

## A atuação do designer em cenários complexos: reflexão perante o COVID-19

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 37, pp. 341-343. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: febrero 2021  
Versión final: diciembre 2021

Paola de Lima Vichy (\*)

**Resumo:** A pandemia por conta do COVID-19 já pode ser considerada um marco histórico das transformações mundiais que estavam acontecendo no século XX. Em poucos meses pode-se observar grandes mudanças em todas as esferas da sociedade, econômica, política, ambiental, cultural e social. Diante desse contexto, o presente trabalho pretende discutir o papel do Designer no atual cenário e no pós-pandemia, considerando que o mesmo é de natureza complexa, dinâmica e cheio de incertezas.

**Palavras chave:** Designer - Problemas complexos - Criatividade - Transdisciplinaridade - COVID-19.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 343]

A sociedade está em constante transformação, basta olhar para a história. Porém, o século XXI marca um processo acelerado dessas transformações por conta da tecnologia, recaindo sob as esferas sociais, culturais, ambientais, políticas e econômicas. Pode-se observar que no passado tais mudanças exigiam um determinado tempo, o que chamávamos de geração e se tratando de comportamento, diferente do cenário atual, o qual está se tornando cada vez mais imprevisível. Todo esse processo incita mudanças profundas no modo de vida das pessoas, e, como pode ser observado ao longo da história, alguns fatores aceleram ainda mais tais transformações, como as guerras, revoluções e epidemias. Com o atual advento da pandemia por conta do Covid-19, vírus que surgiu no fim do ano de 2019 e vem se espalhando por todo o mundo, a necessidade de adaptações nas mais variadas esferas se faz presente, o que aponta para mudanças ainda maiores no modo de vida das pessoas, uma vez que já vem causando grandes impactos na economia, meio ambiente, política e relações sociais.

Diante desse contexto, o papel do Designer quanto sua atuação profissional é algo que vem sendo discutido desde seu surgimento, e nos anos 60, a Design Research Society (Sociedade de Pesquisas em Design) foi criada a partir de um movimento que buscava definir Design, teorizando a profissionalização da área e a distinção sistemática entre a prática de Design da arte e artesanato. Diversas discussões foram levantadas e ainda são presentes até hoje no campo, como o enquadramento rígido do Design na ciência em contrapartida com a característica dinâmica dos problemas que o designer tem que enfrentar (RITTEL, 1987). Segundo a definição do World Design Organization (WDO, 2018), que desde 2017 passou a ser o nome do International Council of Societies of Industrial Design (ICSID, 2016) – um dos principais órgãos de representação do design internacional –, design é: “uma profissão transdisciplinar que utiliza a criatividade para resolver problemas e cocriar soluções [...]”. Essa definição é bastante interessante uma vez que incita a diversidade de

campo, uma vez que os problemas podem ter diferentes níveis de complexidades, o que exige a criatividade citada no trecho, e também reafirma a atuação do designer como um articulador de diferentes áreas quando trata da transdisciplinaridade, por fim, traz a cocriação de soluções, um conceito amplamente abordado em algumas teorias metodológicas, como o Design Thinking, por exemplo. Tais conceitos são essenciais no momento atual que estamos vivenciando, a pandemia, pois o cenário requer criatividade, transdisciplinaridade e cocriação para resolver problemas, desde os mais pontuais, como a confecção de máscaras de proteção de uso comum, até os mais complexos, como esquemas de isolamento social. Como afirma Cross (2011), os conhecimentos, habilidades e valores dos designers se encontram principalmente na contribuição para criação e manutenção do mundo artificial, através de envolvimento e reflexão de suas atividades. Assim, o conhecimento sobre a natureza do raciocínio em Design se volta para as habilidades de projetar ou para moldar a condição humana, porém as dificuldades não podem ser ignoradas, uma vez que tais habilidades são bastante limitadas. Segundo Rittel (1987), é necessário observar fatores como economia, meio ambiente, relações internacionais, e as próprias instituições, a fim de ajudar a descobrir o que e como projetar. Simon (1996) também aborda o campo do Design como mundo artificial, porém o autor traz uma reflexão sobre a atuação dos designers em projetos de larga escala, como as demandas sociais, enfatizando que o ponto-chave, nesse caso, é a compreensão do problema em conjunto com as diversas áreas envolvidas, com unificação de entendimento do mesmo e engajamento a fim de obter sucesso nas soluções, como proposto na definição do WDO. Com um pouco menos de preocupação com detalhes da teoria, Papanek (1971) afirma que a responsabilidade social e moral do Design vai além dos lucros, partindo da ideia de que a principal preocupação é trazer atenção a necessidades sociais fundamentais. Uma abordagem interessante para se

