momento, haveria uma diferença entre concepção e conceito? Seria a concepção uma geração de ideias a partir de conceitos? Seria o conceito uma representação (gráfica, por palavras...) de uma concepção? No processo proposto por Baxter, quando se diz que “é importante manter todas as portas para a geração de conceitos”, a palavra conceitos pode também ser sinônima de concepções? Tais questionamentos ainda nos levam a uma averiguação do termo conceito além da etimologia.

Filosofia

Um aprofundamento nos sentidos da palavra conceito leva, obrigatoriamente, a uma abordagem no espaço teórico da filosofia. Nesse sentido, para cumprir o proposto neste artigo, busco um olhar mais panorâmico que, no entanto, se ramifica ao tomar contato com o termo em diferentes concepções por diferentes escolas filosóficas. Como norteador desse aprofundamento, busquei uma compreensão do conceito na filosofia grega clássica, por ter averiguado que em Platão e Aristóteles há o desenvolvimento de uma ideia do conceito que, de certa forma, se relaciona com as ideias de concepção, definição e classificação. De um modo geral, nesse sentido, a noção de conceito está ligada à de essência. Essa relação entre conceito, concepção e essência me parece mais próxima de como a noção de conceito se dá na linguagem design.

Segundo Abbagnano (2007), o conceito (de um modo geral) diz respeito a todo e qualquer processo que possibilite a descrição, classificação e previsão de objetos cognoscíveis (incluindo objetos abstratos e concretos). O conceito tem como primeira função a linguagem: comunicar ou representar o objeto (entende-se aqui a palavra objeto num sentido bastante genérico e amplo com o significado de qualquer coisa, real ou irreal, mental ou física existente).

Na função de processo que possibilita a descrição, classificação ou representação de um objeto, o conceito geralmente se manifesta através da linguagem verbal. No entanto o conceito não é um nome, pois segundo Abbagnano (2007), diferentes nomes podem expressar o mesmo conceito, e um conceito pode ser expresso por diversos nomes. Pode-se então tentar uma

abordagem: se o conceito é um processo que tem como primeira função a representação (que se manifesta geralmente pela linguagem verbal) de um objeto, logo o conceito pode ser percebido como signo. Nesse sentido, abre-se a possibilidade de abordar o conceito por uma perspectiva semiótica. Essa segunda concepção também se encontra na história da filosofia. Limite-me então a abordar o conceito por duas perspectivas: 1 - como essência ou concepção; 2 - como signo.

Na filosofia grega do período clássico, o conceito propunha dois problemas, expostos aqui na forma de duas questões. 1 - O que é o conceito? 2 - Qual a função do conceito? No período clássico da filosofia grega, a concepção de conceito era como essência necessária dos objetos: aquilo que o objeto é realmente, sua substância ou essência. Sócrates exprimia o conceito como essência ou natureza de uma coisa, ou seja, aquilo que a coisa realmente é. Em Platão encontra-se a noção de conceito no sentido de indicador de realidades como em si mesmas. Em Aristóteles, o conceito é o que define a substância ou essência necessária de alguma coisa. Por isso, ele é independente do gerar-se e corromper-se das coisas; ele é a estrutura necessária pela qual a coisa não pode ser diferente do que é. A partir dessa abordagem, pode-se pensar no conceito como uma essência que, de acordo com Abbagnano (2007), se subtrai à diversidade e à mudança do ponto de vista, pois se refere a características que sendo constituídas pelo próprio objeto, não são alteradas pela mudança de perspectiva.

