

Um olhar sobre a construção de problemas de design

A look at the construction of design problems

Taís Vieira Pereira

tais@logobrasil.com

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design – UNISINOS. Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744, Porto Alegre, 90470-280, RS, Brasil.

Celso Scaletsky

celsocs@unisinos.br

Programa de Pós-Graduação em Design – UNISINOS. Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744, Porto Alegre, 90470-280, RS, Brasil.

Resumo

Ao pensarmos em projeto de design, a palavra “projeto” pode dar a impressão de que este se desenvolve em etapas bem definidas, que compreendem raciocínios puramente lógicos do designer. Entretanto, um projeto também considera um universo de idéias pouco controladas, em que as soluções de problemas levam a novos problemas que se caracterizam por serem mal definidos e abertos. Com a intenção de melhor compreender o processo de criação em design, estudos buscam observar a atuação dos designers. Um exemplo pode ser encontrado na obra *Objetos de Desejo* de Adrian Forty (Forty, 2007), na análise do processo de criação do *Lemon Skeezer* de Philippe Stark. Conforme Forty, a criatividade pessoal de Stark é tida como condição necessária para o sucesso do *Lemon Skeezer*, no entanto deveria ser identificada como uma condição suficiente mas tão importante quanto outros fatores incluídos no seu processo de desenvolvimento. Nesse sentido, a finalidade deste artigo é refletir sobre o processo de design a partir de estudos sobre como designers projetam. O objetivo, contudo, não é colocá-los como seres onipotentes do processo de criação, mas compreender os problemas de design a partir de seus métodos. Para tanto, propomos, num primeiro momento, um estudo sobre a natureza dos problemas de design e o papel do designer nesse contexto. Em seguida, apresentamos um estudo de caso em que uma profissional do design gráfico utiliza-se do pensamento visual como um método de solução de problemas. O artigo fundamenta-se nas teorias de Donald Schön (2000), com a obra *Educando o Profissional Reflexivo*, de Vilém Flusser (2007, 2002), com as obras *O mundo Codificado* e *Filosofia da Caixa Preta* e nos artigos de Kees Dorst (2008) e Gabriela Goldschmidt (1994), que retratam características de um processo de criação em design.

Palavras-chave: design, projeto, problema, pensamento visual.

Abstract

When we think about design project the word ‘project’ may give the impression that it develops in well known steps which have purely the designer’s logic thoughts. However a project also takes into consideration a universe of less controlled ideas where the problem solutions bring new bad defined issues. Studies try to observe the designers work with the intent to understand better the creation process. An example can be found in the study of Philippe Stark’s *‘Lemon Skeezer’* creation process in the Adrian Forty’s book *Objects of Desire: Design and Society* (Forty, 2007). According to Forty, Stark’s individual creativity is considered the necessary condition for *‘Lemon Skeezer’* success, whereas it should be seen as a sufficient condition, as much important as other factors into the development process. Following this idea, the article goal is to show the design methodology features from studies in how the designers design. The aim, however, is not to put them as powerful beings in the creation process, but to understand the design problems based on their methods. In order to do that, first, we propose a study about the nature of the design problems and the designer’s role in this context. Then, we are going to show a case study where a graphic designer uses the visual thought as a problem solution method. The article is based on Donald Schön’s theories in *Educating the Reflective Practitioner* (Schön, 2000), Vilém Flusser’s *The Codified World* (2007) and *Towards a Philosophy of Photography* (2002) and also the articles from Kees Dorst (2008) and Gabriela Goldschmidt (1994), who represent the attributes of a design creation process.

Keywords: design, project, problem, visual thought.

Introdução

Segundo Flusser (2007), a palavra *design* (quer como nome, quer como verbo) significa não apenas *intencionar, visar segundo um plano*, mas também esboçar com sucesso a simulação de algo sobre o qual possuímos um conjunto de intenções. Esse esboço seria o próprio projeto de design, desenvolvido mediante um processo de codificação que manipula técnica e arte de modo muitas vezes oculto e complexo inclusive para seus autores. Para Flusser (2007), a complexidade do design está no fato de a sua produção contar com palavras, imagens e artefatos que resultam em soluções que levam a novos problemas – “*obstáculos para a remoção de obstáculos*”. Diz, ainda:

“[...] eu topo com obstáculos em meu caminho (topo com o mundo objetivo, objetual, problemático), venço alguns desses obstáculos (transformo-os em objetos de uso, em cultura), com o objetivo de continuar seguindo, e esses objetos vencidos mostram-se eles mesmos como obstáculos” (Flusser, 2007, p. 194).

