

7

Subfase de projeto

(aspectos gerais)

Roteiro de tópicos preliminarmente propostos para a **sétima** unidade, de uma série de dez, abordando-se a **aspectos gerais da fase de projeto** em design, a realizar-se em 5 de junho de 2020, na disciplina de “Metodologia de Projeto em Design”, ministrada, majoritariamente, para alunos do terceiro semestre do Curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, em São Paulo, em modo a distância, no primeiro semestre de 2020, por Rosana Aparecida Vasques e Luís Cláudio Portugal do Nascimento

1. Aspectos do desenvolvimento cronológico da subfase de projeto, no eixo geral de projeto e em seus momentos e estágios internos

- 1.1. Localização da subfase de projeto, a primeira das duas subfases da grande fase de desenvolvimento.
- 1.2. A tônica da fase de desenvolvimento seria propositiva, executiva, criativa, fazedora, de colocar para fora.
- 1.3. A subfase de projeto é o tão aguardado momento de criação, concepção, ideação, alquimia, proposição.
- 1.4. A subfase de projeto pega o bastão da fase de requisitos de projeto e o entrega à subfase de comunicação.
- 1.5. Os requisitos de projeto preparam, “mastigam”, guiam, direcionam, orientam o trabalho de projeto. A subfase de projeto deverá ocupar, concretamente, todo o envelope criativo demarcado pelos requisitos.
- 1.6. Processo formado por alternância de momentos de geração de alternativas e de seleção de alternativas. Diástoles (abertura, expansão) e sístoles (fechamento, contração). Da quantidade para a qualidade. Pensamento lateral (abertura) e pensamento sequencial (fechamento).
- 1.7. Em uma dada subfase de projeto, pode ocorrer um ou mais ciclos de geração e seleção de alternativas.
- 1.8. Quantos ciclos de geração e seleção de alternativas? Depende da complexidade do projeto, do cronograma, orçamento, necessidades específicas caso a caso, rigor projetual, experiência da equipe, recursos humanos, entre outros fatores.
- 1.9. Em que momento seria hora de encerrar cada ciclo de geração de alternativas? Até que ponto ir?
- 1.10. “Seleção de alternativas” (ou “filtragem de alternativas”), afinamento.
- 1.10. Seleção de alternativas seria feita a partir de critérios de seleção (ou filtros), constituídos pelos próprios requisitos de projeto e, também, por novos critérios, ainda mais sutis, identificados, posteriormente, no processo de discussão comparativa e analítica das alternativas geradas.
- 1.11. Partidos, subpartidos e subsubpartidos. Alternativas, subalternativas e subsubalternativas. “Jeitões”, “jeitos” e “jeitinhos”.
- 1.12. Geração de alternativas e seleção de alternativas (ou partidos, os “jeitões”).
Geração de subalternativas e seleção de subalternativas (os “jeitos”).
Geração de subsubalternativas e seleção de subsubalternativas (os “jeitinhos”).

