

25/ago/2021—14h

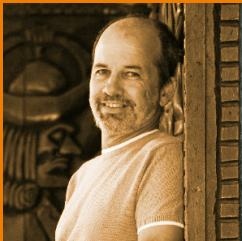
MESA-REDONDA 3



DIJON
DE MORAES



SILVIO
MEIRA



ANDRÉ
NEVES



LEONARDO
CASTILLO
mediador

DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS DESIGN COMO PENSAMENTO? QUE BICHO É ESSE?

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde a todas e todos,

Nessa tarde temos a honra de mediar a Mesa Redonda da Linha de Pesquisa Design e Artefatos Digitais com o tema Design como pensamento? que bicho é esse?, como parte do I Seminário de Pesquisa PPG Design UFPE

Eu sou o Dr Leonardo Castillo, Prof. do Departamento de Design da UFPE, e estarei mediando esta Mesa e desde já, agradeço aos Professores Doutores convidados: Dijon de Moraes, Silvio Meira e André Neves, que gentilmente aceitaram o convite e enriquecem nosso evento com suas presenças. »



DIJON DE MORAES

A apresentação tem como foco o Design aplicado à gestão. Desde a década dos noventa, gestores de grandes empresas começaram a demonstrar interesse pela atividade de design como uma ferramenta efetiva de auxílio à gestão. Por exemplo, quando um jornalista perguntou para Jack Welch, gerente da GE, qual deveria ser o perfil ideal para um gestor de uma empresa como a GE, ele respondeu que sem dúvidas, esse perfil deveria ser o de um designer. Segundo o carismático CEO, ele acredita nesse perfil por conta da sua visão holística. Da mesma forma, a IBM entre 2007 e 2017 aumentou o número de profissionais de design contratados de 320 para mais de 1700. Nesse mesmo período a empresa começou a migrar de oferta de produtos (hardware) para uma empresa especializada em serviços de software, o que justificou por que a empresa decidiu contratar designers para assumir cargos da empresa como gestores.

A partir dos anos noventa entramos numa nova ordem; um processo de globalização com uma intensidade nunca antes vista, o que gerou, e continua gerando impactos ambientais incalculáveis, a massificação do estilo e da estética dos produtos, assim como a desmaterialização e surgimento dos serviços e outras formas de fornecimento de bens, criando incertezas numa ordem estabelecida que poderíamos chamar de “primeira modernidade”.

Vários pensadores se dedicaram ao tema tentando dar sentido a essa aceleração vivenciada a partir dos anos 90. Por exemplo, Bauman no seu livro “A Modernidade Líquida” foi um dos primeiros a perceber que a “mudança é a única coisa permanente e a incerteza é a única certeza que nós temos”.

Podemos considerar a síntese do Bauman perfeita para entender a complexidade que o mundo passou a viver a partir dessa época, e que na visão de outros autores é chamada de realidade *fuzzy*, ainda não clara,

nebulosa, ou mundo *VUCA* que na visão dos americanos significa mundo volátil, incerto, complexo e ambíguo.

A partir dessa época, os designers, que aprenderam a trabalhar dentro de um cenário estático, com uma lógica previsível, definida por parâmetros técnicos, precisaram se adaptar a um novo cenário dinâmico, difuso e imprevisível.

Tudo isso fez surgir novas disciplinas e novos modelos que buscam a gestão dessa complexidade. Por exemplo, com a abertura das novas fronteiras surge a necessidade de gerir o excesso de informação, o que fez surgir novas disciplinas e métodos como o metaprojeto, o design thinking, o design sistêmico, o design participativo, o codesign, permitindo que os designers desenvolvessem novas habilidades e formas de gerir a complexidade da informação.

Nesse sentido, o metaprojeto passa a ser uma abordagem bastante dinâmica que pode ser aplicada de várias formas no desenvolvimento de projetos de design. Por um lado, o metaprojeto serve para propor novos conceitos, novos estilos de vida, novas formas de consumo e novos comportamentos. Por outro lado, o metaprojeto pode ser aplicado para diagnosticar ou corrigir problemas. Pode ser utilizado também como mediador entre os fatores objetivos e subjetivos do próprio processo de design.

SILVIO MEIRA

Para início da conversa, podemos começar pela ideia de educação holística e tomar como exemplo Aloísio Magalhães que era formado em direito, trabalhou como cenógrafo e figurinista no Teatro Estudantil de Pernambuco, fez museologia em Paris graças a uma bolsa de estudos e depois voltou para Recife para fundar o Gráfico Amador.

