

O PARADIGMA DIGITAL

André Neves

O movimento de transição dos objetos e serviços, de analógico para digital, vem ocorrendo há pelo menos cinquenta anos. Dos primeiros computadores pessoais da década de 1980 às casas inteligentes da década de 2010, nos transformamos como sujeitos dessa relação de experimentações de futuro.

Muitas atividades tem sido fortemente afetadas nessa transição de um mundo físico para o mundo digital, onde o físico vem sendo expandido pelo digital, modificando e sendo modificado pelo social.

O design, uma das atividades protagonistas dessa transformação, em parceria com a computação e as engenharias, foi ao mesmo tempo agente impactante e agente impactado nesse processo. Alguns impactos foram mais superficiais, ligadas ao fazer design, mas outros muito mais profundos, mudaram o pensar design.

É nessa perspectiva, de entender os impactos, do design e no design, provocados pela introdução social dos artefatos digitais, que focamos nossos esforços de investigação na linha de pesquisa em design de artefatos digitais do programa de pós-graduação em design da ufpe, desde 2005.

1. O PENSAMENTO DO DESIGN

No contexto das plataformas do pensamento da humanidade, o pensamento da ciência dá conta de explicar a realidade, o pensamento da filosofia de questionar a realidade, o pensamento das artes por sua vez, trata de expressar nossos sentimentos em relação à realidade.

Na plataforma descrita acima resta o pensamento que transforma a

realidade, o pensamento do design. A abordagem que adotamos para investigar o design como um pensamento foi fazendo uso do pensamento da ciência para observar a maneira como os designers dão conta do processo de criação de artefatos digitais.

Esse pensamento, do design, evoluiu no tempo, especialmente, ou de maneira mais explícita, nas últimas décadas, a partir de autores que começaram a explicar o pensamento de design na década de 1950, quando o fazer design já era uma atividade formal. Da caixa de métodos de Jones, passando pelos módulos de Alexander até a aplicabilidade universal de Brown, o pensamento de design vem ganhando robustez, fundações.

O pensamento do design é, acima de tudo, uma pensamento que atua nas interfaces da ciência, das artes e da filosofia.

2. DESIGN COMO TRANSLAÇÃO

Olhar o design a partir de métodos e processos nos permite compreender os componentes que estruturam o pensamento do design. Nesse sentido, o movimento que mais nos pareceu adequado para representar o caminho realizado na transformação de artefatos digitais foi o de translação, a passagem de um ponto a outro do processo de design através de seus métodos.

Os artefatos digitais provocaram uma transformação também dos métodos e processos de design, as metodologias propostas para os artefatos não digitais não dão conta da complexidade trazida tanto com as possibilidades dos próprios artefatos digitais como das inúmeras variáveis envolvidas nas relações desses com as pessoas.

A perspectiva recente do [meta]design é um reflexo da complexidade desse pensamento transformador, sistêmico, modular. O fazer design é acima de tudo uma ação orientada por um pensamento próprio, que amadurece no tempo, o tempo todo.

Design o design tem sido o grande desafio da área nas últimas duas décadas. Projetar artefatos que mudam durante o uso, se adaptam às

peças ou que evoluem continuamente em função das mudanças no comportamento das pessoas demandou um esforço de adaptar os métodos existentes e desenvolver novos, mais flexíveis, que dialogam com as metodologias ágeis de produção digital.

3. DESIGN COMO TRANSPIRAÇÃO

Na medida em que aprendemos que o design, ao transformar artefatos transforma pessoas, aprendemos também que para fazer design é preciso trazer mais pessoas para o processo. Design é complexo demais para ser feito apenas por designers.

Logo nos primeiros experimentos de design de artefatos digitais da década de 1990 se percebeu o quanto era fundamental trazer para o processo as pessoas que usam ou que potencialmente iriam usar os artefatos projetados.

Mas não era só isso, além das pessoas que usam entendemos que era preciso também trazer as pessoas que produzem, as pessoas que negociam, as pessoas que transportam e tantas outras, cada uma com seus olhares sobre os artefatos e as relações deles com as outras pessoas.