Faz-se importante aqui também uma melhor explicação do termo “essência”, uma vez que esse termo se encontra como pilar da definição de conceito, e também nas definições de conceito ligadas ao design. Segundo Abbagnano (2007), a essência se relaciona ao que os objetos possuem como um caráter necessário que pode ser revelado através de uma definição:

Por este termo (essência), entende-se em geral qualquer resposta à pergunta: o que? Por exemplo, nas expressões Quem foi Sócrates? Um filósofo; o que é o açúcar? Uma coisa branca e doce; O que é o homem? Um animal racional. As palavras filósofo, coisa branca e doce, animal racional exprimem a essência das coisas a que se faz referência nas respectivas perguntas. Algumas das respostas limitam-se a indicar uma qualidade do objeto (por exemplo, a de ser branco e doce) ou um caráter (como o de ser filósofo) que o objeto poderia não ter. Outras como, por exemplo, a que afirma que o homem é um animal racional, parecem indicar algo a mais, um caráter que qualquer coisa chamada “homem” pode não possuir e que, por isso, é um caráter necessário do objeto definido. Nesse último caso, a resposta à pergunta “o que?” não enunciou simplesmente a essência da coisa, mas sua essência necessária ou sua substância e pode ser assumida como sua definição (ABBAGNANO, 2007, p. 418).

Os fundamentos expostos de uma maneira bem breve se encontram em Aristóteles, fundador da teoria da essência e da teoria da substância.

Considero importante relatar, de maneira também bastante breve, que a teoria de conceito como essência foi desenvolvida por outras escolas filosóficas no decorrer da história: a Escolástica¹ desenvolve a ideia do conceito como um constitutivo ou essência da própria realidade; Kant (1724-1804) desenvolve um pensamento de conceitos puros relacionados às categorias fenomenológicas; Hegel (1770-1831), por sua vez, desenvolve a noção de conceito não como uma representação pura, mas como a própria essência das coisas. Certamente, outras escolas filosóficas se opuseram ao conceito como essência ou desenvolveram outras teorizações.

¹Segundo Abbagnano (2007), escolástica: filosofia cristã da Idade Média.

² Escola Filosófica do período helenista, fundada por volta de 300 a.c. por Zenão de Cício.

No entanto, acredito não caber desenvolvê-las ou confrontá-las neste artigo, por ser o artigo um breve espaço de escrita que não permite aprofundamentos muito específicos. No entanto, cito a escola dos Estoicos², que desenvolve a doutrina do conceito como uma teoria dos signos: ele seria um signo do objeto e se acha em relação de significação com ele. Dessa forma, abre-se caminho para a percepção do conceito não como uma essência necessária ou uma substância inerente ao objeto.

Os Estoicos instauraram um pensamento do conceito como representação do objeto. A partir dessa concepção, no decorrer da história, foram desenvolvidas concepções do conceito como um processo de signo; ou seja, o conceito se expressa pela linguagem que faz referências às coisas (objetos), mas não está necessariamente como essência das coisas. A título de exemplo, citamos Tomás de Aquino (1225-1274), que desenvolve a ideia de conceito ligada ao conhecimento: visto que o conhecimento se refere a coisas diferentes de si mesmas, se estabelece como uma representação das coisas. Ockham (1285-1347), por sua vez, pensa o conceito como uma natureza *signica* na qual podem existir diferentes modos de nexos entre o conceito e as coisas. Mais modernamente, a concepção de conceito como signo pode ser encontrada em correntes filosóficas mais ligadas à filosofia da linguagem (semiótica, semiologia...) e também na ciência da psicologia. Modernamente também pode ser encontrada a noção de conceito como um corpo formado por ideias, representações verbais e simbologias extremamente complexas que constituem as teorias.

Certamente, poderia-se detalhar mais cada teorização sobre o conceito. Mas acredito não ser este breve artigo o espaço para tal. Fixo-me ao objetivo de localizar e dissertar sobre as concepções de conceito por um modo geral.

Conceito e design - tecendo relações

A partir de duas concepções de conceito encontradas na filosofia (1 - o conceito como essência; 2 - o conceito como signo), podem ser observadas relações entre essas duas concepções e o design. Talvez seja esse o momento mais subjetivo deste artigo; aqui, permito-me fazer observações, reflexões no sentido de dividi-las com os leitores. Penso nessas relações e reflexões que se abrem como temas para debates e discussões - não tenho a intenção de propor um pensamento com a intenção de determinar ou fixar relações do conceito no Design.