- 1.13. Após certo ponto, é justificável que se vá “direto ao ponto”, desconsiderando-se a necessidade de novos ciclos de abertura e fechamento, de progredir com pensamento lateral. Isto porque, quanto mais “micrométricos” forem os incrementos, menos expressivos seriam eventuais riscos de más escolhas, com impactos progressivamente menores no projeto. Na fase de acabamento, portanto, a equipe dispõe de certa liberdade de abster-se de pensamento lateral, de gerar variação a cada passo.
- 1.14. Em alguns casos em que haveria “empate” entre duas ou três alternativas, pode ser o caso de a equipe dar um pouco mais de “fôlego” a duas ou três alternativas (e não, apenas, a uma única selecionada), por curto período, para sentir um pouco mais o potencial de cada uma das três (para, neste momento, fechar a escolha da alternativa potencialmente mais promissora).
- 1.15. Não “emburacar” na primeira alternativa. Não apostar todas as fichas, muito cedo, na primeira ideia.
- 1.16. O caso da “gincana do design” de Brasília. O problema de se enterrar em um beco sem saída, ao se optar por um partido pouco rico. Não adiantaria muito tentar salvar um mau partido de projeto com documentação muito bem elaborada na fase de comunicação.
- 1.17. “Emburarar” na primeira ideia é se comprometer com a/o primeira namorada/o. É escolher a profissão sem considerar várias outras. É escolher o primeiro tênis na primeira loja. É viver acriticamente.
- 1.18. Saltar de um elemento particular para outro particular? Ou progredir do geral para o particular? O processo de projeto em design tem acentuado caráter dedutivo. Mas haveria, também, aspectos em que caberia modo mental indutivo.
- 1.19. Se a primeira ideia, em que apressadamente se “emburacou”, não funcionar, pula-se para outra ideia em que também se “emburaca”? Isto geraria um ziguezaguear quase errático, com evidentes perdas. O desperdício de chances e de qualidade é enorme! É, claramente, uma abordagem pouco racional, pouco inteligente, dos esforços. A sondagem precede os primeiros buracos. E os primeiros buracos são menos profundos. Os segundos buracos são mais profundos do que os primeiros. E, assim, sucessivamente. Progressivamente, aprofunda-se. Porque não se sabe em qual poço, em qual buraco, está o tesouro enterrado na ilha... Este procedimento de sondagem asseguraria o tão desejável movimento que vai do geral para o particular.
- 1.20. Evitar açodamento. Pensamento lateral vale a pena. O ditado: “Vou devagar, porque tenho pressa!”
- 1.21. Lembre-se de que se aquela primeira ideia for a melhor, ela resistirá à seleção de alternativas. Se, realmente, for a melhor ideia, ela sairá vencedora do processo de seleção. Portanto, necessidade de desapego em relação à impor uma “grande” ideia que surja bem cedo no processo.
- 1.22. Não se deixar confundir entre ideias do tipo “jeitões”, “jeitos” e “jeitinhos”! Cada grau de concretude em seu exato momento. Em design, parte-se dos “jeitões” para os “jeitinhos”.
- 1.23. A geração de alternativas começa a trazer concretude ao projeto. A pesquisa era uma investigação sobre vários aspectos da realidade existente, com caráter descritivo. Os requisitos de projeto já eram prescritivos, mas abstratos. A geração de alternativas altera o modo mental para “propositivo” concreto.
- 1.24. Alteração de “modo mental” dos designers seria muito importante ao iniciar a geração de alternativas.