Fazer design hoje é uma ação coletiva, colaborativa e quase sempre compartilhada através de plataformas digitais que possibilitam o trabalho assíncrono e remoto. O espaço globalizado dos artefatos digitais não poderia limitar o fazer design à presencialidade, ao sincronismo temporal.

O design demanda transpiração de muitos e o pensamento do design precisou evoluir para se deixar ser explorado por pessoas sem a formação acadêmica em design, pessoas que aprendem ao fazer design.

4. DESIGN COMO TRANSPosição

Para lidar com tantas pessoas, o design precisou descobrir seus limites e os caminhos para transpor as bordas entre os domínios e as disciplinas envolvidas na criação, produção, evolução, distribuição e negociação dos artefatos projetados.

Uma transposição que levou a aprender novos métodos e novas maneiras de olhar os artefatos. Um amadurecimento do pensamento do design que precisou adaptar seus próprios métodos para essa audiência ao mesmo tempo em que precisou adaptar métodos de outras disciplinas para ampliar o seu repertório de ferramentas projetuais.

Esse caminho de descobrir olhares e possibilidades já era fundamental no design de artefatos não digitais. Com a chegada dos bits e toda complexidade trazida com sua inserção nos diferentes contextos de atuação do design, descobrir e adaptar métodos de outras áreas passou a ser condição essencial para o fazer design.

5. DESIGN COMO TRANSPOSIÇÃO

Para lidar com tantas pessoas, o design precisou descobrir seus limites e os caminhos para transpor as bordas entre os domínios e as disciplinas envolvidas na criação, produção, evolução, distribuição e negociação dos artefatos projetados.

Uma transposição que levou a aprender novos métodos e novas maneiras de olhar os artefatos. Um amadurecimento do pensamento do design que precisou adaptar seus próprios métodos para essa audiência ao mesmo tempo em que precisou adaptar métodos de outras disciplinas para ampliar o seu repertório de ferramentas projetuais.

Esse caminho de descobrir olhares e possibilidades já era fundamental no design de artefatos não digitais. Com a chegada dos bits e toda complexidade trazida com sua inserção nos diferentes contextos de atuação do design, descobrir e adaptar métodos de outras áreas passou a ser condição essencial para o fazer design.

6. DESIGN COMO INTERDISCIPLINA

Para estar nessa posição de interdisciplina, o pensamento do design precisa de uma linguagem, simples o suficiente para ser aprendida rapida-

mente por pessoas de diferentes áreas de conhecimento, mas ao mesmo tempo robusta para suportar as implicações sintáticas, semânticas e pragmáticas de sua aplicação.

Então o design é uma linguagem? Entendemos que não, o design é um pensamento. E como tal, demanda uma linguagem para falar design.

Uma linguagem capaz de descrever os métodos e os processos de design. Uma linguagem modular, sistêmica, lógica, como o pensamento do design. Uma linguagem capaz de conectar pessoas de diferentes campos do conhecimento em torno do fazer design.

Estar nessa posição de interdisciplina é talvez o maior desafio a ser enfrentado pelo design. Não existe design per se e, claro, não existe design feito exclusivamente por designers.

7. DESIGN COMO FRONTEIRA

Ao perceber o design como um pensamento que complementa a plataforma de pensamentos humanos, das artes, da ciência e da filosofia, precisamos posicionar esse pensamento em relação a sociedade e suas aspirações, fronteira onde o design procura entender os mais diversos setores da sociedade como agente ativo das transformações resultantes dos artefatos que projeta tecnologia e suas possibilidades, fronteira onde o design busca os limites das diversas tecnologias com as quais precisa lidar para transformar artefatos e pessoas a partir de suas aplicabilidades estética e suas experiências, fronteira onde o design experimenta as experiências decorrentes das relações entre pessoas e artefatos, sendo ele, o design, o pensamento responsável por planejar tais relações ciência e suas descobertas, fronteira extrema onde o design mergulha para entender o que está por vir, aquilo que já se sabe e aquilo que se está por saber para sustentar suas decisões de projeto.