Silvio Meira começou a estudar a semiótica da linguagem de programação, que é a combinação de sintaxe, isto é, a forma das coisas; semântica, que se refere ao significado das coisas e; pragmática que denota o

uso das coisas. O estudo em semântica de programação ajudou a compreender como é que a gente escreve as coisas, o que as coisas significam e como é que as coisas são percebidas. Isto tem tudo a ver com a ideia de design como transformação apresentada pelo professor André Neves. A palavra *transformação*, do ponto de vista semântico e pragmático, não significa uma mudança de forma. Transformação se refere a ação de mudar as funções, as fundações, as ações possíveis. Do ponto de vista das organizações é a ação de mudar a arquitetura e a própria organização. Do ponto de vista dos negócios tem a ver com a mudança das interfaces, a redefinição dos limites e das possibilidades.

Quando se fala em possibilidades e limites podemos ter 3 interpretações para o design. O design pensado para fora da organização (*out design*), o design que é pensado para dentro da organização (*in design*) e o design colaborativo ou codesign, um design em rede que é realizado por todos os atores envolvidos no processo.

Design como código pode ser pensado como algoritmos pensados no topo de combinadores essenciais, um pequeno conjunto de funções essenciais do design que podem ser usados para compor jornadas de design. Isso é essencial e deveria ser uma busca porque todas as linguagens universais da ciência tem um número mínimo de combinadores. Por exemplo, na ciência da computação é possível escrever todo o código computacional existente a partir de 2 combinadores essenciais, um combinador denominado de 's' e outro denominado de 'k'. Assim, vale a pena procurar os combinadores essenciais de design para estabelecer qual é a essência do método científico do design.

Design thinking é a arte e a prática de desenhar pensamento e uma das possíveis saídas para os conflitos espaço temporais, políticos, culturais e sociais do mundo de hoje passa pelo redesenho de pensamentos pessoais, grupais e sociais. Isto porque dentro nos próximos 20 anos seremos moldados numa das transições da história da humanidade. Esti-

ma-se que 15% da força de trabalho global será deslocada, radicalmente impactada pela combinação das forças de informatização, robotização, automação, financeirização e globalização do mundo, e as sociedades que não consigam se transformar irão passar por crises fundacionais. Se até 2015 não aprendermos a redesenhar pensamentos, provavelmente iremos encarar uma crise que irá redefinir a humanidade para pior. Como designers, nós queremos redefinir para melhor, e esse trabalho precisa começar agora.

ANDRÉ NEVES

Alinha de pesquisa em Design de Artefatos Digitais surgiu no ano de 2005. Após 15 anos de trabalho, consideramos que a pesquisa nesta área já está consolidada e portanto se faz necessário expandir a discussão para novos horizontes. A ideia é entender qual é o pensamento que está por trás do design de artefatos digitais. Estamos falando do Design como Pensamento e suas interfaces com outros pensamentos como os da ciência, da arte e da filosofia, o que coloca o design como um quarto pensamento, uma maneira especial de pensar. Nesse contexto, design como pensamento é:

O design como transformação: o design transforma os artefatos e os usuários de forma gradual e sistemática na nossa sociedade.

O design como Translação: refere-se ao pensamento por trás dos métodos e dos processos, que não são estanques e estão em constante mudança para poder mudar com os problemas e desafios da contemporaneidade.

O design como Transpiração dos criadores e produtores: Aqui não estamos falando do designer e sim das pessoas que fazem parte de um time de concepção, criação e desenvolvimento de um artefato, trabalhando de forma colaborativa e co-criativa para resolver um determinado problema.

Design como Transposição dos domínios e disciplinas: O design não se limita apenas ao design; precisa estar preparado para transpor suas

próprias fronteiras. No caso dos artefatos digitais, o design fica sempre na fronteira da avanço das tecnologias digitais e do próprio design como pensamento

Design como Fronteira: O design vive em diversas fronteiras, como por exemplo na fronteira da sociedade e suas aspirações, na fronteira das tecnologias e suas possibilidades, na fronteira da estética e suas experiências e a transformação das pessoas, fenômenos que emergem mediante o envolvimento dos usuários, os utilizadores com os artefatos de design, e na fronteira da ciência e suas descobertas,

Design como Interdisciplina e suas linguagens: partindo da ideia de que design é uma linguagem ou tem uma linguagem própria mas que precisa interagir e dialogar com outros campos para permitir a consolidação do metadesign.