Ao tecer relações entre as concepções de conceito e o design, a ênfase será o design de produtos, uma vez que tomamos como referência o livro de Baxter - *Projeto de produto*. No entanto, minhas reflexões e observações podem também se relacionar a outras formas de design.

Se em Coelho (2008) o conceito se refere à ideia ou plano, ao entendimento geral, à representação geral e abstrata de um objeto e à faculdade de conceber a ideia de uma classe de objetos ou noção geral deles, pode-se pensar também nas duas concepções filosóficas do conceito. Para desenvolver melhor essa relação, faço uso de um exemplo: uma cadeira - um produto de design.

1. O conceito como essência. Ao imaginar ou ver uma cadeira, pode-se fazer a pergunta: qual o conceito da cadeira? Nessa primeira abordagem podemos pensar que há uma essência necessária, uma substância que faz esse objeto ser uma cadeira. Há uma essência que essa cadeira não pode não possuir, pois essa essência, independente de qualquer outra coisa, faz desse objeto uma cadeira. Independente do estilo, época, formas, época histórica, gosto ou olhar dominante, há uma forma básica que responde à ideia de cadeira. Aliás, a forma da cadeira existe em função dessa essência necessária. Essa essência estaria, de acordo com o pensamento Platônico, no mundo das ideias. O objeto cadeira existente seria uma cópia dessa ideia. Penso que, independente do olhar, valores simbólicos, diálogo da cadeira com outros produtos, a essência necessária faz desse produto uma cadeira. Logo, o conceito entendido como uma definição através da linguagem verbal também nos atesta: é uma cadeira.

2. O conceito enquanto signo. O simples fato de existir um nome que se refere ao objeto já instaura a ideia do signo. O nome cadeira não é a cadeira, mas uma palavra que a representa, logo um signo. Nesse caso, o conceito está na mente, no conhecimento, e este faz referências às coisas. Se há uma imagem (imagem acústica, como diria Saussure) em nossa mente, se há uma ideia em nossa mente, mesmo que em cada mente a imagem seja diferente, a palavra cadeira, assim como sua imagem, evocam e representam o objeto. Nesse caso, o conceito não estaria no objeto, e sim numa representação na mente. Logo, o conceito cadeira aqui se assume enquanto signo.

3. O design parece trabalhar com as duas concepções. Teoricamente, os produtos de design podem ter essa essência necessária que permite que os reconheçamos. Esse reconhecimento, no entanto, ocorre porque essa possível essência necessária (ou ideia conceitual) está na mente das pessoas. Mesmo que se comparem duas cadeiras diferentes, ainda há muito de semelhante entre elas e isso não se deve apenas ao aspecto formal. Apesar das diferenças, ambas possuem a mesma essência necessária que as fazem ser cadeiras. O mesmo ocorre, por exemplo, quando comparamos dois automóveis bem diferentes (marcas, modelos, funções, épocas diferentes), ambos ainda são automóveis e são reconhecidos como tal. Logo, possuem a mesma essência necessária.

4. O designer, quando (independente de qualquer processo ou método) cria um produto que não existia antes (como, por exemplo, quando a lâmpada elétrica foi criada por Edison - ou todos os

produtos que conhecemos um dia foram criados/“inventados”/ desenvolvidos) certamente criou um novo conceito, nova concepção e nova essência necessária. O produto possui um nome, ideia, referência na cabeça das pessoas. Ele também possui um conceito enquanto signo. No entanto, quando o designer continua criando novas possibilidades para objetos já existentes, trazendo-lhes aperfeiçoamentos (cria novas cadeiras, automóveis e todos os produtos que conhecemos), não criam novas essências necessárias e, justamente por isso, nesse caso não criam novos conceitos. Entenda-se aqui a palavra conceito usada no sentido de essência, substância.

