



CADERNO DE RESUMOS

3ª JORNADA DE PESQUISA EM DESIGN VISUAL

São Paulo, 13 e 14 de novembro de 2013

Projeto e emergência: complexidade no contexto do design contemporâneo

Rui Alão

Resumo

A pesquisa investiga as possibilidades de diálogo entre o processo projetual e os fenômenos emergentes, típicos dos sistemas complexos. Dado que os problemas contemporâneos abrigam ambientes e requerimentos de grande complexidade — grande quantidade de variáveis interconectadas e interdependentes — e dado que, em diversas circunstâncias, problemas complexos são tratados através do fenômeno emergentes — tráfego em grandes cidades, fenômenos informacionais na internet etc — entende-se que um estudo aprofundado destes fenômenos pode ser interessante para o processo projetual. Pretende-se questionar se os modelos de processo projetual tradicionais continuam sendo válidos para diversos contextos contemporâneos e se é possível — ou mesmo desejável — algum tipo de incorporação de fenômenos emergentes na dinâmica do projeto.

Nos últimos anos os métodos projetuais, especialmente no campo do design, tem testado formas de lidar com novos requisitos de projeto. Os problemas enfrentados têm se tornado mais e mais complexos, envolvendo inúmeras variáveis que até então haviam se situado fora do campo projetual. Novas preocupações com os contextos nos quais estes problemas se localizam — o ambiente, os fluxos de informação, as comunidades, o impacto social — têm sido incorporadas às questões projetuais e, sobretudo o fato de estarmos lidando com um contexto multifacetado, que requer abordagens multidisciplinares. Estes problemas frequentemente são de difícil gerenciamento, pois envolvem aspectos e players dispersos em áreas do conhecimento distantes umas das outras.

Há vinte anos alguns destes problemas não eram sequer equacionados, tal era a sua complexidade comparada às ferramentas disponíveis na época. O custo de solução deste perfil de problema era muito grande para ser sequer aventado como projeto possível. Com as tecnologias digitais e, em especial, com a web, este equacionamento se reconfigurou, muitas vezes tornando possível o que, há vinte anos, era impensável.

Tomemos como exemplo, o problema de se disponibilizar um mapa global para qualquer pessoa em qualquer lugar. Há o aspecto do levantamento das imagens através de satélites ou fotogrametria aérea de todo o mundo. Há também o aspecto de nomear cada país, cada província, cada pequena cidade ou vila, e cada rua e, em cada rua, a numeração. Há também o problema de resolver trajetos, não só de saída e chegada, mas também com pontos intermediários, levando em conta as opções de transporte coletivo disponíveis (mapear

linhas de ônibus, de trens e de metrô) bem como as possibilidades de deslocamento como pedestre e motorista. Há também a medição do tráfego, os horários de pico, e também o problema da visualização de cada trecho ao nível da rua, como se o usuário estivesse passeando, olhando para os lados. Para cada tipo de informação a ser disponibilizada há um grupo de problemas que podem se valer delas. No entanto, este problema, impossível de ser sequer abordado há algumas décadas, hoje é dado como solucionado. O Google Maps e o Bing Maps são exemplos. Para isto, tecnologias como a internet e, em especial, a web foram essenciais para disponibilizar esta massa de informação aos usuários.

O que nos interessa em nossa pesquisa, no entanto, não se concentra especialmente neste tipo de problema, mas sim naquelas iniciativas que partem deste cenário. Nos interessam os projetos que usam estas soluções como infraestrutura para solucionar outros problemas. Nos interessam as centenas ou milhares de projetos elaborados pelos usuários destes sistemas que se propõem a solucionar problemas específicos, de um certo grupo de pessoas ou comunidades, que utilizam estas estruturas de informação para construir a partir delas. Guias turísticos baseados no Google Maps, que propõem percursos que mostram obras artísticas em espaços públicos ou edifícios significativos para usuários que podem vê-los sem sair de casa, seja para pessoas com problemas de locomoção, seja para usuários que não podem custear o deslocamento até estes lugares. Jogos de realidade mista, que usam a interface dos mapas tanto quanto o espaço físico para que o jogo aconteça. Aplicativos de arte locativa. Construção de rotas para motociclistas que querem fazer uma viagem longa em um trecho determinado. Nos interessam, em resumo, os processos colaborativos de solução de problemas complexos, sobretudo quando o usuário desempenha um papel de auxiliar ou co-autor da solução.

No estágio em que nos encontramos na nossa pesquisa, apresentamos nos dois capítulos iniciais, primeiro, um levantamento da noção de projeto em seus diferentes aspectos (técnicas, etapas, fluxo etc) com o intuito de mapearmos este campo, que será objeto de nossos questionamentos posteriores e, logo à frente, uma exposição dos conceitos e características dos sistemas complexos, tentativas de definições, suas principais características e, em especial, dos fenômenos emergentes típicos deste tipo de sistema.

Nossa intenção é de, nos capítulos posteriores, estudar propostas que se utilizam de fenômenos emergentes para dar conta de abordar os problemas contemporâneos em sua complexidade, elaborar uma tentativa de compreensão de seu funcionamento e uma sistematização destas propostas para futura referência de pesquisa.