

Estudo feito sobre o texto:

Design as Participation (Design e participação) - Kevin Slavin

Texto estudado por Juliana Costa e Maria Teixeira

Ideia Geral

- Acentua como a nova geração de designers precisam aprender com os erros cometidos por gerações anteriores. Pontua como o usuário exerce um papel importante nos projetos, e como o trabalho dos designers interfere em tudo que fazemos, para o bem e para o mal

Os projetistas de sistemas adaptativos complexos não estão a conceber sistemas propriamente ditos. Estão a insinuar esses sistemas para resultados antecipados, a partir de uma série de sistemas inter-relacionados existentes. Trata-se de conceptores que não se entendem a si próprios como estando no centro do sistema. Pelo contrário, entendem-se a si próprios como participantes, dando forma aos sistemas que interagem com outras forças, ideias, eventos e outros designers. Este ensaio é uma exploração do que significa participar.

(...) Seus programas televisivos tem telespectadores, e os automóveis tem condutores, e os livros tem leitores, que palavras usam os arquitetos para as pessoas que habitam os edifícios que fazem?

- Faz um equilíbrio entre o conhecimento técnico do profissional e desejos e necessidades do usuário)
- Foi inventado no termo "experiência do usuário" pois foi pensado que a "interface humana" e "usabilidade" eram muito limitados. Queria cobrir todos os aspectos da experiência de uma pessoa como um sistema incluindo design industrial, Designs gráficos e interações físicas.

-Se algo tem mais utilizadores, é mais bem sucedido do que algo com menos utilizadores. Se um utilizador passa mais tempo com algo, é melhor do que algo com que passa menos tempo."Norman propõe "Design Centrado no Utilizador" (UCD) que ainda está em actividade e é utilizado com sucesso 20 anos mais tarde por algumas das maiores consultorias mundiais de design.

-Em termos gerais, a UCD optimiza em torno do envolvimento com as necessidades, desejos e insuficiências do utilizador (em oposição, digamos, a Mies van der Rohe) e explora o design a partir da análise e percepção do que o utilizador pode precisar ou querer fazer. Simplesmente, move o centro da imaginação do designer do sistema para a imaginação do designer do utilizador do sistema.

-O uso de autores e seus métodos de estudos aplicados para ergonomia são utilizados como verdade absoluta quando na verdade dependendo do objeto a ser projetado, é necessário a complementação de outros estudos para obter um projeto mais rico e fidedigno com a proposta feita.

- Mas enquanto os designers constroem estes sistemas, o que dizer dos sistemas que interagem com estes sistemas? E os sistemas de comércio local e o envolvimento cívico que nele se baseia? Ou os sistemas de sindicatos que surgiram

após gerações de lutas laborais? Ou os sistemas que proporcionaram compensação a um número razoável de artistas? Quando os designers se centram no utilizador, para onde vão as necessidades e os desejos dos outros actores do sistema? A lente do utilizador obscurece a visão dos ecossistemas que ele afeta.

- Discorre sobre a responsabilidade de um designer em ter que projetar seu produto para além das necessidades somente do usuário, tendo que pensar também em todos que iram interagir com ele)

- Mas já não estamos apenas a utilizar computadores. Estamos a utilizar computadores para utilizar o mundo. O código obscuro e complexo e a engenharia envolvem agora as pessoas, os recursos, cívicos, comunidades e ecossistemas. Caso os designers continuem a privilegiar os utilizadores acima de todos os outros no sistema? O que significaria conceber para os participantes em vez disso? Para todos os participantes?

Design para participação

- A concepção para participação é diferente da concepção para utilização, em qualquer caso. Na arquitetura - a que me refiro novamente precisamente porque a participação não é nativa da disciplina - a ideia surgiu com uma frequência crescente à medida que as superfícies e os materiais assumiram um maior dinamismo.

- Diferentes percepções sobre a participação, traçando um paralelo com a arquitetura, mostrando que conforme o desenvolvimento de materiais e superfícies foi necessária a atenção dos arquitetos para a participação em seus projetos diferentemente dos designers que contam com esse fator em seus trabalhos a mais tempo

- O Fun Palace era obviamente bastante radical como arquitectura, mas muito para além da sua forma arquitectónica radical (algumas das quais foram adoptadas pelo Pompidou Center) foi a sua proposta mais provocadora de que o papel essencial para o seu designer era criar um contexto para a participação (...)

(...)O preço foi concebido não para os usos que ele desejava ver, mas para todos os usos que ele não conseguia imaginar. Isto exige a capacidade de se envolver com as pessoas no edifício como participantes, para ver os seus desejos e medos, e depois para construir contextos para os abordar. Mas não se tratava estritamente de interacção com o edifício; tratava-se fundamentalmente de uma conexão... Não é tão simples como uma gentileza para com o planeta, embora, na verdade, seja uma carta de amor à Terra. Aqui está um edifício que é compostado, em vez de demolido. -dito pela síntese feita pelo MoMA

- Exemplificando um projeto de arquitetura que foi desenvolvido por Prince Cedric em 1961, projeto este voltado somente para participação

- Por outras palavras, não é tão simples como assegurar que as pessoas estão a participar com o edifício (como Pask e Price conspiraram fazer há mais de 50 anos.) Em vez disso, o edifício é explicitamente concebido para participar no ambiente construído à sua volta.(...) Este é o designer que trabalha para destacar o envolvimento activo com esses sistemas. Esta é a alternativa às tradições não examinadas do Design Centrado no Utilizador, que torna estes sistemas ou opacos

ou invisíveis.

- Nesse momento o autor se contradiz com relação ao falado no início do texto

- Alguns trabalhos contemporâneos sugerem que não estamos apenas a conceber para a participação, mas que o design é um acto fundamentalmente participativo, envolvendo sistemas que se estendem para além das limitações da actividade individual (ou mesmo humana) e da imaginação. Isto é design como uma actividade que não coloca o designer ou o utilizador no centro

- Algo deve ser pensado como alvo do estudo, ou todas devem ser consideradas igualmente, mas nem sempre isso possa ser possível

- A actividade humana pode ser claramente entendida como apenas um dos sistemas em jogo. Esta é a inversão do Design Centrado no Utilizador. Em vez de colocar o humano no centro do trabalho, são os sistemas que nos rodeiam - estes sistemas dos quais dependemos - tomam o palco central adequado. Assumem o palco com complexidade, mistério e imprevisibilidade.

- O que realmente precisa ser levado em consideração não é o centro do sistema, mas sim o entorno que tanto afeta e como está sendo afetado.

Conclusão

- Mas uma nova geração de designers surgiu, preocupada em desenhar estratégias para subverter esse "padrão natural", no qual cada pessoa se entende a si mesma no centro do mundo.
- Esses designers fazem isso se envolvendo com os complexos sistemas adaptativos que nos cercam, revelando ao invés de obscurecer, construindo fricções ao invés de escondê-las, e deixando claro que cada um de nós (designers inclusive) não somos nada mais do que participantes de sistemas que não têm centro para começar. Estes são designers de sistemas que participam - connosco e uns com os outros - de sistemas que convidam participação em vez de exigir interação.

Bibliografia

SLAVIN, Kevin. **Design as Participation**. Journal of Design and Science, Internet, 24/02/2016. Disponível em: <https://jods.mitpress.mit.edu/pub/design-as-participation/release/1> /Acesso em 19/05/2020