



## FERRAMENTAS DE VISUALIZAÇÃO NO CODESIGN: EXPERIMENTOS NA BIBLIOTECA PARQUE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO

María Cristina Ibarra  
Escola Superior de Desenho Industrial  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
mariacih@gmail.com

Zoy Anastassakis  
Escola Superior de Desenho Industrial  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
zoy@esdi.uerj.br

---

**Resumo:** Bruno Latour, no texto *"A Cautious Prometheus?"*, coloca um desafio para o design. Discutindo o sentido etimológico desta palavra, que faz referência a desenhar ou ainda a *"drawing together"*, ele se pergunta como através da sua prática e seu vocabulário visual poderiam se criar 'coisas', no sentido heideggeriano do termo, ou seja, percebidas como agrupamentos sócio-materiais. Se entendemos o design como um processo de *thinging*, ou de coisificação, mudaríamos o foco nos usuários e na representação para os cidadãos e o público, e reconheceríamos que no seu decorrer criam-se materializações às que deve-se prestar atenção se queremos melhorar nosso entendimento da prática da disciplina. Partindo desse debate, o objetivo deste artigo é refletir sobre a contribuição de ferramentas de visualização como mapas mentais, diagramas, mapas conceituais, infográficos, apresentações etc., que se coisificam dentro do processo de codesign. Como estudo de caso é apresentado o projeto desenvolvido na Biblioteca Parque Estadual (BPE) do Rio de Janeiro no primeiro semestre de 2015 inserido no âmbito do Laboratório de Design e Antropologia da ESDI/UERJ em colaboração com o *Center for Codesign Research (CODE)* da *The Royal Academy of Fine Arts (School of Design)* de Copenhagen (Dinamarca).

**Palavras-chave:** codesign, ferramentas de visualização, bibliotecas.

**Abstract:** Bruno Latour, in the text *"The Cautious Prometheus?"* establish a challenge for design. Discussing the etymological sense of the word, which refers to draw or *"drawing together"*, he wonders how through its practice and its visual vocabulary could be created 'things', in the Heidegger's sense of the term, that is, perceived as socio-material assemblies. If we understand design as a process of *'thinging'*, would move the focus on users and representation to citizens and the public, and recognize that in its course are created materializations to which we should pay attention if we want to improve our understanding of the practice of the discipline. Based

*on this debate, the purpose of this article is to reflect on the contribution of visualization tools like mind maps, diagrams, conceptual maps, infographics, presentations etc., which are thingified within the codesign process. As a case study is presented the project developed in Biblioteca Parque Estadual (BPE) of Rio de Janeiro in the first half of 2015 inserted in the context of LaDA (Laboratory Design and Anthropology of ESDI / UERJ) and in partnership with the Center for Codesign Research (CODE) of the Royal Academy of Fine Arts ( School of Design ) of Copenhagen (Denmark).*

**Keywords:** codesign, visualization tools, libraries

## 1. INTRODUÇÃO

De acordo com alguns teóricos da área, a atividade do design pode ser relacionada com a mudança de situações existentes para desejadas ou preferidas. Segundo Herbert Simon (1998), o design concebe “cursos de ação com o objetivo de transformar situações existentes em situações desejadas” (SIMON, 1998, p. 111). Da mesma forma, Phil Roberts (2005) se questiona o que é um problema de design, respondendo que consiste em um estado de coisas em que sentimos algum desconforto ou discrepância, tensão ou incompatibilidade e que a resolução consiste em fechar essa brecha. Rittel (1969), professor de Ciência do Design, articula a ciência e a resolução de problemas, que para ele é uma das principais tarefas do design. Assim, aponta que enquanto a ciência se preocupa com conhecimentos factuais (*what-is*), o design se preocupa com conhecimentos instrumentais, com como o *‘what-is’* se relaciona como o *‘what-ought-to-be’* e como pode-se estreitar o *gap* entre eles. Cada um destes autores utiliza termos diferentes (transformar, fechar, estreitar), mas todos convergem na ideia de que o design atua na passagem de uma situação observada (ou vivida) a uma preferida.

São várias as abordagens que, desde as últimas décadas, tem estudado essa transformação tomando como parte fundamental do processo o que desejam ou sonham as partes envolvidas. Esse é o caso do *codesign*, que, como assinala Aagaard (2015), é mais do que design, pois está fortemente influenciado pelas ciências antropológicas. Ainda segundo a autora, quando se pratica o codesign é necessário conhecer o ambiente com que o designer está trabalhando e ter muita curiosidade. E também conhecer as pessoas, as instituições e tudo o que é tocado pela situação.

