
UMA INVESTIGAÇÃO AO PROCESSO DE DESIGN

Rafael R. Moraes¹
Denise B. Alonge²

RESUMO

O presente artigo é produto da união de várias pesquisas, derivado do projeto de pesquisa da Metodologia de Aprendizagem Arquitetura e Urbanismo - MAAU, do curso de Graduação de Arquitetura e Urbanismo do Unifil – Instituto Filadélfia de Londrina-PR, no período de 2014-2017 e da revisão bibliográfica para a confecção do livro “Metodologia de Projeto aplicada ao Design de Interiores”, publicação da rede Kroton Educacional, em 2017. O processo de projeção é um fenômeno que pode ser identificado, lido, rastreado, corrigido e intensificado, através de análises de diagramas, conforme demonstra Elvan Silva, Christopher Jones, Bryan Lawson e Ronald Fraser em seu processo linear de projeto / design denominado de B.A.S.I.C., detalhado neste artigo, com o objetivo de identificar um possível caminho referencial, como método de projeto para a profissão de designer. Inicialmente desmitifica-se o projeto através do diagrama denominado de “Caixa Preta”, descrito por Silva; identifica-se o processo pelos métodos propostos por Jones e Lawson. Por fim propõe-se o método B.A.S.I.C., adaptado de Fraser, que é comparado a outros métodos de processos de design. Por fim, sintetiza-se um possível método à prática de design de interiores.

142

Palavras-chaves: Metodologia de projeto. Processo de design. Design de interiores. Projeto.

ABSTRACT

This article is the product of the union of several researches, derived from the research project of the Methodology of Learning Architecture and Urbanism - MAAU, of the Undergraduate Architecture and Urbanism course of Unifil - Philadelphia Institute of Londrina-PR, in the period of 2014-2017 and of the book "Project Methodology for Interior Design", published by Kroton Educacional in 2017. The design process is a phenomenon that can be identified, read, tracked, corrected and as shown by Elvan Silva, Christopher Jones, Bryan Lawson and Ronald Fraser in their linear design / design process called BASIC, detailed in this article, with the objective of identifying a possible referential path as a design method for the profession of designer. Initially, the project is demystified through the diagram called "Black Box", described by Silva; the process is identified by the methods proposed by Jones and Lawson. Finally, the B.A.S.I.C. method, adapted from Fraser, is proposed, which is compared to other methods of design processes. Finally, a possible method for the practice of interior design is synthesized.

Keywords: Project methodology. Design process. Interior design. Project.

¹ Professor Especialista do curso de graduação de Arquitetura e Urbanismo do Unifil, coordenador do M.A.A.U. entre 2014-17; autor principal

² Professora Especialista do curso de graduação de Design de Interiores da Unopar-Piza; co-autora

INTRODUÇÃO

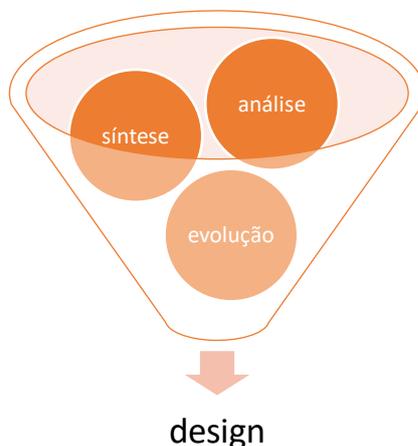
O processo de criação do Designer, assim como de Arquitetos, Engenheiros e demais profissões de Design não é mais uma “caixa preta” do qual se ignora seu conteúdo. Este processo pode ser percebido, rastreado, corrigido, intensificado. Podemos percebê-lo como um imenso diagrama, mais ou menos complexo, conforme a complexidade do problema a ser resolvido. E diagramas podem ser lidos, rastreados, corrigidos e intensificados.

Ao desmitificar o processo de pensamento do designer, Lawson (2011) define que não há apenas uma maneira de projetar, não há apenas um caminho para ser imitado, pois o caminho deve ser perseguido pelo projetista e sua solução é parte do novo processo encontrado para resolver o novo problema. O autor ainda cita: Afinal, como dito pelo autor, uma parcela da arte de lidar com problemas difíceis está no ato de não saber cedo demais que tipo de solução será aplicada.