Talvez, por esse motivo, compreender a natureza do processo de projeto não seja uma tarefa simples. Seu conhecimento, no entanto, é fundamental para que entendamos como os designers superam “obstáculos” ou “pedras no meio do caminho”. Esse caminho é tido como um sistema aberto (subdeterminado) que busca progressivamente fornecer respostas por meio de estratégias que não são nem totalmente livres, nem totalmente direcionadas.

O desenvolvimento de um projeto em design não está sob total controle do designer. Segundo Kees Dorst, no artigo *The problem of design problems* (Dorst, 2003), ele se faz segundo a realização de etapas *determinadas, subdeterminadas e indeterminadas* pelo projetista. As etapas são *determinadas*, quando abrangem certas exigências e intenções as quais o designer analisa, convive e desvenda problemas; as etapas são *subdeterminadas*, quando a interpretação, criação e seleção de possíveis soluções só podem ser decididas durante o processo de design; e as etapas *indeterminadas* ocorrem em momentos nos quais o designer é livre para fazer design a partir do seu próprio estilo e habilidade (Dorst, 2003).

A compreensão das diversas situações de um projeto em design poderá dar-se a partir do cruzamento de dois importantes paradigmas da metodologia do design: o paradigma racional-positivista enquanto um *Processo Racional de Solução de Problemas*, e o paradigma fenomenologista da *Prática Refletiva*.

Na década de 1970, Herbert Simon contribuiu com estudos sob a ótica de um processo racional de resolução de problemas que trata o design como um “espaço - problema” para a busca de soluções. Nesse processo, há uma preocupação com o modo pelos quais as pessoas ou sistemas artificiais chegam a resultados a partir de métodos. Mais tarde, o filósofo e pedagogo Donald Schön apresenta o *Paradigma da Prática Refletiva* para descrever o design como uma atividade que exige a coexistência da ação e da reflexão durante o processo criativo. Esse paradigma exalta a necessidade do conhecimento e da experiência do designer na solução de

problemas. Num processo de criação, ambos os paradigmas parecem coexistir. Assim como o projetista passa por etapas racionais para solução de problemas, ele também se utiliza de ações e reflexões sobre suas ações construídas tacitamente ao projetar. Nesse ponto, observa-se o que Dorst chama de *co-evolução do problema e da solução*, momento em que ao designer só cabe produzir um par “problema-solução” que combine a partir de uma interação de análises, sínteses e avaliações (Dorst, 2003).

Ao mesmo tempo em que algumas etapas do projeto caracterizam-se por serem mais rotineiras, outras apresentam surpresas. Nesses momentos, o profissional terá a oportunidade de explorar suas habilidades e o conhecimento tácito de acordo com sua experiência, acessando referências e ações de trabalhos anteriores. Conforme Dorst (2003) enquanto os novatos sentem-se mais seguros seguindo regras, os designers experientes se utilizam de ambos os paradigmas com naturalidade.

A própria natureza do projeto determinará a presença desses paradigmas: à medida que se avança na constante construção e reconstrução de problemas de projeto para um determinado cliente, mostra-se importante representar metas e soluções objetivamente. A interpretação subjetiva se mostra, por outro lado, fundamental, por conseguir extrair sentido, principalmente no caso de problemas mal-estruturados.

As noções apresentadas até esse momento associam o processo de projeto a idéia de *problem solving*. Essa associação, no entanto, é discutida e seria mais interessante seguirmos a proposição de Flaviano Celaschi (Celaschi e Deserti, 2007). Para Celaschi (Celaschi e Deserti, 2007), esse processo deve ser visto não tanto como um processo de solução de problemas (*problem solving*) mas como um processo de busca ou procura pelo problema (*problem finding*). *Problem finding* é a busca de direções para onde as inovações possam ser orientadas. Avançando mais ainda na definição do processo, Celaschi (Celaschi e Deserti, 2007) propõe caracterizar o processo como *problem setting*, ou caracterização do problema a ser resolvido, levando em conta a complexidade da vida contemporânea. *Problem finding* e *problem setting* são etapas inerentes e essenciais para chegar-se a soluções de problemas de design.

A complexidade nos problemas de design dificulta, como já afirmado, o melhor entendimento de como se dá o processo de criação. Observá-lo por meio do olhar do designer pode fornecer importantes pistas, entretanto isso não garante a criação de um manual, já que cada projeto (ao longo de suas etapas) contará com uma variedade de elementos, métodos e raciocínios lógicos ou subjetivos, diretamente relacionados ao contexto e às habilidades do designer.

