

A definição de design

por Willian R. Miller (1988)

ENGENHEIRO, ARQUITETO E EDUCADOR AMERICANO

O modo como definimos design constitui a base da nossa expressão teórica e prática enquanto designers. Sem uma clara compreensão sobre o que desejamos significar por design, nos tornamos vítimas do pensamento arbitrário e de estilos, ao inconscientemente adotar noções variadas e deturpadas a respeito de estética, forma e função, enunciadas por outros.

Definição

A palavra design em inglês é usada tanto como substantivo como verbo. Em sua função de substantivo, design geralmente se refere a algum objeto ou coisa. Como verbo, habitualmente se refere a um processo ou a uma série de atividades. Para atender aos objetivos desta definição, a palavra design deve ser entendida somente como verbo, acentuando-se que design deva ser compreendido como um processo.

Assim, segundo um enunciado simples...

Design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa.

Esta concisa definição de design, aparentemente estéril e ainda decepcionantemente simples, é construída sobre uma sólida fundamentação de idéias e conceitos que servem como verdadeira raiz para nossa filosofia de design. Descartar esta clara e simples definição por considerá-la genérica, obscura ou até mesmo óbvia, é desconhecer seu valor para nosso cotidiano como designers.

*“Design é o **processo** de pensamento...”*

Nesta definição, design é a atividade de criação, compreendida em oposição ao produto de uma criação. É uma seqüência ou um conjunto de eventos e procedimentos, preenchidos pelo pensamento, que levam à criação daquilo que está sendo projetado. Esse **processo** de pensamento envolve também as várias atividades comumente associadas ao pensar – contemplar, falar, escrever, desenhar, modelar, construir, etc. – e que são utilizadas para transportar uma “imagem de possibilidade” ao longo do percurso que se inicia na concepção original de um produto e termina em sua realização.

Em outras palavras, design não é o “produto”; o “produto” é, melhor dizendo, o resultado do design. Aquilo que foi criado não é um design. É o que é: uma casa, um automóvel, um computador, um programa de saúde, uma peça musical. Trata-se de uma coisa em si mesma. O design é o **processo** utilizado para criar essa coisa.

A natureza desse **processo**, muitas vezes imaginado como uma seqüência linear de eventos, na realidade é uma cadeia altamente complexa e multifacetada de atividades de pensamento. Embora, por um lado, o design possa ser considerado linear na medida em que se move sequencialmente no tempo, ao longo do percurso da concepção original à realização do produto, por outro lado também é não-linear. O pensamento do design trafega em descontínua associação, navegando de um a outro aspecto do problema em busca de uma solução. Atua em múltiplos níveis, no sentido em que trata com sistemas, subsistemas e até mesmo com detalhes diminutos que devem ser simultaneamente considerados.

O pensamento no design é também interativo. A simulação de formas exige, em etapas sucessivas, a construção, aproximação e reformulação, de modo a propiciar constantemente a compreensão suficiente para se atingir um novo e mais apurado nível de solução.

Como se pode perceber, este **processo** nomeado design pode ser discutido e descrito sob muitas formas. Isto não quer dizer, entretanto, que alguma descrição específica dada em determinada circunstância – linear ou interativa ou... – não venha a ser útil. Muitas vezes se faz necessário uma formulação específica para tornar efetivo e objetivo o desenvolvimento e

gerenciamento do processo como um todo. Importante de fato é o entendimento de que o processo de pensamento no design envolve uma grande variedade de estruturas processuais e, desta forma, não pode estar restrito a uma única metodologia em particular.

*“Design é o processo de **pensamento...**”*

Trata-se aqui de um “pensamento original”, ou seja, daquele tipo de pensamento que chamamos de *insight* – uma sinapse mental que, em determinado instante, percebe a potencial conexão entre um problema e uma possibilidade; que percebe a possibilidade para a ordem em meio ao caos, ou para a evolução em meio à ineficiência.

O design é também **intuição**, essa forma de pensamento subconsciente que nos leva a um sentido mais aprofundado de conhecimento, na maior parte das vezes em meio a uma aparente carência de confirmação racional. **Intuição** pode ser entendida como um *insight* prolongado que nos indica estarmos próximos de alguma coisa. Pode ser compreendida como o pressentimento que, muitas vezes, se abriga por trás dos nossos esforços para processar uma análise racional.

O design envolve também a **razão**, aquela forma de pensamento totalmente consciente que se aproxima do problema e analisa as possibilidades para a sua solução. Trata-se aqui do processo analítico que se baseia em método e lógica para se acercar, refinar e verificar suas variadas hipóteses.

Por fim, o design é a síntese desses três aspectos do pensamento (***insight*, intuição e razão**) que forma uma completa, e verificável, conceituação do possível. Acreditar que a participação do pensamento no design se limita a um ou dois desses aspectos significa abafar o poder do nosso potencial criativo como designers. Aqueles que argumentam que o design, ou até mesmo a criatividade, seja algo ligado somente ao intuitivo ou ao racional, na maior parte das vezes o fazem baseados mais na limitação das suas próprias habilidades ou interesses do que em uma epistemologia bem estruturada.

À parte dos talentos que possamos possuir ou não, dos interesses que possamos nos motivar, ou onde encontramos maior conforto e satisfação como designers, o design envolve a utilização e a síntese de todos os três aspectos do pensamento: ***insight*, intuição e razão**.