- 1.25. Alguns designers (e alunos de design) sentem mais facilidade com a grande fase de pesquisa, outros com a grande fase de desenvolvimento. Seria desejável saber avançar bem em ambas. E seria necessário saber “mudar a marcha” entre ambas e os modos mentais que cada uma implica.
- 1.26. Iniciar a geração de alternativas bem suavemente, de maneira pouco definida, já na fase de pesquisa.
- 1.27. “Cortes” entre fases e subfases em estilo “fade in” e “fade out” (em lugar de cortes secos) ajudariam a transição entre fases e subfases. A fase anterior perde presença, enquanto a posterior ganha.
- 1.28. Os critérios de seleção das alternativas geradas derivam do problema inicial e dos requisitos de projeto. Há, ainda, novos critérios de seleção que emanam da própria discussão entre as alternativas geradas.
- 1.29. Dialética entre os requisitos de projeto e as alternativas geradas. Os requisitos determinam as alternativas. Elas são criadas, por definição, em função deles. Mas, em alguns casos, aqui e ali, também é possível retroalimentar este processo, permitindo, com base em justificativas honestas, que o próprio processo de evolução das alternativas redefina alguns requisitos de projeto da frente para trás. Desde que esta redefinição seja justificada, ela é perfeitamente aceitável. Os requisitos existem para balizar a geração de alternativas. Não para tornarem-se fins em si mesmos. O que importaria seria a qualidade geral do projeto. Portanto, nada de cristalizarem-se requisitos que, patentemente, não tenham sido tão bem elaborados. A geração de alternativas funciona, assim, como um “teste de carga” dos requisitos. Deveria ser um processo, até certo ponto, dialético.
- 1.30. Permita-se que o processo de geração de alternativa explore, em um primeiro momento, até um pouquinho além do alvo delimitado pelos requisitos – mas não tão além assim! Que tal? Se as alternativas geradas fora do envelope “chancelado” pelos requisitos forem, de fato, disfuncionais, elas não se sustentarão na avaliação das alternativas geradas. (As “cercas” dos requisitos não são eletrificadas. Pode-se expandir, um pouco, a área alvo, até para dar dinâmica ao processo criativo.)
- 1.31. A subfase seguinte será a de comunicação, em que as decisões e coordenadas de projeto serão “passadas a limpo” para que possam ser apresentadas ao mundo e às partes interessadas.
- 1.32. A subfase de **projeto** correspondente ao momento de geração de **conteúdo**.
A subfase de **comunicação** correspondente ao momento de geração de **forma** (do conteúdo gerado).
- 1.33. As alternativas geradas introduzem concretude, finalmente, ao projeto. Elas aprofundam, no âmbito das coisas concretas, as diretrizes abstratas dos requisitos. As alternativas geradas se materializam por meio de: forma, material, processos de produção, cores, sons, movimentos etc. (dimensões percebidas mais diretamente pelos sentidos humanos).
- 1.34. Errar uma parte de um endereço postal é mais grave quanto mais geral for a informação. Semelhantemente, errar (ou perder qualidade) em fases mais gerais do processo de projeto é muitíssimo mais grave e determinante para a qualidade geral do projeto. Note-se que a cada ciclo de geração e seleção de alternativas os incrementos das derivações na “prole” ao redor da alternativa selecionada vão se tornando cada vez mais próximos (cada vez mais “micrométricos”). Após vários ciclos de geração e seleção de alternativas, os incrementos se tornam marginais e o impacto de decisões menos acertadas se torna correspondentemente menor. (Exatamente como uma carta não pode ser encaminhada com erros graves em âmbitos e esferas mais gerais do endereçamento, mas podem ser encaminhadas se alguém preencheu tudo corretamente, mas enganou-se no número do apartamento de um dado endereço.) O momento crítico de reentrada de uma cápsula na atmosfera.

- 1.35. Por este motivo, seria ainda mais crítico o pensamento lateral, exploratório, nas etapas iniciais da subfase de projeto. Em etapas posteriores, torna-se menos crítico e o ônus da exploração lateral talvez já não se justifique.
- 1.36. Processo criativo evoluindo do geral para o particular, dos grandes aspectos para os detalhes.
- 1.37. Um ou mais ciclos de geração e seleção de alternativas e subalternativas – e, então, detalhamento.

2. Aspectos terminológicos associados à subfase de projeto

- 2.1. Geração de “alternativas” também pode ser geração de “ideias”, “partidos”, “conceitos” ou “soluções”.
- 2.2. Geração de “conceitos” também é usado para identificar novos paradigmas de solução, novos “jeitões”.
- 2.3. Atenção para a distinção entre o termo “conceito”, sinônimo de “novos paradigmas de solução”, a expressão “conceituar um projeto”, como na frase “tem que saber conceituar bem um projeto”, significaria compreender bem a natureza e os limites do problema e do planejamento de um dado projeto.