refletir a atuação dos designers no atual momento de pandemia é a questão dos wicked problem (problemas capciosos). O termo foi formulado em 1973 pelos teóricos Horst Rittel e Melvin Webber para definir problemas extremamente complexos, de escala e escopo indeterminados. Outros autores também abordaram os problemas capciosos como diferente dos problemas pré-definidos, que eram comumente abordados nas metodologias de Design, principalmente até a década de 1960. Buchanan (1992), no artigo *Wicked Problems in Design Thinking*, trouxe à tona novamente o assunto relacionando ao conceito de Design Thinking, uma vez que afirma que ideias inovadoras surgem de novas perspectivas, assim é necessário uma combinação de pensamento sistêmico, para entender os componentes do problema, com metodologias ágeis a fim de desenvolver soluções de forma ágil e iterativa. Anos após, Friedman (2003) traz novamente esse assunto, exemplificando com problemas envolvendo políticas públicas, ética, legislação, economia, medicina e meio ambiente, sendo a principal característica a dificuldade de resolvê-los, além de envolverem muitos seres humanos, incluindo grandes agregados de indivíduos, comunidades e regiões ou nações inteiras, bem como grupos e organizações de todos os tipos, o que configura o atual cenário da pandemia. O autor afirma que “é da natureza dos problemas capciosos serem mais visíveis do que outros problemas. Isso faz com que os problemas capciosos pareçam mais difundidos do que outros tipos de problemas” (p.5). Este conceito de wicked problems é bastante interessante para enquadrar a situação atual da pandemia, propondo uma visão apropriada para a atuação nesse cenário, o que vem de encontro com as características do papel do designer abordadas no início do texto pelo WDO.

Há alguns anos atrás a UNESCO (2013) afirmava que a criatividade estava se tornando a verdadeira riqueza das nações na economia do século XXI. Agora mais do que nunca essa frase faz sentido, pois diante de todas as demandas provenientes da pandemia é necessário muita criatividade. Isso reforça ainda mais a discussão que retrata a criatividade como característica fundamental dos designers, como explica Löbach (2001, p. 139) “[...] a criatividade do designer industrial se manifesta quando, baseando-se em seus conhecimentos e experiências, ele for capaz de associar determinadas informações com um problema, estabelecendo novas relações entre elas”. Sendo assim, a criatividade é algo crescente e flexível, uma vez que consiste nas associações e relações provenientes de um repertório individual, mas que não se limita ao resultado de um problema, mas ocorre desde a percepção de fatores importantes até a solução final, que pode ser materializada em um projeto de Design. Além disso, a transdisciplinaridade é outro ponto importante nesse cenário de wicked problems, uma vez que é preciso transpor as barreiras de disciplinas nesse contexto complexo. O trabalho de Vieira (2018) aborda de maneira interessante a questão da transdisciplinaridade no Design, uma vez que a autora apresenta historicamente a definição do termo, que ocorreu em 1970 no workshop internacional *L'interdisciplinarité – Problemes d'enseignement et*

*de research dans les universités*, organizado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) em Nisa, Portugal, em que o conceito foi mencionado durante as conversas entre Jean Piaget, Erich Jantsch e André Lichnerowicz (POPESCU, 2014 apud VIEIRA, 2017). A autora trata o surgimento da transdisciplinaridade no Design como necessidade de ultrapassar dificuldades como colaboração ineficaz; entendimento das diferentes linguagens associadas a diferentes formações de base e culturas; transparência na comunicação e explanação de vocabulário específico e terminologia; despertar a percepção para o entendimento das diversas perspectivas em equipa constituída por pessoas com formações e funções base em diversas disciplinas; criação de novos conhecimentos e entendimento da complexidade. E, no contexto dos problemas advindos pelo COVID-19, há inúmeras áreas afetadas, além da saúde, que se correlacionam, como segurança, economia, cultura, meio ambiente, tornando esse problema de ordem complexa e capciosa. A partir dos conceitos abordados, pode-se observar que o Designer tem, ou deveria ter, características relevantes da própria área de conhecimento, para atuar, ainda que de forma pontual, nesse cenário extremamente complexo, de escala e escopo indeterminados.

Este trabalho é o início de uma pesquisa de doutorado na escola de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI UERJ), no Brasil. A proposta inicial era investigar as mudanças que vem ocorrendo no mundo e afetam o Design, principalmente na área de ensino, uma vez que autora atua como docente em cursos de graduação em Design no Brasil. Porém, com o advento inesperado da pandemia por conta do COVID-19, surgiu a ideia de redirecionar o tema para a atuação do Designer perante esse novo cenário. No atual momento, estão sendo levantados projetos que estão sendo desenvolvidos por Designers e Universidades no Rio de Janeiro, a fim de identificar como os mesmos estão atuando nesse cenário. O Objetivo é identificar nos projetos os conceitos abordados aqui no texto, como criatividade, transdisciplinaridade, projetos de larga escala, demandas sociais, sistemas complexos e problemas capciosos. Essa pesquisa tem como objetivo ser uma entrada no próximo passo da tese que consiste em investigar os impactos e prospecções futuras no ensino de Design.