Se toda a ação do designer (enquanto projetista e, portanto, englobando as profissões de arquitetura e engenharia, também) é a solução singular de determinado problema, nem todos os profissionais comportam-se da mesma maneira. Segundo o autor enquanto engenheiros focalizam seus estudos na origem do problema, analisando-o de forma analítica, mensurando-o, testando-o em busca de tensões de ruptura, tensões de elasticidades e demais coeficientes racionais possíveis, os arquitetos e designers focalizam seus esforços na solução do problema, de forma criativa e díspar, onde cada profissional envolvido é capaz de propor uma solução singular a determinado e único problema.

Para Jones (1970) a síntese ao rastrear inicialmente um processo de design/projeto pode ser representado pelo diagrama: Análise → Síntese → Evolução; ilustrado abaixo:

Figura 1 - Análise → Síntese → Evolução



Fonte: Os autores

A grafia design é utilizada nas línguas anglo-saxônicas tanto para classificar “desenho”, quanto para a palavra “projeto”. Logo: Designer é o profissional envolvido em um processo de projeto. Através da Metodologia de Projeto é possível compreender que todo processo de design é a solução de determinado problema, onde após a identificação da problemática, através de análise científica deste, esta é sintetizada em um programa de diretrizes projetuais e, enfim, evoluída para uma solução exequível e viável denominada de Projeto (ALONGE et al., 2017).

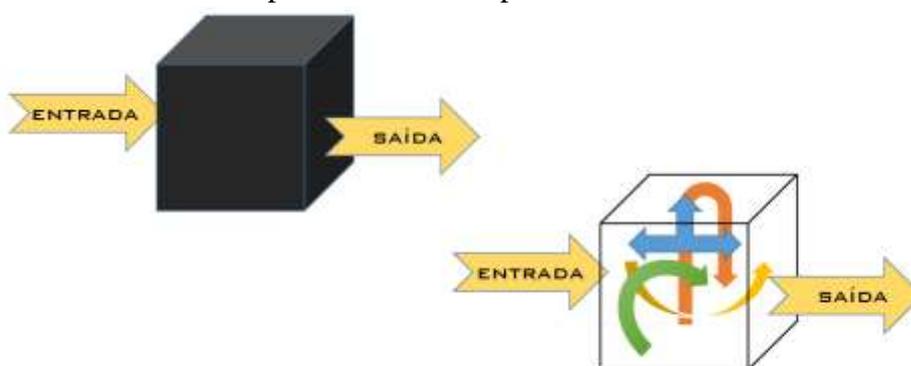
O designer de interiores tem como competência a elaboração do projeto de ambientes comerciais e residenciais e, desta maneira, é por definição uma profissão que envolve outras áreas de atuação profissional e, portanto, deve trabalhar concomitantemente com arquitetos e engenheiros para a confecção de projetos gerenciados e compatibilizados com as demais áreas. É necessário que a aprendizagem do designer seja igualitária ao processo de projeto de engenheiros e arquitetos, afim de minimizar erros projetuais e maximizar as informações contidas no projeto, para que sejam executadas na obra, sem equívocos. Em outras palavras o projeto de design de interiores deve ser organizado metodologicamente em etapas para ser eficiente. (ALONGE et al., 2017).

Este artigo objetiva desmitificar a “caixa preta” e apresentar o processo metodológico de projeto denominado de Processo B.A.S.I.C., proposto por Fraser (1972).

1 Da Black Box à Glass Box

Segundo Silva (1984) há duas formas distintas de projeção: a primeira é fundamentada em um subjetivismo criador, denominada de “black box” (caixa preta) e a segunda, conforme pensamento contemporâneo é denominada de “glass box” (caixa transparente), onde o processo criativo pode ser observado, reproduzido e aperfeiçoado. Todo projeto, segundo o autor, é a solução projetual de determinado problema e, desta forma, todo problema identificado terá solução, através de etapas distintas de projeção.