Nesse sentido, a última parte deste artigo observará a maneira de projetar de uma designer específica. Nosso interesse é interpretar as informações obtidas com base em uma entrevista com a designer gráfica Vera Dones.

Um olhar sobre o trabalho de Vera Dones

Vera Lúcia Dones é graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Mestre em

Comunicação Social pelo PPGCOM da PUCRS. cursou desenho na *Koninklijke Academie voor Beeldende Kunsten/Mechelen* – Bélgica (1980) e gravura em serigrafia na *Academie des Arts Plastiques/Watermael-Boisfort* – Bélgica (1981). Já trabalhou como *freelancer* para algumas agências publicitárias e atualmente atua como autônoma e como professora dos cursos de Design e de Publicidade e Propaganda no Centro Universitário Feevale (Novo Hamburgo, RS).

Numa conversa informal, entre alguns trabalhos, esboços e outras referências, a designer comenta o seu processo de criação e aponta a necessidade da intuição, da experiência e do registro de idéias ao longo do seu desenvolvimento. Segundo ela, tantos anos de atuação parecem ter lhe presenteado com métodos de solução de problemas que sempre nascem de uma necessidade desestruturada e evoluem num processo de tentativa e erro. Essas ações conduzem seguidamente a surpresas que, segundo Donald Schön (2000), são tratadas a partir da reflexão-nação:

“Quando aprendemos a fazer algo, estamos aptos a executar seqüências fáceis de atividade, reconhecimento, decisão e ajuste, sem ter que, como se diz, “que pensar a respeito”. [...] No entanto, sem sempre é assim. Uma rotina comum produz um resultado inesperado, um erro teima em resistir à correção, ou, ainda que ações comuns produzam resultados comuns, há algo nelas que nos parece estranho, porque passamos a vê-las de uma outra maneira. Todas essas experiências agradáveis e desagradáveis contêm um elemento surpresa. Algo que não está de acordo com nossas expectativas. [...] Como alternativa, podemos refletir no meio da ação, sem interrompê-la. Em um presente-dação, um período de tempo variável com o contexto, durante o qual ainda se pode interferir na situação em desenvolvimento, nosso pensar serve para dar forma ao que estamos fazendo, enquanto ainda o fazemos. Eu diria, em casos como este, que refletimos-nação” (Schön, 2000, p. 32).

Idéias e pensamento visual

Ao exibir alguns projetos, Dones afirma que, desde o primeiro momento, seus trabalhos partem de memórias visuais, de referências. Quando não domina o tema tratado, sente a necessidade do uso do *briefing* junto ao cliente, contudo nem todos os seus detalhes são relevantes num primeiro momento. Nesses casos, sua experiência ajuda a selecionar apenas aqueles que poderão contribuir para o resultado exigido pelo contratante e para as idéias mentais que vão surgindo: “[...] como meu pensamento é visual, a leitura pra mim nem é inteira. Eu passo algumas coisas, mesmo num texto pequeno. Eu tenho que passar pelo texto várias vezes pra saber o que há ali. Meu foco é no geral” (Dones, 2008).

Segundo Dones, se há um envolvimento maior com o trabalho em pauta, sua experiência leva-a diretamente para a criação, sem grandes planejamentos em etapas racionais. Seus projetos normalmente se iniciam com idéias

oriundas de um estoque de conhecimento visual e de uma bagagem cultural que sempre teve gosto em adquirir. Contudo, os pensamentos visuais de Vera são apenas o ponto de partida e o trabalho evolui à medida que ela vai “*linkando coisas*” graças a uma memória que reúne anos de pesquisas relacionadas às artes e ao design: “[...] quando eu vejo um trabalho que me marcou, eu não me esqueço dele, então ele se torna uma referência pra mim” (Dones, 2008).

Segundo Gabriela Goldschmidt (1994), no artigo *On visual design thinking: the vis kids of architecture*, o uso do pensamento visual ou imagético no desenvolvimento de um projeto em design possibilita a representação do seu aspecto artístico pelo uso da intuição e da lógica. A partir do equilíbrio desses dois pólos perceptíveis, surgem modos de pensamento que podem ajudar no desenvolvimento de um projeto de acordo com a experiência e a cultura do designer. Para Goldschmidt (1994), a importância do pensamento visual para a maioria dos designers está no fato de ele tolerar idiosincrasias e apoiar novas formas de síntese por intermédio do uso da intuição em resposta às necessidades estéticas e emocionais.

