10 Principios do Design

Por Gabriel Simón

Dez principios que, sem ser mandamentos para serem cumpridos à ferro e fogo, o designer deve tomar em conta na hora de encarar o exercicio profissional.

Algum tempo atrás um cliente —gerente de uma empresa— me recomendou a leitura de *Pensar como os Designers*[1] um artigo de Jeanne Liedtka na revista Business Management. Achei muito interessante que um diretor-executivo da Escola de Negócios da Universidade de Virginia recomendasse aos seus executivos que se aproximassem do modus operandi dos Designers.

Para ela DESIGN é a "arma secreta" dos negócios no século XXI ", uma disciplina que se caracteriza por processos mais participativos e comunicativos ... para inventar e aprender, em vez de controlar." Depois de ler o artigo conversei com o meu cliente entusiasmado e aquela conversa me motivou a escrever este pequeno texto.

Pensar como Designer envolve certos princípios aceitos por um grupo de profissionais sobre o que se deve ou não fazer em determinadas circunstâncias e que são o produto de uma experiência significativa. Estes princípios são frases que resumem um pouco desse conhecimento, atitude ou habilidade específica.

Aqui estão dez dicas de Design que me atrevo a colocar na mesa para os meus colegas:

1. Design é uma conversa

> Desenhar significa saber incluir mais pessoas na conversa.

A imagem do gênio solitário que trabalha em seu escritório é um mito, tanto na ciência, nos negócios e mesmo no Design. O “projetar” inclui vários pontos de vista no processo, torna-se uma conversa. Quanto mais complexo o desafio do projeto, maiores serão os benefícios de ter diversas vozes e olhares. Devem estar presentes desde o início todos aqueles capazes de fabricar, vender, usar, aprovar ou parar o projeto; trabalhar simultaneamente com engenheiros, economistas, comerciantes e funcionários públicos; operar em círculos de feedback rápido, e trabalhar gradualmente em detalhes.

2. Design não é um debate

> Desenhar é aprender a comunicar de outra maneira.

Para produzir Design de qualidade temos que mudar a forma como falamos entre nós. Em um ambiente de negócios você pode aprender a fazê-lo como se estivesse em um debate: defender uma posição; mas o debate muitas vezes leva à estagnação em vez do progresso. Ninguém tem a verdade, mas na realidade todos a tem. O progresso vem de novas perguntas, e não de discussões sobre as soluções existentes; surge de reexaminar o que tomamos como padrão e criar entre todos novas alternativas.

3. Design desfaz o que uniu e reconstrói o disperso

> Design é um trabalho de ida e volta.

Para resolver um problema de Design deve-se desmembra-lo, definindo, identificando seus elementos, suas necessidades, seus parâmetros, etc., separando o que está unido na realidade. Isso é feito com palavras, mas para resolver definitivamente temos que falar em outra língua: a linguagem da forma. Para definir a forma temos de trabalhar ao contrario: é preciso unir o que está separado tentando ser claro sobre o resultado desejado do Design, definido em conversas anteriores. O papel inicial de análise verbal tem de ser complementado por síntese formal. Interpretar separando os componentes fundamentais e, em seguida, inventar soluções que integram essa dispersão.

4. Design não aceita a mediocridade

> Desenhar significa que sempre há algo melhor.

O Designer é um não conformista: reconhece que podem existir possibilidades melhores que as já existentes. Uma das coisas mais tristes é se contentar com a mediocridade. Nesta situação, precisamos cativar e inspirar o nosso público para algo melhor. Usuários se resignam e aceitam o que lhes é dado. O Design intervém indiretamente como uma positiva influência e através dele se almeja a querer mais do melhor. A diferença entre os grandes projetos e aqueles que "são apenas bons" é a forma como os Designers procuram algo maior do que a mediocridade.

5. Design é um jogo entre as necessidades e possibilidades

> Desenhar é discutir possibilidades.

