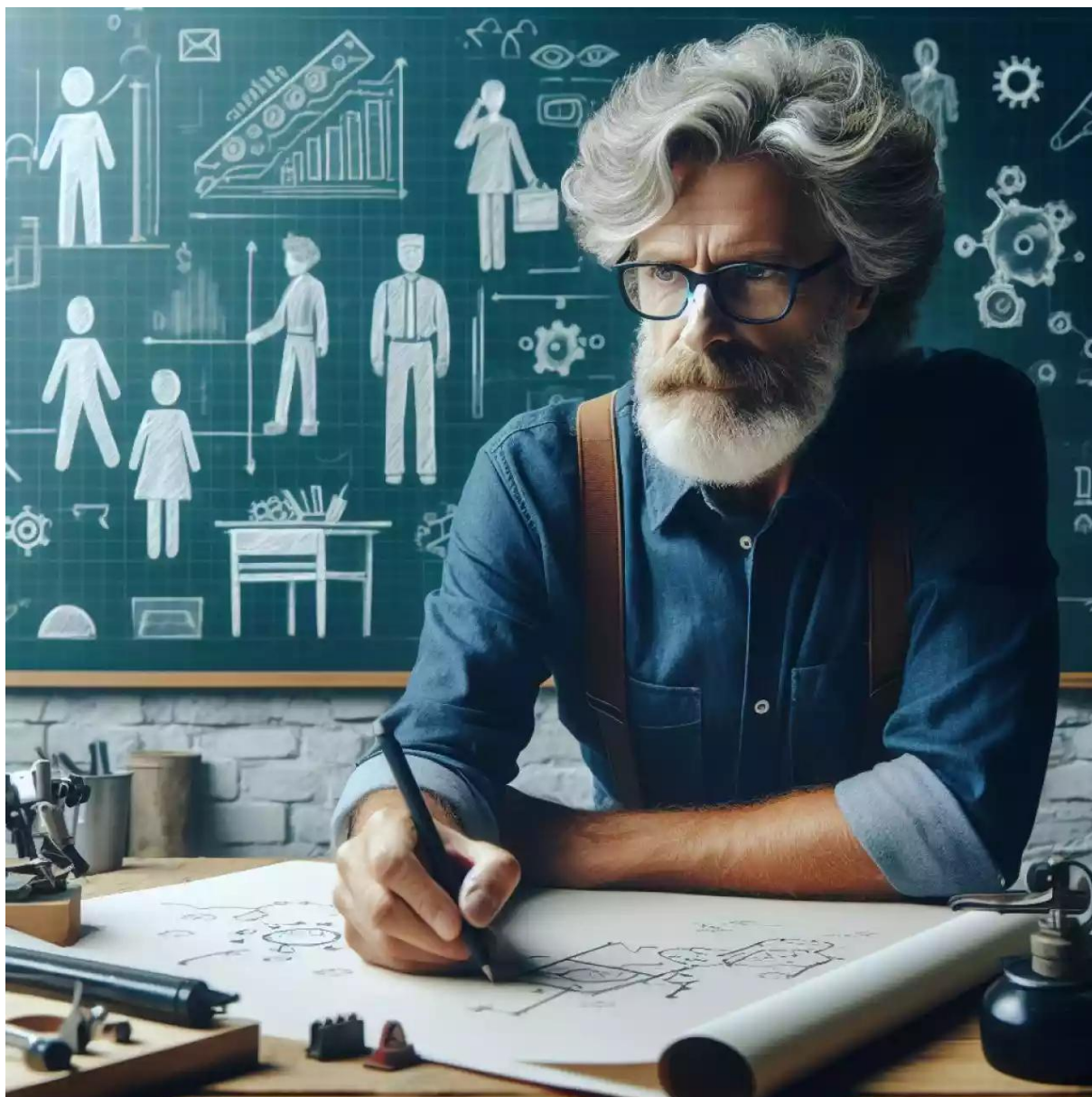


Design e tempo de projeto

Por Gabriel Bergmann Borges Vieira

Reflexões sobre o imediatismo e a prática em design.



O termo «imediatismo» geralmente se refere a uma abordagem ou mentalidade que valoriza a gratificação instantânea, a busca de resultados imediatos ou a tomada de decisões sem considerar as consequências de longo prazo.