Binder et al (2015) percebem o codesign como um processo de *“thinging”*, seguindo a Teoria Ator-Rede (ANT de suas siglas em inglês - *Actor-Network Theory*) de Bruno Latour. Isso significa uma mudança de foco nos usuários e na representação para os cidadãos e o público, que envolve não só participantes humanos, mas também não-humanos—objetos, condições geográficas, elementos que formam a paisagem urbana, meios de comunicação, etc. —, em processos de fazer, de reparar e desfazer posicionamentos e reuniões sócio-materiais no empenho em auxiliar a “democratizar a democracia” (BINDER et al, 2015, p.3). Ou seja, em processos que propiciem o engajamento dos cidadãos em práticas que complementam a democracia representativa com democracia onde as instituições formais não dão conta.

Latour (2008), no texto “*A Cautious Prometheus?*”, coloca um desafio para o design. Discutindo o sentido etimológico desta palavra, que faz referência a desenhar ou ainda a “*drawing together*”, ele aponta:

“*Four hundred years after the invention of perspective drawing, three hundred years after projective geometry, fifty years after the development of CAD computer screens, we are still utterly unable to draw together, to simulate, to materialize, to approximate, to fully model to scale, what a thing in all of its complexity, is*” (LATOURE, 2008, p. 12).

Quando o autor faz referência à ‘coisa’ (*thing*), emprega o sentido heideggeriano, que se refere a reuniões, agrupamentos, a *dinge*. E complementa que o “design colaborativo” na Escandinávia contribui para a elaboração de ‘coisas’, pois os resultados são colaborativos, ou seja, frutos de agrupamentos e de processos coletivos.

O desafio para o design colocado por Latour (2009) seria o de criar meios para agrupar ‘coisas’, para representar as controvérsias e os interesses das partes envolvidas através do desenho coletivo. Ele se pergunta:

“Por que o poderoso vocabulário visual desenvolvido nas gerações passadas de artistas, engenheiros, designers, filósofos, artesãos e ativistas das *questões de fato* não pode ser elaborado (hesito em dizer reestilizado) para as *questões de interesse?*” (LATOURE, 2014, p. 21).

É importante dizer que os termos “questões de fato” (*matters of fact*) e “questões de interesse” (*matters of concern*) são fundamentais para entender vários textos do autor. As primeiras fazem referência, segundo os tradutores do texto para o português, a algo exterior ao humano, e as segundas a algo que diz respeito ao humano e a seus interesses. Latour aponta: “Quanto mais os objetos se transformam em coisas – isto é, quanto mais questões de fato se transformam em questões de interesse-, mais eles se traduzem inteiramente em objetos de design” (LATOURE, 2014, p. 3) ou assim pensamos que deveria ser.

Há aqui uma discussão entre o *design thinking* e o design como processo de *thinging*. Para Binder et al (2015) o design é um processo particular focado em uma coisa que ainda não existe, e para entender como os designers a conformam há que prestar atenção na maneira como lidam com ela antes de vir à existência. Eles afirmam que:

“*Everything they (designers) create and import during the design process and the design space itself merit attention [...] since the practice of designers consists of moving in that space, creating and manipulating those things, and the discourse they engage in, in the meantime. All the things that inhabit the design studio make places for assembling and sharing. [...] We need a conceptualization of these things, explaining their role in the design process and capturing their potential for openness, continuity, and performance*” (BINDER et al, 2015, p.52)

Isto é, o design mais do que um processo de pensamento, como propõe o *design thinking*, também é um processo que coisificação, que apesar de estar focado em uma coisa que ainda não existe, vai materializando ideias e conceitos nesse percurso. Os autores consideram que há que se prestar atenção a esta materialidade, conceitualizá-la e explicar seu papel no processo de design se pretendemos entender como os designers trabalham.

Trazendo estes conceitos ao codesign e tomando-o como um processo de *'thinging'*, de contínuo fazer, reparar e desfazer reuniões sócio-materiais, podemos refletir sobre o desafio colocado por Latour (2008): que meios pode criar o design para agrupar e criar *coisas* através do desenho coletivo? e seguir as sugestões de Binder et al (2015), quando propõe que há que se prestar atenção às *coisas* são geradas durante o processo de design.