Figura 2 - Método da caixa preta e caixa transparente de Elvan Silva e Christopher Jones



Para Jones (1970) a “black box” (caixa preta) é processo de criação onde a solução é automática à um determinado problema, resolvido através de insights criativos. Entretanto o que ocorre dentro da caixa preta não pode ser testemunhado, analisado e, conseqüentemente melhorado. Para este autor a criatividade é um processo misterioso, onde as etapas de projeção: Análise, Síntese e Evolução apresentam um processo de desenvolvimento de projeto. Se, para Jones, a criatividade é um processo misterioso, a análise do processo mental do projetista é possível ao propor a “glass box” com o objetivo de identificar e mapear o processo criativo envolvido na projeção. Desta forma é possível criar modelos a serem seguidos e intensificar o processo. O projetista é um auto organizador e escolhe o método (ou caminho) mais adequado ao analisar a problemática projetual.

Sobre o projeto, Silva (1984) diz: “[...] é uma proposta de solução para particular problema de organização do entorno humano, através de determinada forma exequível bem como a descrição desta forma e as prescrições para sua execução”, onde há 5 etapas, muito similares ao método de projeto de Archer e desenvolvido por Fraser e demais pesquisadores:

145

1. O problema de organização sinteticamente traduzido em um programa;
2. Proposta de solução;
3. Forma exequível;
4. Descrição da forma;
5. Prescrições para sua execução.

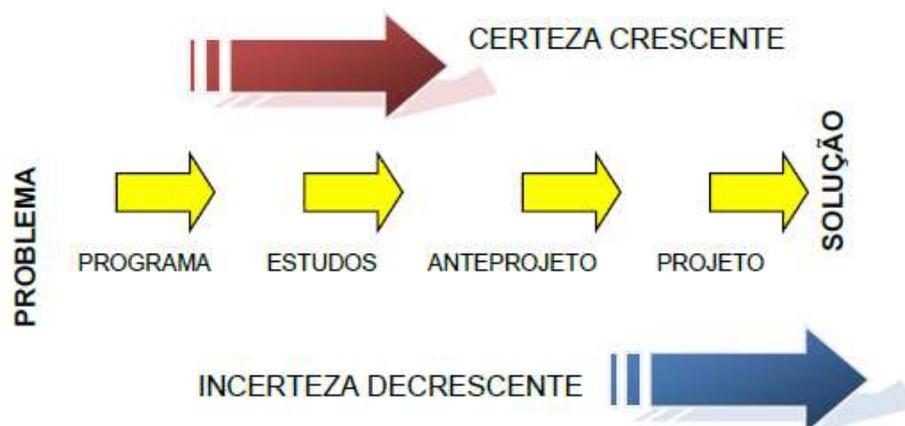
Desta forma o projeto é ferramenta essencial de materialização do pensamento, seja pela documentação e materialização do aspecto autoral, quanto ferramenta de execução da ideia. A confecção do Projeto, também denominada de projeção, é o processo pelo qual o objeto idealizado se materializa. As fases de projeção podem ser definidas, conforme Silva (1984):

1. Proposição de formas potencialmente favoráveis para solucionar o problema proposto;
2. Seleção e conexão destas formas de modo a produzir uma única imagem sîgnia para o elemento proposto, de forma a satisfazer o projetista e o usuário.

Segundo Lawson (2011) o projeto “é um processo mental sofisticado, capaz de manipular muitos tipos de informações, misturando-se num conjunto coerente de ideias e, finalmente, gerando alguma concretização dessas ideias”. Tal conceito demonstra que entre a

materialização da solução final há um processo coerente e sistemático de identificação do problema a ser resolvido.