*“Design é o processo de pensamento **que compreende...**”*

Quer dizer: o design inclui, ou contém, todo o pensamento ou ação necessários à criação daquilo que está sendo projetado (*designed*). O todo do design compreende todas as partes individualizadas do processo de pensamento que encaminha, envolve ou, até mesmo, acompanha a criação da coisa que se projeta.

Dependendo do tipo de coisa ou objeto a ser projetado, esse processo pode incluir o seguinte:

- a *identificação* de um conjunto de necessidades;
- a *conceituação* dos modos de atender a essas necessidades;
- o *desenvolvimento* desse conceito inicial;
- a *engenharia* e *análise* necessários para assegurar o seu funcionamento;
- a *prototipagem* ou *modelagem* da sua forma preliminar;
- a *construção* da sua forma final;
- a implementação de procedimentos diversos de *controle de qualidade*;
- a *venda* do seu valor ao consumidor;
- sua *entrega* ao consumidor;
- a providência da sua *manutenção*; e
- a obtenção de *feedback* quanto à sua utilização e valor.

Cada um desses passos contribui para a geração da forma e, assim, se constitui como parte do processo do design.

Freqüentemente, os designers – os responsáveis pela criação de alguma coisa – limitam sua definição às primeiras fases desse processo geral e, desta forma, abdicam da sua responsabilidade como designers a favor dos outros. Ao fazê-lo assim, eles transferem o controle do processo a outros que, em grande parte das vezes, não estabelecem compromissos significativos com a “imagem de possibilidade” ou o “sentido de continuidade” que se refere ao produto final e com o modo pelo qual o produto se relaciona com o usuário. Essa cessão deste controle é uma das causas primárias da existência de produtos de qualidade inferior.

O design de qualidade (o processo) e produtos de qualidade (o resultado daquele processo) requer uma definição abrangente de design que compreenda a relação pensamento/atividade existente no processo e não somente um seu subconjunto, ainda que bem-intencionado.

*“Design é o processo de pensamento que compreende a **criação**...”*

Este processo compreensivo – que lida com o pensamento e a ação conjugados e integrados – está direcionado e culmina mesmo em uma **criação**. Isto é, ele conduz à realização tangível de uma conformação amadurecida da “imagem de possibilidade” que serviu originalmente para iniciar todo o processo.

Sem essa realização, aquela “imagem de possibilidade” original tende a se transformar em um sonho não realizado, uma frustração, e tende a se perder no tempo. Isso não significa que a imagem original não sofra mudanças ao longo do processo de design, já que isso acontece até mesmo de forma radical.

O importante é que essa mudança integre naturalmente o processo de maturação e que a finalização satisfatória desse processo, que sempre se inicia como uma mera experiência de nossa imaginação, culmine como uma realidade sensível e tangível no tempo e no espaço.

A **criação** dessa realidade serve como motivo para o processo geral de design. Porque, sem a **criação**, o processo seria tão incompleto quanto enganoso. Incompleto ao se interromper antes da **criação**, e enganoso quando a **criação** é substituída por uma impostura.

Muitas vezes o ato da criação é substituído pela cópia pura e simples dos resultados de algum outro processo de design anterior, o que resulta em uma falsidade. Mesmo que os resultados de processos similares possam apresentar similaridades, ainda assim eles jamais são os mesmos e jamais deveriam ser tomados como soluções resolvidas. Cada processo de design deve incluir seu próprio ato de **criação**.

*“Design é o processo de pensamento envolvido na criação de uma **alguma coisa**.”*

Alguma coisa, isto é, o produto de um processo de design, pode ser:

- *físico*, assim como um objeto que ocupa espaço (isto é, a casa em que vivemos, um carro ou uma obra de arte);
- *temporal*, assim como um evento que ocorre no tempo (isto é, um concerto musical, uma campanha política, uma festa de aniversário);
- *conceitual*, assim como uma idéia (isto é, a teoria da relatividade, o conceito de cibernética, ou mesmo a definição de design); ou
- *relacional*, assim como uma relação que descreva, ou especifique, a interação entre coisas em geral (isto é, os procedimentos para operar um computador, ou até mesmo a amizade entre duas pessoas).

Cada uma dessas coisas pode ser projetada.

O processo de design não se limita, como muitos foram levados a crer, àquela estreita categoria de objetos ou eventos que se supõe possuir algum tipo de apelo estético.

Qualquer coisa pode ser projetada, ou seja, pode ser criada a partir de uma intenção ou propósito. O total **processo de pensamento** que cadencia a **criação** daquela **coisa**, o processo que lhe dá forma, seja ela *física, temporal, conceitual* ou *relacional* é **design**.

Conclusão

Enquanto o conteúdo dos parágrafos precedentes elaboram as intenções da nossa definição, é ela própria que demonstra a clareza do seu sentido.

Esta simples definição...

“Design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa.”

...sintetiza a essência do design. Mais importante, entretanto, é que ela apresenta a fundamentação necessária para uma substancial extrapolação desta essência que, através de nossos esforços enquanto designers, conduz a projetos mais cheios de determinação.

Esta definição não foi feita para ser conclusiva, mas para atuar como agente catalizador. Seu propósito é iniciar uma conversa mais ampla sobre design e promover sua importância para outros campos.

TRADUZIDO DO ORIGINAL “THE DEFINITION OF DESIGN”
POR JOÃO DE SOUZA LEITE (1997)