Isso pode ser observado nos trabalhos de Vera Dones, nos quais tudo parece servir de inspiração. Para exemplificar, a designer comenta alguns de seus projetos em andamento. Em um editorial de jornal focalizando o bairro Martin Pilger, da cidade de Novo Hamburgo, RS, Dones partiu de referências obtidas num anuário da *Stock Images*. cujas cromias, materiais e fotografias chamaram sua atenção. Em outro trabalho, uma capa de livro já concluída, a inspiração surgiu de uma fotografia que refletia o conceito exigido pelo cliente. À medida que esta foto foi sendo experimentada junto a tipografias e cores, resultaram outros estudos, que, por sua vez, levaram a novas soluções. No resultado final, aquela fotografia que iniciou todo o processo de criação limitou-se a um detalhe no *layout*.

Apesar de a intuição se fazer presente em grande parte do processo de design descrito por Dones, uma metodologia mais lógica parece se apresentar, quando se utiliza de *sketches* para a combinação de elementos. Justificando seu uso como um meio de apontar e organizar as idéias que vão surgindo, a designer traça formas, indica recortes de fotografias e faz anotações sobre materiais e acabamentos, numa conversa com esboços bem rudimentares que só interessam a ela. Suas anotações parecem assumir a forma de um “guia” que é acessado para a retomada ou exclusão de informações.

Para Goldschmidt (1994), o uso de *sketches* mostra-se um importante método de pensamento visual, pois relaciona dados enquanto estes ainda estão em processo de definição. Traçar esboços não tem como objetivo simplesmente registrar e representar pensamentos que estão na mente; para profissionais experientes como Dones, sua utilidade está em formar conceitos a partir do registro de idéias que podem ser isoladas e recombinadas junto a informações da memória. Ao passo que a designer transpõe o olhar pelos esboços, ocorre o processo que Flusser (2002), na obra *Filosofia da Caixa Preta* chama de *scanning* de percepção:

“Ao vagarear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vagarear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade imagética por ciclos” (Flusser, 2002, p. 14).

Segundo Goldschmidt (1994), a vantagem do uso do *sketch* está em proporcionar uma interação de representação simbólica. Essa interação torna-se mais eficiente quando, mesmo que muito distante, estabelece-se uma relação entre memória e o tema do projeto. Desse modo, cabe ao profissional saber explorar as informações contidas em sua memória, de modo a extrair mais informações do que aquelas inicialmente expostas.

Devido ao cenário aberto e mal-estruturado de um processo de criação em design, os conceitos ou idéias de projeto não surgem de uma só vez; necessitam de uma transformação passo a passo, na qual o pensamento visual se mostra um método importante e eficaz. Dones, ao explorar esboços, fotografias e anuários, acumula registros mentais que facilitam a busca por soluções criativas, provando que, em termos de projetos em design, o pensamento visual é tão importante quanto qualquer outro modo de cognição. O raciocínio visual de Dones é uma das formas preferenciais de que a designer se serve para buscar, caracterizar e resolver seus problemas de design.

Conclusões

Determinar a natureza de um processo de design ainda se mostra uma tarefa árdua. Mesmo contando com aspectos racionais, que poderiam permitir uma melhor delimitação, todo o processo conta com uma constante participação da intuição do designer, de suas vivências, suas habilidades e seu envolvimento com o tema do projeto em questão.

Contudo, apesar de sua performance ser fundamental para a compreensão de um processo em design, o designer não deve ser visto como um ser onipotente, controlador de todos os passos criativos. Aceitando as teorias de Dorst (2008) sobre o processo contar com etapas *determinadas, indeterminadas e subdeterminadas* pelo designer, este deve ser visto como alguém que, a partir de um certo momento da criação, deixa-se levar pela conexão de idéias aparentemente mal-organizadas que vão resultando em novos obstáculos até uma solução satisfatória. Cabe ainda comentar que a relevância direta ou indireta dos usuários do produto ou serviço em questão, assim como as exigências do próprio contratante, também demonstram que, apesar de haver certa liberdade, o designer sempre estará lidando com situações em que o resultado final terá um objetivo a ser cumprido. Quando tentamos construir modelos que representam esse complexo processo de projeto, devemos trabalhar com mecanismos subjetivos e objetivos de validação.