Figura 3 - Do problema à Solução – adaptado de Elvan Silva



Fonte: Os autores

O processo de projeção apresenta, segundo SILVA (1984), duas categorias simplificadas de análise:

1. Condicionantes contextuais;
2. Critérios de projeção.

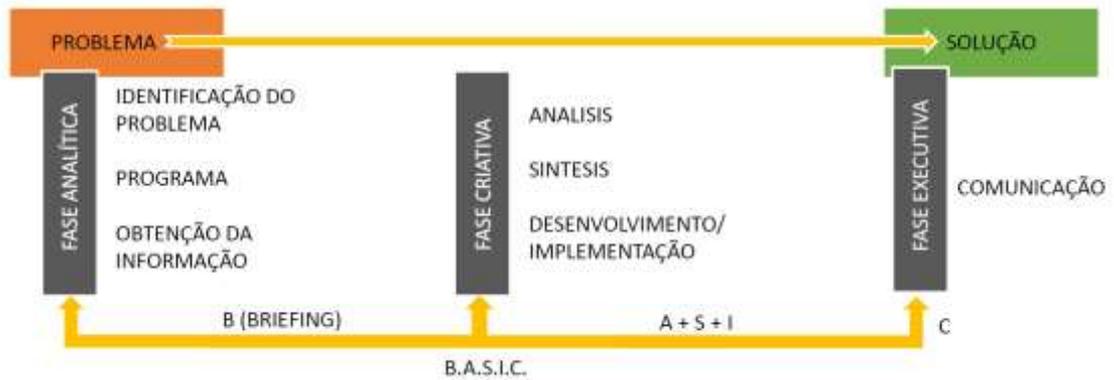
Enquanto o primeiro está suscetível a condições pré-existentes (caracterização do terreno, clima, condicionantes locais, exigências do usuário, legislação específica, aspectos sociais e econômicos), o segundo está intimamente relacionado à concepção do projetista. Por esta razão, projetistas diferentes são capazes de criar propostas diferenciadas ao mesmo problema proposto e com os mesmos condicionantes

2 Processo B.A.S.I.C.

O diagrama proposto por Archer, em 1963-64, proposto como uma ciência do método de projeto e depois aprimorado por vários pesquisadores, como Fraser (1972). O processo consiste em uma ação contínua de etapas, conforme exposto por Archer (2004) em “Design Methods Conference” e por artigos na revista Design e depois publicados em livro: “Systematic Method For Designers” (no Brasil: método sistemático para desenhistas) apresenta e desenvolve 6 fases: Programação, Coleta de dados, Análise, Síntese,

Desenvolvimento/Implementação e Comunicação. Posteriormente as primeiras fases de Archer serão denominadas de Briefing, por outros autores.

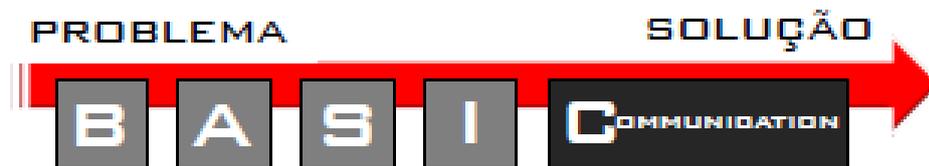
Figura 4 - Do problema à Solução: influenciado e adaptado a partir de ARCHER (2004)



Fonte: Os autores

Fraser (1972) propõe que o processo, denominado de B.A.S.I.C. seja um processo linear, sem retrocessos, da seguinte maneira:

Figura 5 - Processo Linear BASIC – adaptado de Fraser



Fonte: Os autores

O método B.A.S.I.C. consiste em um processo de design/projeto contínuo em etapas lineares, onde: B → Briefing; A → Analysis; S → Synthesis; I → Implementation; C → Communication. Neste método de problematização todo projeto é um problema a ser resolvido. Silva (1984) nos diz que quanto mais próximos estamos do problema mais intenso é o processo mental e quanto mais próximos estamos da solução mais intenso é o processo de materialização, pelo projeto, onde uma vez indicado o problema espontaneamente traçamos caminhos para a solução deste. Lawson (2011) descreve que o comportamento de arquitetos e designers diferem do engenheiro, pois enquanto o ultimo objetiva sua vigilância no problema, dissecando-o, os primeiros delineiam caminhos possíveis de solução, pois são seres criativos

O processo inicia-se pela identificação do problema, pelo método conhecido como “Briefing”, que consiste na captação do problema traduzido sinteticamente em um programa de necessidades ou diretrizes projetuais. O designer deve compreender o cliente e suas necessidades, em todas as suas particularidades. Para isto o designer deverá realizar uma ou mais encontros afim de delinear as verdadeiras necessidades do cliente, seus desejos, seus costumes, sua antropométrica, seus signos eficientes, poder aquisitivo, suas necessidades exclusivas, etc.