3. Aspectos filosóficos da subfase de projeto

- 3.1. Momentos de expansão e contração, de diástoles e sístoles, também na subfase de projeto. Inspiração e expiração. Abertura e fechamento. Parte-se da quantidade para chegar-se à qualidade.
- 3.2. Movimento lateral e movimento para frente. Circuito elétrico em paralelo e circuito linear.
- 3.3. O melhor de ambos os movimentos (vertical e horizontal, para frente e para os lados) combinados.
- 3.4. Analogia do concreto armado: a utilização da melhor qualidade do aço (resistência à tração) com a melhor qualidade do concreto (resistência à compressão) possibilitaria um a formação de um material composto muito resistente tanto à tração quanto à compressão.
- 3.5. Analogia do cego empurrando um paraplégico em cadeira de rodas. A motricidade do cego e a visão do paraplégico possibilitavam a ambos funcionamento normal em meio a um terminal movimentado.
- 3.6. Geração de possibilidades antes do exame da melhor possibilidade – e do novo passo, então, que se dá.
- 3.7. Caminho linear (o mais curto), estudando, porém, lateralmente, poças, buracos e percalços da calçada.
- 3.8. Combinação de movimento longitudinal (para frente) e movimento lateral (especulativo) possibilitaria, talvez, o caminho mais ajuizado, mais sábio, mais produtivo, mais responsável e mais... rápido.
- 3.9. Não se faz design para chocar, não é para surpreender as pessoas. É para ser útil, para ser bom, para atender às pessoas. Se for diferente ou for tradicional é irrelevante. Não deveria ser para valorizar o designer. Mas para valorizar o design. A categoria do design não seria a inovação, mas adequação.

- 3.10. Distinção entre a instância de fases, subfases, estágios e técnicas (ou ferramentas – ou, ainda, instrumentos). Fases seriam aqueles grandes segmentos (como as grandes fases de pesquisa e de desenvolvimento). Subfases, como as estamos denominando, seriam os “tempos internos” às fases, suas subdivisões. Tarefas seriam atividades práticas, momentos internos às subfases (como o momento de geração de alternativas). Técnicas seriam as formas de se resolver determinada tarefa (como, por exemplo, a técnica de criatividade do “brainstorming”, na tarefa [atividade ou momento] da geração de alternativas, na subfase de projeto, na fase de desenvolvimento, no processo geral de projeto em design. Técnicas, no interior das tarefas, no interior das subfases, no interior das fases, no interior do eixo geral do processo de projeto de design. Que tal...!?
- 3.11. Design não teria tanto a propalada ênfase em inovação tão acentuada como em áreas tecnológicas. Design opera com imperativo de ser bom, de ser útil, adequado, inteligente, adaptado a seres humanos.
- 3.12. Honestidade intelectual com a autoria criativa de outros designers. (Plágio, cópia, inspiração e citação.) Limites aceitáveis e inaceitáveis da originalidade na criação. Originalidade em processos criativos.
- 3.13. Em design, o problema vem primeiro...! O problema vem primeiro!

4. Onze analogias propostas para melhor compreensão da essência da subfase de projeto

- 4.1. Naquela analogia com a feitura de um bolo: a subfase de projeto seria o momento da grande mistura, o momento criativo, o centro de tudo. As demais subfases seriam acessórias e instrumentais à subfase de projeto. A subfase de projeto corresponderia, portanto, ao momento de se misturar os ingredientes.
- 4.2. Analogia com a teoria darwiniana da evolução das espécies: geração de prole (com mutações), seleção natural do mais apto, novo ciclo de geração de prole (com mutações), nova seleção natural do mais apto.
- 4.3. Analogia com o processo de fecundação humana em que múltiplos espermatozóides seriam produzidos para fecundar um único óvulo (ou dois), interpondo-se toda sorte de barreira para selecionar aquele espermatozóide mais promissor, em processo que parte da produção de quantidade para a de qualidade.
- 4.4. Analogia das ideias como hipóteses a serem testadas pelo método científico quantitativo clássico: ideias, alternativas, podem ser percebidas como hipóteses. O método científico clássico é baseado no testar de hipóteses. O processo criativo em design com este elemento em comum com o método científico. Alternativas seriam testadas pelos critérios de seleção.
- 4.5. Analogia com o júri de um festival de canção: cada ideia, cada alternativa, como se fora uma música candidata a ganhar um festival de canções. Seria necessário respeitar cada música-candidata. Em cada uma delas pode estar a grande canção. Passar a limpo cada ideia evita que ela se perca por ser inadequadamente avaliada em meio a tantas outras.
- 4.6. Analogia com alguém procurando um apartamento para alugar enquanto estuda em outra cidade. (Gerar alternativas e gerar critérios de seleção.) As alternativas fazem crescer o saco de brinquedos do Papai Noel. Os critérios de seleção fazem diminuir o saco de brinquedos. Alternativas distendem. Critérios contraem. Alternativas e critérios como entidades antitéticas necessárias ao movimento.