Partindo desse debate, o objetivo deste artigo é refletir sobre a contribuição de ferramentas de visualização como mapas mentais, diagramas, mapas conceituais, infográficos, apresentações etc., que se coisificam dentro do processo de codesign. Como estudo de caso é apresentado o projeto desenvolvido na Biblioteca Parque Estadual (BPE) do Rio de Janeiro no primeiro semestre de 2015 inserido no âmbito do Laboratório de Design e Antropologia da ESDI/UERJ em colaboração com o *Center for Codesign Research (CODE)* da *The Royal Academy of Fine Arts (School of Design)* de Copenhagen (Dinamarca).

## 2. DESENVOLVIMENTO

A parceria entre o LaDA e o CODE abrangeu o projeto de codesign em três bibliotecas públicas do Rio de Janeiro, tendo como propósito desenvolver uma plataforma de pesquisa colaborativa para analisar como as metodologias do codesign podem incentivar a participação cidadã através de novas formas de engajamento.

Do lado brasileiro, o projeto envolveu 6 grupos de estudantes da graduação, mestrado e doutorado, e foi desenvolvido em 15 semanas com a Biblioteca Parque Estadual (BPE), Biblioteca da Prainha e a Biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR). As três estão localizadas no centro, uma área onde um grande número de pessoas circula no dia a dia, e também, perto da escola de design que fazemos parte. A Biblioteca da Prainha, situa-se na área histórica do porto da cidade, e foi criada pela Associação Amigos da Escola Padre Dr. Francisco de Motta e o Colégio Sonja Kill. A Biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR) também fica na região portuária e está conectada com as linhas de ação de todo o complexo do Museu que tem como objetivo juntar a arte e a educação. Como falamos anteriormente, no presente artigo iremos analisar um dos 4 projetos desenvolvidos na Biblioteca Parque Estadual.

### 2.1 O projeto na Biblioteca Parque Estadual

A Biblioteca Parque Estadual (BPE) é a maior biblioteca do projeto, contendo um acervo de cerca de 90 mil livros e 20 mil filmes. Está localizada na área central da cidade, perto de uma grande região comercial chamada "Saara" (Sociedade de Amigos das Adjacências da Rua da Alfândega), da Estação de Trens da Central do Brasil e do Metrô, na avenida Presidente Vargas. A BPE oferece um grande número de recursos: um acervo literário com mais de 250 mil itens, livros de arte, quadrinhos, 20 mil filmes, três milhões de músicas digitalizadas, biblioteca infantil, teatro com 240 lugares, auditório com 90 lugares, estúdios de som e de vídeo, salas multiusos para laboratórios, cafeteria, restaurante, jardim suspenso, pátio e bicicletário. (APRESENTAÇÃO, 2015)








No processo de codesign foram envolvidos 4 atores: designers, funcionários do Programa de Educação da BPE, e funcionários e frequentadores da Área Infanto-Juvenil (FIG. 2). O grupo de codesigners estava conformado por 2 alunos da pós-graduação: Marina Sirito (mestranda) e María Cristina Ibarra (doutoranda), e 6 alunos do segundo ano

da graduação em design: Bianca Matos, Bruno Dos Reis, Isabela Monteiro, Juliana Marques, Victor Maurell e Caio Nogueira.

O Programa de Educação, coordenado por Mara Pereira, foi o que abriu as portas para estabelecer a parceria com a BPE, deles tivemos apoio para realizar *workshops* com os visitantes e fizeram grandes contribuições para entender o que estava acontecendo no interior da biblioteca. Bruna, Mauricio, Ingrid e Bruno, funcionários da área Infanto-Juvenil foram elementos muito importantes nas primeiras conversas e durante o processo todo, eles estiveram muito dispostos para compartilhar conosco histórias, sonhos, pensamentos, ideias, e foram uma ponte fundamental entre os frequentadores da biblioteca e codesigners. E finalmente, os visitantes da área Infanto-Juvenil, crianças e jovens entre 8 e 13 anos.

## 2.2 O processo

O projeto de codesign foi dividido em 7 etapas que foram propostas pelo CODE no livro *“Democratic Design Experiments”*, resultante dos projetos com bibliotecas públicas realizados em Copenhague. As etapas do projeto de codesign que eles propõem são: Explicar, Escutar, Encontrar o que fazer, Como fazer junto, Prototipar, Fazer, e Aprender (COLANTONIO; BONNARDOT, 2015). É importante apontar que se olharmos com detalhe, o projeto de codesign na BPE não foi desenvolvido seguindo estas etapas com uma linearidade no tempo, pois houve momentos de novas descobertas que nos fizeram repensar e retornar a alguns pontos que pensamos que já estavam resolvidos, elas foram formuladas *a posteriori* à realização do projeto. O Quadro 1 apresenta uma síntese delas.