A ânsia por resposta rápida tem na tecnologia digital e na internet um meio para acesso ágil a

conteúdos. No entanto, esse comportamento progressivamente ansioso gera a fragmentação dos saberes pelas fontes dispersas de informação.

Diferentes perspectivas e autores entendem o comportamento imediatista como um modo impaciente e que estabelece uma nova abordagem em relação ao tempo, centrado no instante presente. Nesse contexto, o indivíduo imediatista pouco considera o passado e, por outro lado, a incerteza quanto ao futuro o distancia de planejamentos e de compreender projetos.

Imediatismo e Design

O fazer design pressupõe envolvimento profundo com a área, promovendo o aprendizado e aprimoramento contínuo de repertório. Como processo, o design requer dedicação, visão ampla e criticismo. A reflexão e capacidade de abstração é inerente ao trabalho efetivo de um designer e, ao considerar a complexidade dos problemas de projeto, é inegável a necessidade de imersão no processo – o que demanda tempo de projeto. O design opera a partir de problemas, articula saberes e atividades de análise e criatividade em uma ação inteligente que visa promover soluções formais para questões estratégicas.

Dentre muitos fatores que podem caracterizar a atividade prática de design, cabe refletir sobre a relação entre características tipicamente imediatistas frente alguns aspectos do design, tais como:

1. Repertório e aprendizagem de design

A aprendizagem em design requer o aprofundamento de modo a construir uma capacidade analítica e crítica, identificando problemas como oportunidades. Tendo visão ampla e buscando referenciais nos mais distintos contextos, o designer constrói repertório. O imediatista, pela ansiedade inerente do indivíduo, não percebe valor em um percurso de aprendizagem significativa e que demanda tempo.

2. Processo de projeto e qualidade das soluções de design

O design é um processo que exige imersão, reflexão, abertura às alternativas, capacidade de abstração e projeção de cenários futuros. A qualidade das soluções de design deriva de múltiplas variáveis de projeto e do repertório do projetista. O imediatista deseja fazer tudo no momento em que a ideia surge, com a ânsia de realizar os projetos em curtíssimo prazo, em uma abordagem que busca a instantaneidade.

3. Reflexão e abstração

A atividade de design pode também ser considerada um processo de reflexão na ação. A reflexão promove a leitura e releitura do contexto e de fatores de projeto. É por meio da abstração que designers concebem ideias capazes de criar valor a marcas, produtos, negócios. Como a reflexão é uma ação que demanda tempo, ela não se encaixa no estilo de vida imediatista uma vez que os indivíduos guiados pelo imediatismo agem de modo automático. A ânsia por concluir tarefas de forma acelerada direciona o imediatista a buscar caminhos mais rápidos. Cabe destacar que apresentar «respostas prontas» e «operar softwares» não é fazer design. Design exige reflexão, leitura de contexto, capacidade de análise, interpretação,

conceituação e compromisso com o resultado.

4. Complexidade de problemas de design

Um tópico recorrente é a complexidade dos problemas de design – o que muitas vezes demanda postura investigativa do designer, em um processo de imersão no contexto de projeto. O imediatista é avesso a questões que demandem maior complexidade e maior tempo para buscar soluções. A cultura do imediatismo se baseia em promessas de facilidade de realização, que de modo recorrente, apresentam grande superficialidade.

5. Tempo de projeto

De modo geral, pode-se considerar o design como um processo de identificar necessidades da sociedade; analisar e definir fatores de projeto; projetar, gerando soluções aos problemas estabelecidos, conciliando interesses dos diferentes atores (contratantes + usuários) e responsabilizando-se pelos resultados e cultura material. A abreviação do tempo do projeto pelo imediatismo não oportuniza a vivência do processo de design que demanda dedicação, paciência, persistência e fruição da experiência que promove aprendizados que oportunizam projetos maduros e responsáveis, congruentes com fatores de ética e cultura.

Os designers devem considerar o comportamento imediatista dos indivíduos uma vez que projetam soluções instantaneamente compreensíveis, acessíveis e eficazes. No entanto, para atuar nesse contexto, é necessária a imersão e aprofundamento para que sejam propostas soluções que atendam ou superem as expectativas dos usuários. Onde predomina o imediatismo do projetista, o design fica de fora. Apenas pelo respeito ao tempo de projeto é efetivamente possível atuar, promover e fortalecer o design.

Publicado em 08/01/2024



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/design-e-tempo-de-projeto>