- 4.7. Analogia com o garimpo de ouro em bateia nos rios: a busca de soluções como tentando encontrar uma pepita de ouro na bateia em um rio. Quanto mais pedrinhas passarem pela bateia, mas chances haveria de se encontrar uma pepita valiosa.
- 4.8. Analogia com o processo de formação de seres humanos (e de outras espécies): embriões são gerados a partir de seus grandes membros, para, depois, chegar-se aos detalhes de “acabamento” (tal como sobancelhas e unhas). Processo do geral para o particular, como em cenas clássicas de cinema, como em aulas preparadas com preocupação didática. Processos do geral para o particular permitem localizar o não familiar a partir do referencial familiar. Isto, por transitividade, torna o não-familiar em familiar, expandido as fronteiras do repertório familiar e possibilitando que o, agora, recém-familiar, também possa servir de plataforma para um novo não-familiar e, assim, sucessivamente. A subfase de projeto progrediria, assim, também, “dedutivamente”, do geral para o particular, dos grandes aspectos, princípios gerais, volumes, massas e componentes para os detalhes.
- 4.9. Analogia dos naufragos em busca de um tesouro enterrado em uma ilha: a subfase de projeto corresponderia ao momento de se começar a cavar (ou a “escavucar”), em profundidades progressivamente maiores a cada ciclo ou a cada camada.
- 4.10. Analogia com o desenhar uma figura: a subfase de projeto progrediria, também, “dedutivamente”, do geral para o particular, dos grandes volumes para os detalhes (a partir da “malha” proporcionada pelos requisitos de projeto).
- 4.11. Os requisitos de projeto constituem-se em primeira aproximação às soluções concretas que nascerão no envelope criativo. Tal como um grande bloco de mármore é cortado em áreas em que não haveria partes da peça a ser esculpida a partir dele, o envelope criativo é pré-delimitado pelos requisitos de projeto. Eles preparam o bloco de mármore em que a escultura nascerá. Ele descartaria grandes áreas em que não interessaria investir muito trabalho de minúcia. Os requisitos, assim, funcionariam como esta primeira grande aproximação, uma aproximação grosseira, ao trabalho fino que se seguirá de geração de alternativas. A geração de alternativas, principal tarefa técnica que abre a subfase de projeto, vai começar, agora, a interagir com o bloco de mármore, esculpindo-o.

5. Algumas curiosidades pedagógicas mais prosaicas associadas à subfase de projeto

- 5.1. Professores de design sempre comentando a dificuldade de segurarem seus alunos que querem “emburacar” na primeira ideia, caminhando direto em direção à saída.
- 5.2. Pesadelo dos professores de design: ouvirem que “o grupo se reuniu no sábado, já teve uma ideia incrível, cujo modelo já está quase pronto – você vai adorar...! Já está tudo resolvido...!”
- 5.3. Em projetos de TCC, evitar interromper semestres imediatamente antes do início de nova fase ou subfase. É muito mais árduo vencer a inércia do caminhão na subida. Desligue-se o motor do caminhão com ele já apontado ladeira abaixo.
- 5.4. Alunos bloqueados na subfase de projeto, não raro, empacam e refugam. Com o passar do tempo, os prazos encurtam e se sentem pressionados. Alguns, neste momento, quando os prazos estão para se encerrar, surgem com falas conhecidas de que “todo o projeto está errado desde o início”, de que “no sistema capitalista e que não cabe fazer projeto para o sistema”, de que “a solução é investir em bicicletas e em fontes renováveis”, de que “o melhor design é o não design” etc.