Etapas do Projeto - Biblioteca Parque Estadual do Rio de Janeiro					
Explicar		-Escolha da BPE. -Primeiras visitas e impressões. -Primeiro contato com alguns funcionários para o projeto.	Como fazer junto		-Conversações com pessoal administrativo e da área Infanto-Juvenil -Planejamento de workshops com usuários da BPE
Escutar		-Conversações com múltiplos funcionários de diversas áreas da BPE para encontrar problemas e oportunidades.	Prototipar		-Realização de protótipos fomentadores de experiências que respondam a questão identificada.
Encontrar o que fazer		-Organização da informação coletada através de um quadro feito com post-its. -Identificação de 3 oportunidades/questões de trabalho. -Eleição de uma questão e da área Infanto-juvenil da BPE.	Fazer		-Desenvolvimento da proposta final
			Aprender		-Análise do processo levado a cabo e conclusões para futuros projetos.

**Quadro 1. Síntese das Etapas do Processo**

Fonte: Elaborado pelas autoras

Nosso objetivo como codesigners na BPE era capturar desejos e sonhos dos atores relacionados à biblioteca e experimentar através métodos e ferramentas do design caminhos que ajudassem a materializá-los. Para atingir este objetivo, primeiro fizemos algumas visitas para familiarizarmos com o espaço e conversamos de maneira muito informal com alguns funcionários **explicando** o que pretendíamos fazer na biblioteca. Quando conhecemos as suas dinâmicas, **conversamos** com mais funcionários (5 em total)

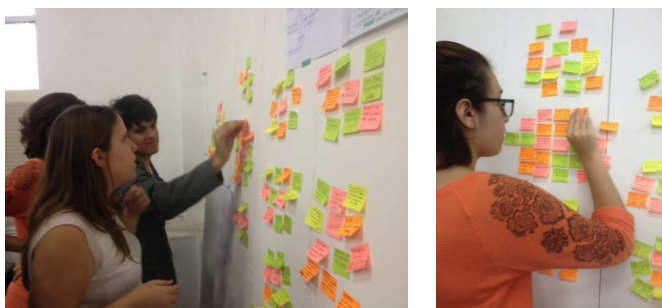
utilizando ferramentas como desenhos, ‘5 porquês’, que é sugerida no livro *Human-Centered Design: Kit de Ferramentas* da IDEO, o ‘papagaio’ que consiste em repetir a última frase ou palavra que o entrevistado fala, e o *storytelling* que foi usado para conhecer mais a fundo os pontos de vista de cada um, e para obter informações mais precisas sobre suas rotinas e histórias sobre suas relações com os frequentadores da biblioteca (Figura 1).



**Figura 1 - Conversa com Bruna, bibliotecária da Área Infanto-Juvenil da BPE.**

Fonte: Foto do grupo

A informação coletada nas conversas foi organizada através de um quadro feito com *post-its* (ou notas autoadesivas) que nos permitiu visualizar as questões mais importantes, ter uma visão mais ampla e precisa do que estava acontecendo na BPE comparada à que tínhamos quando começamos o projeto, compartilhar opiniões dentro do grupo e **encontrar o que fazer**. Diferente das formas modernistas de fazer design, como *codesigners* não nos aproximamos da BPE com uma tarefa predeterminada. Como assinalamos antes, um dos nossos objetivos era levantar questões relacionadas com as dinâmicas de funcionamento da biblioteca (Figura 2). Identificamos 3 questões nas quais podíamos trabalhar. Foi escolhida a que consideramos mais urgente para os funcionários, e mostramos os resultados para Bruna, uma das bibliotecárias da área infanto-juvenil, onde se apresentava a situação. Nossa primeira questão de projeto foi: Como despertar o interesse pela leitura nos frequentadores da parte multimídia da área infanto-juvenil da BPE?