A fase posterior é uma etapa analítica, que poderá envolver instrumentos científicos e mensuráveis, denominada de “Analysis”. É momento de racionalizar a primeira opção, criando regras mensuráveis para as decisões projetuais e interpretá-la através de uma análise rigorosa e científica. A partir desta fase surgirão as propostas de projeto.

A “Synthesis” é a fase “singular”, onde sintetiza-se todo processo adquirido. É possível criar vários estudos preliminares que convergirão em um só: um único e definitivo estudo que elimina as hipóteses anteriores, constituindo a “forma exequível” de Silva (1984). A partir desta fase não há modificações, pois, o desenho expresso é a melhor opção e detalhamentos e modelos serão realizados a partir deste momento. Esta é a fase de ideação do projeto, onde o momento criativo deve ser explorado em sua potencialidade, entre membros da equipe de criação. Em modelos contemporâneos, como em Lawson (2011), é o momento de ferramentas de criação como o “brainstorm”. Nesta fase toda idéia é válida, mas apenas uma é escolhida.

148

A “Implementation” é a fase de prototipagem, onde realiza-se modelos de estudo, maquetes eletrônicas e até a confecção do make-up, se necessário. É a pôr à prova e simular situações para ter certeza da proposta e verificarmos se o caminho escolhido na fase anterior é o “verdadeiro”. Durante esta fase desenvolve-se a ideia e todas as fases de projeto, do estudo ao executivo.

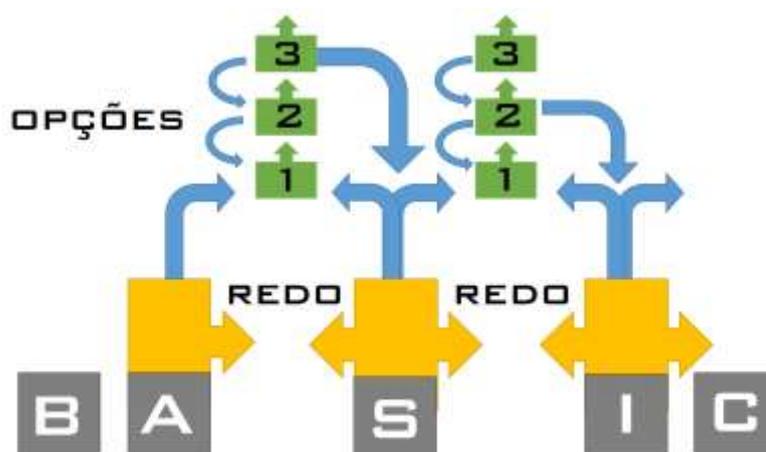
Por fim a “Comunicacion” tem como objeto final o projeto executivo. Todo projeto é uma linguagem icônica e, portanto, não-verbal com o objetivo de comunicar a ideia geradora para o executor. Nesta fase não há possibilidades de modificações pois o projeto é consequência da fase anterior. Neste momento executa-se o projeto. É importante, nesta fase, o acompanhamento do designer analisando todo o processo desenvolvido, identificando eventuais falhas e retrocessos, objetivando um novo e melhor próximo projeto, aprimorando sua prática projetual.

3 Variações tipológicas de diagramas

É possível identificar algumas tipologias de diagramas, sendo a mais simples a linear, seguida da feita por divisões, circulares, de árvore e a centralizada.