Ao falar sobre o processo de criação dos projetos de Vera Dones, a designer reforça alguns pressupostos formulados por Dorst (2003) sobre sua habilidade em conferir um grau cada vez maior do uso da intuição no lugar da

lógica. Entretanto, aspectos racionais e subjetivos, conforme comentado, parecem coexistir nos seus processos de resolução de problemas: por mais que iniciem em etapas lógicas que contam com o preenchimento do *briefing* e com busca por referências, Dones afirma que, em certos momentos, o projeto segue diferentes sentidos, chegando a ser impossível descrevê-lo discriminadamente. Nesse ponto, parece haver coerência com o que Schön (2000) chama de “conhecimento tácito”, que depende da habilidade própria do profissional, desprovida de reflexão e bastante difícil de ser transmitida:

“Usarei a expressão conhecer-na-ação para referir-me aos tipos de conhecimentos que revelamos em nossas ações inteligentes – performances físicas, publicamente observáveis, como andar de bicicleta, ou operações privadas, como a análise instantânea de uma folha de balanço. Nos dois casos, o ato de conhecer está na ação. Nós o revelamos pela nossa execução capacitada e espontânea da performance, e é uma característica nossa sermos incapazes de torná-la verbalmente explícita” (Schön, 2000, p. 31).

Com uma experiência de anos realizando projetos, o processo de criação de Dones está constantemente fundamentado na “*reflexão-na-ação*”. Dones constrói os projetos à medida que surgem novas surpresas. No caso do desenvolvimento da capa do livro comentada neste artigo, os experimentos feitos com a fotografia, juntamente com tipografias e cores levaram-na de protagonista a coadjuvante, após estudos preliminares. Isso é corroborado com a citação:

“Na base dessa visão da reflexão-na-ação do profissional está uma visão construcionista da realidade com a qual ele lida – uma visão que nos leva a vê-lo construindo situações de sua prática, não apenas no exercício do talento artístico profissional, mas também em todos os outros modos de competência profissional” (Schön, 2000, p. 39).

No que se refere às estratégias para solução de problemas em design, Vera Dones afirma que sua percepção sempre foi muito visual e por isso construiu métodos próprios que exploram essa habilidade. Ao buscar referências em representações figurativas e esboços, ela consegue conectar informações e vivências num diálogo que resulta em projetos inspiradores e com sua marca particular.

Apesar da disponibilidade para tentar explicar o que abrange seu raciocínio imagístico no ato de criação, Dones não consegue estabelecer uma fórmula segura sobre seu processo e acredita que sua *performance* está diretamente relacionada ao seu envolvimento com o projeto em questão, assim como com as artes, com o design e com as pessoas. Nesse sentido, a dificuldade em definir a natureza do processo de criação em design provavelmente está no fato de ele ocorrer num espaço mal-estruturado, que conta com problemas em constante evolução, com a experiência de cada profissional e com a maneira como ele supera os problemas – algo diretamente relacionado ao modo como percebe e reflete a sua percepção da vida em suas criações. Designers não precisam, neces-

sariamente, formular teoricamente modelos que representam suas maneiras de pensar e agir. Cabe à pesquisa em design elaborar esse tipo de reflexão. Nosso trabalho encontra-se em fase inicial e o olhar sobre uma designer particular não pretende definir respostas conclusivas sobre o tema. O trabalho pretende apenas indicar alguns caminhos para a continuidade dessa investigação.

Referências

- CELASCHI, F.; DESERTI, A. 2007. *Design e Innovazione – Strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. 1ª ed., Milão, Carocci, 148 p.
- DONES, V. 2008. Entrevista à Taís Vieira Pereira. Novo Hamburgo, 21/07/2008.
- DORST, K. 2003. The problem of Design Problems. In: Design Thinking Research Symposium, Sydney, University of Technology.
- DORST, K. 2008. Design research: a revolution-waiting-to-happen. *Design Studies*, **29**(1):4-11.
- FLUSSER, V. 2002. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. 1ª ed., Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 82 p.
- FLUSSER, V. 2007. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. 1ª ed., São Paulo, Cosac Naify, 224 p.
- FORTY, A. 2007. *Objetos do desejo: design e sociedade desde 1750*. 1ª ed., São Paulo, Cosac Naify, 347 p.
- GOLDSCHMIDT, G. 1994. On visual design thinking: the vis kids of architecture. *Design Studies*, **15**(2):158-174.
- SCHÖN, D.A. 2000. *Educando o profissional reflexivo*. 1ª ed., Porto Alegre, Artmed, 256 p.

Submetido em: 28/06/2008

Aceito em: 29/08/2008