**Figura 2 - Quadro feito para organizar a informação coletada.**

Fonte: Fotos do grupo

Em outras conversas com a Bruna e com outros funcionários da parte administrativa compreendemos que havia uma questão mais urgente e mais relacionada com os objetivos da instituição dentro da área infanto-juvenil e com a qual podia ser interessante trabalhar. Assim, formulamos uma segunda questão, e foi a partir dela que começamos a desenvolver nossos experimentos. Os experimentos consistiam na

proposição de espaços que permitiam ensaiar o futuro que estávamos elaborando juntos através dos 'protótipos', conceito que será explicado mais para frente.

A questão foi: **Como melhorar a relação das crianças com o espaço, os funcionários, e os demais frequentadores da área infanto-juvenil?** Esta questão surgiu já que muitos dos jovens que frequentavam a BPE não tinham um comportamento adequado, percebido pelos bibliotecários, nem com o lugar, nem com os funcionários, nem com eles mesmos. Gostavam de jogar no computador, ignorando o acervo de livros, desrespeitavam aos funcionários, e aos colegas, falavam em voz alta e correndo pela biblioteca. Em alguma das múltiplas conversas que tivemos com os bibliotecários, Mauricio comentou que melhorando a relação das crianças com o espaço melhoraria o comportamento deles.

Tomando como base este apontamento, e sabendo que as crianças gostavam de jogos, já que conversamos com eles e observamos suas rotinas na BPE, foram desenvolvidos 3 experimentos que buscavam endereçar a questão (Figura 3). Os experimentos compreenderam o teste de vários **protótipos**, que foram planejados para abordar a nossa questão de forma lúdica. Os protótipos consistiram em um conjunto de elementos como: tabuleiro, peões e cartas, que colocava os jovens em ação e que tinha como objetivo melhorar a sua relação com o espaço e com as pessoas dentro da biblioteca.

Com os experimentos se evidenciou o que os jovens pensavam da dinâmica e a partir dos seus pareceres, de como era executada, e dos comentários do pessoal da área Infanto-juvenil, fomos fazendo mudanças. Foi assim como **construímos juntos** o jogo final que foi inspirado nas áreas da biblioteca, com perguntas de cultura geral e desafios, e personagens também inspirados nos funcionários reais da biblioteca como segurança, bibliotecário, turista, atendente, etc. Com esta atividade pretendemos melhorar a relação das crianças com o espaço, os funcionários e os demais frequentadores da área infanto-juvenil gradativamente, através de um artefato que incentivasse a vivência do espaço e não através da imposição de normas ou regras.



**Figura 3 - Experimentos feitos com protótipos.**

Fonte: Fotos do grupo

Depois de fazer um breve percurso pelo desenvolvimento do projeto, nos perguntamos: Como as representações visuais se comportaram como ferramentas facilitadoras no processo de desenvolvimento deste projeto de codesign?

## **2.5 Ferramentas de visualização no processo de Codesign: Caso BPE**

Para que utilizar ferramentas de visualização nesse processo colaborativo de design, de aproximação às pessoas, de engajamento, de análise da situação, de reflexão ativa e de criação de soluções? Segundo Wendy Gunn (2009), quando fala da arquitetura, desenhar é central ao processo de pensamento dos arquitetos, pois depois de tudo, é

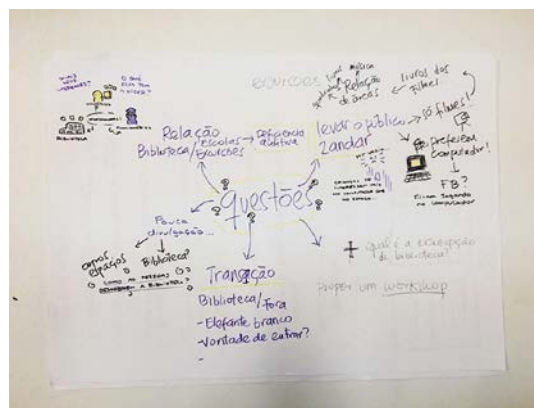
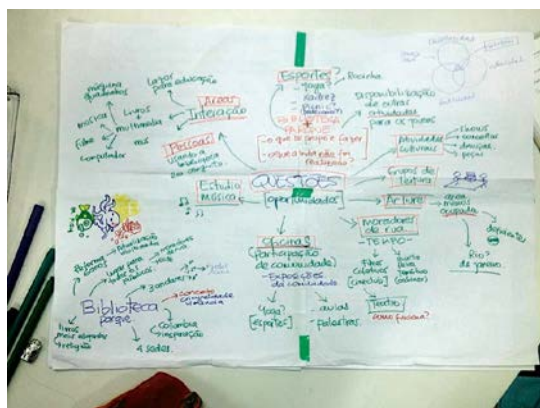