Como última parte deste artigo, volto ao uso da palavra conceito mais especificamente no design de produtos. Baxter (2000), levando em consideração a realidade do mundo contemporâneo, o fato do design fazer parte de um sistema industrial, propõe um processo que ele mesmo chama de guia para o design de novos produtos. Ouso até afirmar que Baxter propõe um método, mas a palavra processo traduz melhor sua proposta. Nesse processo, o designer deve possuir conhecimentos sobre estilos, gestalt, percepção visual e também entender os processos de produção industrial. O designer deverá entender também sobre desenvolvimento estratégico e percepção das necessidades do mundo contemporâneo, e a partir de todas essas observações, o designer parte para o desenvolvimento de um novo produto. Para chegar ao projeto conceitual, o designer deverá ter pesquisado o mercado, as necessidades de um novo produto, comparar produtos similares e usar da imaginação, adquirindo conhecimentos para gerar o maior número de conceitos possíveis para esse produto. Que seriam esses novos conceitos então? Concepções? Ideias?

Na verdade, como já foi dito na introdução deste artigo, não há definição ou explicação detalhada sobre exatamente o que Baxter chama de conceito. Tudo indica que o conceito é uma ideia inicial da qual dependerá todo o desenvolvimento do produto. No entanto, no capítulo 7 (*Projeto conceitual*), há um exemplo bastante interessante, no qual vou me deter: Plastek - análise da tarefa de descascar batatas. Segundo o texto, a Plastek, na busca por desenvolver um descascador de batatas, fez primeiramente uma pesquisa de observação: pessoas descascando batatas com diferentes descascadores. A partir da observação, foram detectadas falhas nos projetos de tais utensílios. Ao observar a tarefa de descascar batatas foram descobertos modos distintos para a execução dessa atividade. Novos conceitos surgiram a partir da mudança de elementos formais dos descascadores.

Ao se analisar as funções de um produto e propor modificações na busca de novos conceitos, Baxter nos propõe um interessantíssimo procedimento que ele chamou de analogias funcionais: a ideia é fazer uma analogia (chamo aqui de comparação) entre as funções de um descascador de batatas e princípios de funcionamentos de outros produtos. No caso, a função de descascar batatas foi comparada analogicamente a produtos como rolo, lixa, descascador com motor, aparelho de despelar, lâminas, raladores. Há nesse capítulo, na página 182, um quadro com tais analogias. A partir desse quadro e dessas analogias, faço algumas observações e reflexões.

1. A palavra conceito parece ter sido empregada no sentido de novas ideias, novas concepções para o ato de descascar batatas. A palavra conceito também está ligada a aspectos formais do “novo” descascador que será desenvolvido.

2. Desenvolver um novo conceito, nesse caso, seria desenvolver novos aspectos formais do descascador, tornando-o um novo produto.

3. No entanto, pode-se tecer relações entre o que foi dito filosoficamente sobre o conceito, e o modo como ele aparece em Baxter (2008). Diante da proposta de desenvolver um novo descascador de batatas, pode-se pensar que já existe um conceito, uma essência necessária e por consequência, um produto chamado descascador. O designer não cria verdadeiramente um novo conceito no sentido de criar uma nova essência necessária. No entanto, esse designer, ao confrontar o descascador com outros produtos (rolo, lixa, máquina, luva...) num processo que Baxter chama de analógico, confronta dois conceitos já existentes. Penso que esse novo produto terá seu conceito a partir de dois outros já existentes. Se houvesse a criação de um novo conceito e uma nova essência teoricamente haveria a criação de um produto completamente novo.