Enquanto Fraser (1972) propõe um sistema linear sem retrocessos outros autores, como Jones (1970), estão cientes das eventuais falhas durante o desenvolvimento do processo, e propõe revisões denominadas de “redo” em todas as fases, a fim de avaliar constantemente o método utilizado e sempre objetivando hipóteses possíveis ao caminho escolhido:

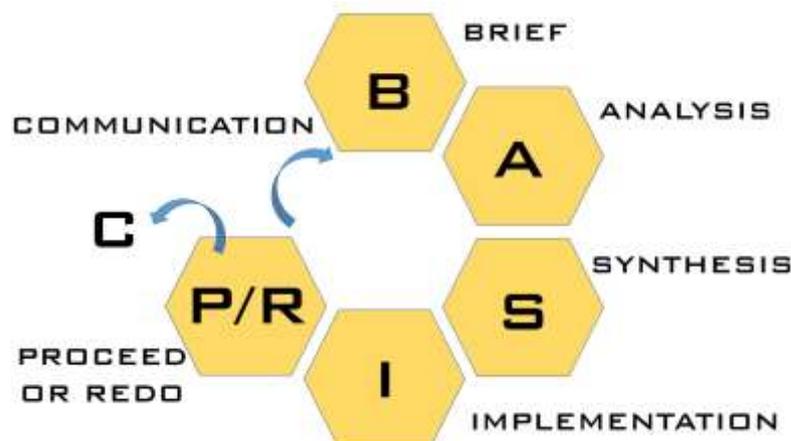
Figura 6 - Processo de Divisões sintetizado à partir de JONES e FRASER – adaptado pelo autor



Fonte: Os autores

Já Snyder (1984) propõe um diagrama de processos circular e, segundo o autor, sem fim. O sistema cíclico é eternamente realimentado pois os objetos produzidos neste sistema são considerados no processo de problematização do briefing nos novos objetivos (ou nova versão de objetos) a ser criados.

Figura 7 - Processo cíclico de SNYDER – adaptado pelo autor

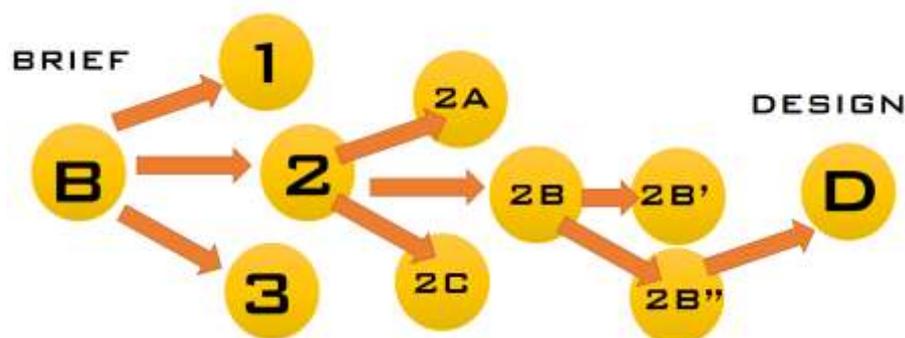


Fonte: Os autores

O processo investigativo de Kalay (2004) é um diagrama de “árvore” muito utilizado por Alexander e atualmente, é a proposta de método de projeto do grupo B.I.G. - Bjarke Ingels Group, um dos mais importantes escritórios de arquitetura da contemporaneidade, exposto em seu manifesto quadrinizado: “Yes, is more”. Para Kalay o diagrama investigativo é um processo que gera alternativas constantemente, onde algumas evoluem naturalmente, não sendo necessariamente as melhores opções, apenas o caminho percorrido pelo projetista. Para B.I.G. (2011) a arquitetura está sempre dividida entre dois tópicos: a ingenuidade utópica ou o pragmatismo petrificante.

150

Figura 8 - Processo investigativo de KALAY – adaptado pelo autor



Fonte: Os autores

Para Lawson (1997) não há etapas em um processo de design, pois todas as etapas ocorrem ao mesmo tempo, retroalimentando-se constantemente de informações até que a proposta de projeto se materializa. Neste processo não há caminho, onde o design é o objetivo centralizado:

Figura 9 - Processo centralizado de Lawson – adaptado pelo autor



Fonte: Os autores

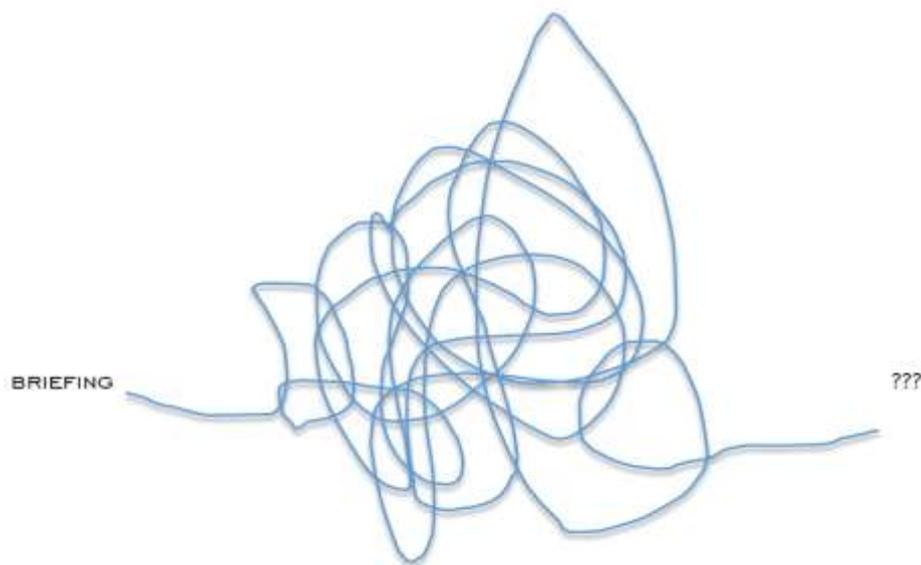
CONCLUSÃO

É fato que Designers criam soluções para determinados problemas. Os caminhos da criação são inúmeros, talvez infinitos. Mas também é fato que o processo de projeção não é um processo mítico e mágico. A mente criativa do designer, assim com outros profissionais criativos, sempre será algo mais que meros diagramas. Entretanto o processo que impulsiona o designer a criar, suas motivações, suas escolhas, suas experimentações podem ser rastreadas e transformadas em diagramas e diagramas podem ser lidos e compreendidos. O método de projeto é um método científico onde cada designer pode (e deve) perseguir seu próprio caminho.

Se devemos não decidir prematuramente qual solução aplicar, desta forma não há, necessariamente, um caminho correto ou modelo a ser fielmente seguido, mas vários a serem percorridos pelo projetista. Os métodos não devem ser escolhidos como se fossem selecionados em um cardápio, mas o projetista deve, a partir de analogias de outros conhecimentos e contextos, criar sua nova maneira de estruturar o problema.

Portanto cada projeto é um novo caminho a ser percorrido.

Figura 10 - Versão adaptada e inspirada em Archer



Fonte: Os autores

REFERÊNCIAS

ALONGE, D. B. et al. **Metodologia de projeto aplicado ao design de interiores**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional, 2017.

ARCHER, L. B. **Autobiography of research at the Royal College of Art 1961-1986**. London: Royal College of Art, 2004.

BIG - Bjarke Ingels Group. **Yes Is More: um Arqui-comic Sobre a Evolução Arquitectónica**. [S.l.]: Editora Taschen, 2011.

FLAYLING, C. **Obituário de Bruce Archer**. 2005. Disponível em: <https://www.theguardian.com/news/2005/jul/11/guardianobituaries.artsobituaries>. Acesso em: 14 nov. 2016.

FRASER, Ronald. **Design in the built environment**. New York: Hodder & Stoughton Educational, 1972.

JONES, J. C. **Design methods: seeds of human factures**. New York: John Wiley, 1970.

KALAY, Yehura. **Architecture's New Media: principles, theories and methods of computer aided design**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

LAWSON, B. **Como Arquitetos e Designers pensam**. São Paulo: Oficinas de textos, 2011.

NEVES, André et al. XDM: Métodos Extensíveis de Design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 8., 2008, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: AEND|BRASIL, 2008. p. 249 -259. Disponível em: [https://pt.scribd.com/doc/58986048/XDM -Metodos-Extensiveis-de-Design](https://pt.scribd.com/doc/58986048/XDM-Metodos-Extensiveis-de-Design). Acesso em: 29 jun. 2017.

SNYDER, James C.; CATANESE, Anthony. **Introdução à Arquitetura**. Rio de Janeiro: Campus, 1984.

SILVA, Elvan. **Uma introdução ao projeto arquitetônico**. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1984.