muito difícil escrever um prédio. Ela assinala que a ação de desenhar é uma maneira de lembrar, de gerar e permitir que as ideias emergam e é uma ferramenta que nos ajuda a ver o ponto de vista dos outros e uma forma de fazer coisas que cruzem diferentes disciplinas. Assim como acontece com arquitetos, também acontece com designers. Desenhar é central aos seus processos de pensamento, pois é muito difícil escrever uma cadeira, ou uma tipografia, ou um cartaz. Os mapas mentais, diagramas, *sketchnotes*, etc., apesar de não serem desenhos em si, são representações gráficas compostas de textos e pequenos desenhos que trazem algumas vantagens ao processo de codesign e dos quais falaremos nesta sessão.

Em nosso processo de codesign com a BPE usamos ferramentas de visualização durante todas as etapas. Todas elas contribuíram no processo de gerar, classificar e visualizar ideias. Ajudaram a organizar o caos, liberar e visualizar pensamentos, nomes, palavras, imagens; propiciar um ambiente criativo; fazer associações além do óbvio, seguir pensamentos mais profundos, criar estratégias, planejar, estudar conceitos e lembrar deles em momentos futuros, comunicar ideias, planos, rotas de projeto, etc.

Elas foram normalmente elaboradas ao interior do grupo, com letras grandes, em papéis de grande tamanho também com o objetivo de que todos os membros conhecessem o que estava acontecendo e pudessem mostrar seu ponto de vista. Às vezes com post-its, muitas vezes acompanhados de pequenos desenhos, à mão, poucas vezes no computador, e com canetas de diferentes cores. Utilizamos várias ferramentas de visualização: mapas mentais, mapas conceituais, infográficos, quadros, apresentações, e outras sem nomes específicos. Todas estas ferramentas fazem parte do que se conhece como '*Visual Thinking*', que segundo Dave Gray (2016), é uma maneira de organizar pensamentos e melhorar as habilidades para pensar e comunicar, de exteriorizar processos internos de pensamento, fazendo-os mais claros, explícitos e acionáveis.

Os momentos mais significativos do uso de ferramentas de visualização em meio a esse processo de codesign foram **quatro**: *Primeiro* para organizar e comunicar ao interior do grupo de designers nossas primeiras impressões da biblioteca e as áreas nas quais poderíamos trabalhar (Figura 4). Aqui usamos um mapa mental. Os mapas mentais, segundo Tony Buzan (2002), são um método de análise que permite organizar com facilidade pensamentos e utilizar, ao máximo, as capacidades mentais. Eles têm uma estrutura natural composta de galhos que irradiam de uma imagem central, na qual se usam diferentes cores, símbolos, desenhos e palavras. (BUZAN, 2002, p.27). Utilizamos vários mapas mentais na tentativa de compreender o panorama geral da BPE, e de trazer à mesa as principais questões que saltaram à nossa vista nas primeiras visitas à biblioteca.







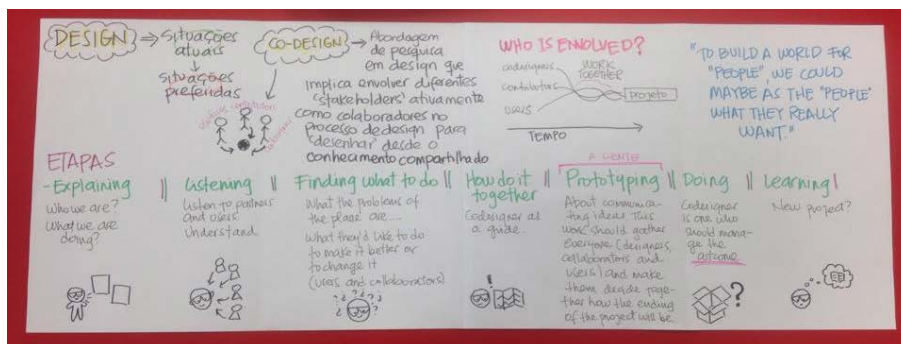


Figura 7 – Representação visual do que estávamos realizando, qual era nosso propósito e quais seriam nossos próximos passos

Além destes quatro momentos mais significativos, utilizamos ferramentas de visualização em todas as etapas do projeto (Figura 8). Ao longo de nossos encontros, eram gerados espontaneamente pelos membros do grupo documentos que iam registrando o que era conversado: ideias, conceitos, atividades a serem feitas, desenhos, rabiscos de alguns dos protótipos, resumos de pequenas pesquisas, listas de materiais, etc., que eram guardados por algum membro do grupo, fotografados, e normalmente depois, colocados em nosso grupo virtual para que todos os membros da equipe tivessem acesso a esta informação.