4. Chegar a um conceito faz parte de uma das etapas do processo proposto por Baxter. Pergunto então o que é exatamente esse conceito. Esse conceito pode ser um signo, uma ideia na mente do designer surgida a partir de vários processos, inclusive pelo processo da analogia entre dois ou mais produtos existentes. Esse conceito está na mente do designer, mas nem sempre o leitor do produto (que não teve acesso ao projeto conceitual) poderá reconhecer o conceito no próprio produto. Esse conceito é uma ideia que representa (de alguma forma) o produto, mas faz sentido na

mente do designer. No entanto, esse conceito obrigatoriamente (e mesmo que não seja perceptível) de algum modo estará no produto seja no seu aspecto formal, no seu uso. Pode-se dizer que essa ideia é um conceito na mente do designer e é um ponto de partida para o desenvolvimento do produto.

5. Esse processo analógico é aberto. Podem ser feitas analogias nas quais se evidenciam elos lógicos (por exemplo, há um elo lógico entre um descascador de batatas e uma lâmina de corte ou um ralador, seja no aspecto formal ou na função). No entanto, teoricamente, podem ser feitas analogias nas quais os elos lógicos não sejam tão evidentes ou então fazem sentido na mente do designer (por exemplo, uma analogia entre descascador de batatas e um automóvel ou uma joia).

6. Mesmo como parte de um processo de criação, esse conceito torna-se um signo, pois é expresso por alguma forma de linguagem (desenho, esquemas, palavras, imagens) que fazem referência ao produto. O conceito poderia também funcionar como uma espécie de definição que de certa forma revela a possível essência do produto desenvolvido. De um modo geral, essa definição se faz pela linguagem verbal.

2. Últimas conclusões

De tudo o que foi dito, duas reflexões a partir de uma síntese:

A palavra conceito em Baxter (2008) mais se aproxima da teorização do conceito como um signo que representa o produto - signo esse que pode ser lógico ou não. Certamente esse conceito se manifesta de algum modo no produto, mas um leitor que não teve o conhecimento prévio desse projeto conceitual não necessariamente identifica o conceito no produto. Penso então ser o conceito uma ideia num processo de signo na mente do designer. Caber aqui a palavra conceito como próxima da palavra concepção.

Pensando pela perspectiva do designer que trabalha a partir de um produto já existente, ele reinventa algo já inventado no sentido de melhorar, aperfeiçoar, atualizar, propor novas formas e estilos. A palavra conceito é usada então, nesse caso, como uma ideia ou concepção que se agrega ao conceito já existente. Por exemplo: se o designer desenvolve o projeto de uma nova cadeira, o conceito cadeira (enquanto essência necessária) não será modificado. No entanto, o uso da palavra conceito parece se referir a ideias ou concepções que se agregam à essência necessária da cadeira no sentido de propor modificações: melhorias, aperfeiçoamentos, novas formas e estilos.

Termino afirmando que este artigo não tem a pretensão de encerrar ou determinar um correto uso da palavra conceito. Longe disso, o artigo propõe algumas averiguações do termo no âmbito etimológico e filosófico que servem como suporte para opiniões, reflexões bem subjetivas que se abrem para o salutar debate e troca de ideias.

Agradecimentos

Agradeço aos amigos e colegas da Escola de Design da UEMG, por sempre se abrirem ao diálogo, sem restrições. Agradeço especialmente ao Romeu Dâmaso por ter permitido meu acesso às suas aulas de Prática Projetual em que muito aprendo sobre Design. Agradeço também especialmente ao Mário Santiago pelas longas conversas que muito me ensinam.

Referências

ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ARISTÓTELES. Livro V. In: PESSANHA, J. A. M. *Aristóteles*. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Os Pensadores)

BAXTER, M. *Projeto de produto*. São Paulo: Blucher, 2000.

CHAUÍ, M. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2001.

COELHO, L. A. (Org.). *Conceitos chave em design*. Rio de Janeiro: Ed. PUC/Rio, 2008.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NOTH, W. *Panorama da semiótica*. São Paulo: Annablume, 1995.

SAUSSURE, F. *Curso de linguística geral*. 30. ed. São Paulo: Cultrix, 2008.

PLATÃO. Fedon. In: PESSANHA, J. A. M. *Platão*. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Os Pensadores)