#### Referências

- BUCHANAN, Richard. *Wicked Problems in Design Thinking*. 1992. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1511637>>. Acesso em 23 de mai. de 2020.
- CROSS, Nigel. *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Oxford: Berg, 2011.
- FRIEDMAN, Ken. *Wicked Problems and Other Problems*. JISC Mail: Email discussion lists for the UK Education and Research communities, 2003.
- LÖBACH, Bernd. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- PAPANEK, Victor. *Design for the real world: human ecology and social change*. New York, Pantheon Books, 1971.

RITTEL, Horst W. The Reasoning of Designers. Internacional Congress on Planning and Design Theory. Boston. Agosto de 1987.

SIMON, Herbert. The Sciences of the Artificial. 3.ed. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.

VIEIRA, S. L. S. Transdisciplinaridade do design: níveis de realidade distintos. Gestão e Tecnologia de Projetos, São Carlos, v. 13, n. 1 p. 101-114, 2018. Disponível em <http://dx.doi.org/10.11606/gtp.v13i1.110646>. Acesso em 04 jun 2020.

WDO. About - Definition, 2018. Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/> Acesso em 14 maio 2020.

importantes en todas las esferas de la sociedad, económica, política, ambiental, cultural y social. Dado este contexto, el presente trabajo tiene la intención de discutir el papel del Diseñador en el escenario actual y en la post-pandemia, considerando que es complejo, dinámico y lleno de incertidumbres.

**Palabras clave:** Diseñador - Problemas complejos - Creatividad - Transdisciplinariedad - COVID-19.

**Abstract:** The COVID-19 can now be considered a historic landmark of the world transformations that were happening in the 20th century. In just a few months, great changes can be observed in all spheres of society, economic, political, environmental, cultural and social. Given this context, the present work intends to discuss the role of the Designer in the current scenario and in the post-pandemic, considering that it is complex, dynamic and full of uncertainties.

**Keywords:** Designer - Complex problems - Creativity - Transdisciplinarity - COVID-19.

**Resumen:** La pandemia debido a COVID-19 ya puede considerarse un hito histórico de las transformaciones mundiales que ocurrieron en el siglo XX. En unos pocos meses, se pueden observar cambios

(\* **Paola de Lima Vichy:** Graduada em Design de Produto pela UFRJ (2008), possui mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2011). Iniciou em 2020 o doutorado na Escola Superior de Desenho industrial da UERJ, com tema de pesquisa “Desafios do Design no cenário de Covid-19”. Atualmente é professora do curso de Design na Estácio de Sá, no Rio de Janeiro, Brasil. Atuou como professora substituta no curso de Design Industrial da UFRJ, professora assistente nos cursos de Design do Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil (SENAI CETIQT) e de Engenharia do Centro Universitário Serra dos Órgãos (UNIFESO). Tem experiência na área de desenvolvimento de produtos e comunicação visual, mas atualmente investiga questões relacionadas ao ensino em Design.

## Desenho como expurgo, o sketchbook em tempos de pandemia

Paula Martins (\*)

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 37, pp. 343-345. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: febrero 2021  
Versión final: diciembre 2021

**Resumo:** O sketchbook serve como uma ferramenta pessoal e dá suporte ao processo criativo, diante da descontinuidade abrupta do momento e da instauração de incertezas gritantes, o caderno de desenho revive o diário, e se põe a serviço de ‘escuta sensível’.

**Palavras chave:** Desenho a mão - aquarela - caneta - auto retratos.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 345]

04/06/2020 - um dia ruim.  
eu desejo blocos de carnaval e um amor pra vida inteira.  
desejo alcançar meus sonhos e sensibilidade para aproveitá-los.  
03/06/2020 - aula mestrado 9-12h  
hoje me sinto melhor, as palavras saíram.  
meu peito deixou de doer.  
02/06/2020 - feeling weird in a weird day. te escrevi.

31/05/2020 - s a u d a d e s  
28/06/2020 - I'm surviving. it's hard. my mind keeps running back to a point of fair. focus on the positive bits.  
damn. that's hard to do. -imposter syndrome  
26/05/2020 - eu te esperei  
24/05/2020 - talvez meu erro foi te querer demais  
perdão: amor - entendimento - reflexão