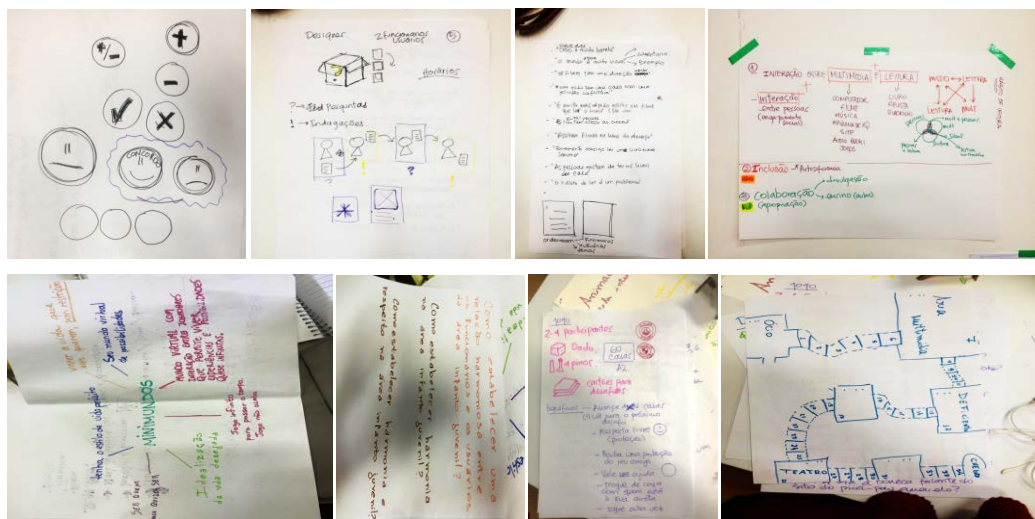


Figura 8 - Representações visuais em todas as etapas do projeto.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além de todos os atributos que já apontamos sobre as ferramentas de visualização em processos de codesign, podemos dizer que elas, na maioria das vezes, funcionaram como um “quarto de armazenamento”, como fala Simon Unwin (2009) referindo-se aos cadernos de rascunhos. Armazenamento de ideias que íamos encontrando no caminho e que não era em absoluto projetado. Eles funcionaram como um ‘in-between’ (Unwin, 2009), ou seja, um momento no meio entre o material coletado, as leituras, ideias, etc., e o passo seguinte.

Também as ferramentas de visualização funcionaram como ferramentas de diálogo. Como designers utilizamos nossas habilidades gráficas para explicar aos funcionários da biblioteca nosso propósito dentro daquele lugar, que era diferente de

criar uma identidade corporativa, fazer cartazes, ou desenvolver um site. Foram, além dos protótipos, uma boa maneira de trabalhar com um grupo grande de pessoas e com múltiplas ideias e conceitos, pois juntavam os pensamentos de todos os participantes, permitiam lembrar do que era dito, possibilitavam ter uma visão panorâmica da reunião, e por tanto, facilitavam a participação e democracia.

Algumas ferramentas também funcionaram como um modo de engajar aos atores dentro do processo. Especificamente os quadros feitos de maneira colaborativa contribuíram para que as pessoas se sentissem parte do processo. Tom Wujec (2009) aponta que na Autodesk, a companhia de software de design, as equipes de trabalho desenham colaborativamente o seu plano estratégico numa parede gigante, e é muito poderoso porque todos podem ver tudo. No nosso processo de codesign, fazer quadros na parede fez com que os participantes da discussão se sentissem convidados a se envolver. Ter um post-it na mão passa a ideia de que todos podem participar, de que todos os pontos de vista são válidos, de que o que estamos fazendo baseia-se na colaboração, e no criar juntos.