Diz-se que um grande Design surge a partir da combinação dos limites, eventos fortuitos e oportunidades, elementos-chave para a criação de projetos inovadores, elegantes e funcionais. Mas é extremamente importante saber por onde começar. Um grande Design se inicia com a pergunta: "E se qualquer coisa fosse possível?". Se o projeto é uma “inventio"[2] , um produto da imaginação, e se nossas hipóteses são limitadas apenas pelo que podemos imaginar, a tarefa número um é remover as hipóteses que surgem de nossa crença em limitações. O Design é o ato humano que relaciona o fundamento de toda realidade com a possibilidade.

6. Design antecipa o futuro

> O Design é uma estratégia equivalente a inventar o futuro.

Levar a sério a metáfora do Design significa reconhecer a diferença entre o que os cientistas fazem e o que os Designers fazem. Enquanto os cientistas investigam o “ontem” para encontrar as explicações sobre o que existirá, Designers utilizam essas explicações para inventar o “amanhã”, para criar algo que não existe. Todos nós temos que considerar a estratégia do Design, porque queremos que o futuro seja melhor que o presente.

7. O Bom Design é o menos “desenhado” possível

> Desenhar é valorizar a simplicidade sem ser vulgar.

O Design vai além da funcionalidade para alcançar a elegância. Sem perder o essencial e não incluindo nada superficial. O Design não é mais complexo do que é necessário. Deve ser sóbrio e não ser tão chamativo como para que seja considerado um ornamento. "Menos é mais", cumprindo de maneira cabal sem redundância ou exagero de formas.

8. Design é um ensaio permanente

> Desenhar é aprender a experimentar.

Ensaiar é atrever-se a construção imaginária. A maioria das experiências de Design acontece na mente onde se conjeturam e testam novos futuros que encontram a sua expressão em modelos, desenhos, protótipos de materiais. A experimentação é para o Design o que é o oxigênio para a combustão. Certos ensaios são realizados no mundo real e representam uma comprovação das hipóteses levantadas.

9. Design é tecnologia aplicada

> Desenhar é saber dominar as habilidades técnicas essenciais do Design.

O Design deve ser inventivo, persuasivo, elegante e inspirador, mas apenas tem sucesso quando funciona corretamente, e isso só é conseguido através do domínio de determinadas habilidades técnicas. Tanto o material e a tecnologia para processá-lo tem peso na construção da forma dos objetos. Nosso desafio como Designers é fazer com que a tecnologia seja acessível e aplicável.

10. O Design é uma estratégia retórica

> Desenhar é reconhecer o poder da persuasão.

Não é fácil atrair as pessoas para compartilhar uma imagem do futuro. Afinal de contas, na maioria das empresas as estratégias de negócio exigem que as pessoas se comprometam com

algo novo e diferente, longe da segurança do que funcionou bem no passado. É mais fácil convencer os outros a partilhar a nossa visão se a expressamos como um convite e não como uma imposição. Quanto mais criativo é o designer é mais importante que tenha a capacidade de evocar a imagem para o cliente e para o que pode ser um público muito cético.

Assim, o Design torna-se uma conversa, não um debate entre pontos de vista opostos, integrando a dispersão, resolvendo a lacuna entre as necessidades e possibilidades sem aceitar a mediocridade, é um ensaio permanente que se antecipa ao futuro e que processa a ciência e a tecnologia em busca de simplicidade e clareza que evoquem uma imagem atraente, útil e confiável.

Publicado em 21/08/2014

---

1. LIEDTKA, Jeanne. *Pensar como los diseñadores,* revista Gestión de Negocios, México no. 3/may-jun 2007.

2. Para los griegos la inventio consistía en buscar las ideas y emociones adecuadas para la correcta exposición del mensaje persuasivo. Su correcto uso requiere del concurso del aprendizaje de la Retórica.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/pt/artigos/10-principios-do-design