Percebemos assim, como as ferramentas de visualização reúnem e materializam ideias, e facilitam o diálogo das partes engajando-os dentro do processo. Estes elementos também são resultados de projeto, se entendemos o design como um processo de *thinging* que deve ser estudado para entender melhor sua prática. Zoy Anastassakis e Bárbara Szaniecki (2016) entendem estas ferramentas como 'dispositivos de conversação', entendendo o conceito 'dispositivo' desde a visão foucaultiana, ou seja, como um conjunto heterogêneo de estratégias de relações de força de apoios, que é suportado por certos tipos de conhecimento. E conversação, em contraste com comunicação, que faz referência ao micro, e que desde a perspectiva do sociólogo francês Gabriel Tarde, é a causa de todas as formações sociais.

Com tudo, percebemos como todas estas ferramentas de visualização contribuem de alguma maneira ao desafio, anteriormente citado, que Latour (2009) trouxe para o design. Fazer com que seja visível o ponto de vista de várias partes para que seja utilizada depois como recurso, contribui na elaboração através do design de 'coisas', e não objetos, entendendo as *coisas* como reuniões sócio-materiais, pois desta maneira representamos e agrupamos os interesses das partes envolvidas. Além disso, traduzimos as 'questões de fato' para 'questões de interesse', respeitando ao humano e às suas preocupações, e saindo da visão prometética do design que busca uma revolução total, para entrar numa prática do design cautelosa, atenta aos detalhes.

Este é um pequeno passo em direção a proposição de ferramentas de visualização que propiciem a criação de *coisas*. As representações visuais permitem a reunião de diferentes partes e instigam o debate em direção a uma construção conjunta. Que outras maneiras podemos propor? Como os usuários passam a ser também agentes? Como podemos criar juntos soluções para o bem-estar de todas as partes? Como o design pode contribuir para isso?

## REFERÊNCIAS

ANASTASSAKIS, Zoy. SZANIECKI, Barbara. "Conversation dispositifs: towards a transdisciplinary design anthropological approach" in Design Anthropological Futures. Smith, R.C; Otto, Ton; Vangkilde, K. T.; Halse, J.; Binder, T.; Kjaersgaard, M. G. (orgs). 2016

- APRESENTAÇÃO. Secretaria de Cultura. Disponível em <http://www.cultura.rj.gov.br/apresentacao-espaco/biblioteca-parque-estadual-bpe>. Acesso em 20 jul. 2015
- BINDER, T., Brandt, E., Ehn, P. and Halse, J. (2015) Democratic design experiments: between parliament and laboratory, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 11(3-4): 152- 165, 2015
- AAGAARD, Isabel; “Fitting the model through curiosity”. In: Democratic Design Experiments – Drawing things together with codesign. 1. Ed. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Arts, Schools of Architecture, Design and Conservation, 2015
- BUZAN, Tony. Como criar mapas mentais. Edicoes Urano SA: Barcelona. 2004. Disponível em : <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/07/buzan-tony-como-crear-mapas-mentales1.pdf>
- COLANTONIO, Gaia; BONNARDOT, Zoé. “What are we doing here”. In: Democratic Design Experiments – Drawing things together with codesign. 1. Ed. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Arts, Schools of Architecture, Design and Conservation, 2015
- GRAY, Dave. What is Visual Thinking?. Disponível em: <http://xplaner.com/visual-thinking-school/>. Acesso em 22 Abril 2016.
- GUNN, Wendy (ed.) Fieldnotes and sketchbooks: Challenging the boundaries between Descriptions and Processes of Describing. Frankfurt Am Main: Peter Lang. 2009.
- Latour, Bruno (2008). “A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)”. Keynote lecture. Networks of Design, Cornwall, GB: Design History Society
- LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop: revista brasileira de design*, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.
- RITTEL, Horst (1973). “Dilemmas in a general theory of planning”. In *Policy Sciences* 4, pp. 155 – 169. Amsterdam: Elsevier.
- ROBERTS, Phil (2005)[1979]. “Of models, modelling and design: an applied philosophical enquiry”. In *A framework for design and design education*, pp. 22-33. Warwickshire, GB: Loughborough University.
- Simon, Herbert (1998). *The sciences of the artificial*. Cambridge, Ma: The MIT Press. 1998
- WUJEC, Tom. Three ways brain creates meaning. Disponível em: [http://www.ted.com/talks/tom\\_wujec\\_on\\_3\\_ways\\_the\\_brain\\_creates\\_meaning/transcript?language=en#t-366157](http://www.ted.com/talks/tom_wujec_on_3_ways_the_brain_creates_meaning/transcript?language=en#t-366157). Acesso em 22 abril 2016.