

Análise da pesquisa blue sky nos trabalhos de conclusão de curso de Design da Unisinos

Laura Guidali Amaral, bolsista de Iniciação Científica PIBIC/CNPq

Porto Alegre, 2010/1

Prof. Dr. Celso Carnos Scaletsky, Orientador

1) Introdução

Esse trabalho parte de uma reflexão sobre o Design Estratégico, apresenta um modelo de processo de projeto que pode ser aplicado a esse conceito e focaliza uma parte importante desse processo chamada de pesquisa blue sky. O objetivo é, a partir de um olhar sobre casos de pesquisa blue sky desenvolvidos em trabalhos de conclusão de curso de design, trazer novos elementos que auxiliem na sua melhor conceituação.

3) Blue sky

Na pesquisa blue sky o designer fornece estímulos iconográficos, bibliográficos, tanto em setores relacionados ao do projeto como em setores distintos, analisa tendências e assim cria cenários possíveis.

Essas imagens passam por critérios de seleção e escolha, sendo ligadas umas as outras pelo método associativo. A imagem na pesquisa blue sky tem um papel de um "dispositivo, um signo produtor de sentidos que nos leva a construir conceitos" (Scaletsky e Parode, 2008). A peculiaridade dessa pesquisa de referências é que a busca e organização destas não se encontram no universo do problema de design, mas essencialmente fora deste. É possível estabelecer relação entre a blue sky e processos de raciocínio por analogia, como transferência de informações entre elementos fontes (a referência) e elementos alvo (o problema de design) (Bonnardel, 1998). Assim, por mais distante que as referências estejam do problema de design, algum nível de relação essas devem estabelecer com o mesmo.

Segundo Cautela a pesquisa blue sky é um processo aberto e sem "uma direção pré-constituída e sem um modelo de ação codificado". A pesquisa é usada para "estimular e direcionar a criatividade e o desenvolvimento do projeto, possuindo uma dimensão estratégica (...) ligada a visualização" (Cautela, 2007). Assim, nosso olhar para o externo do problema seria na busca de estímulos que mantenham semelhanças quanto à: (i) continuidade tecnológica; (ii) ritmo da inovação; (iii) direção da inovação ou (iv) quanto a CMF, do inglês color, material and furniture.

Outra interpretação referente à pesquisa blue sky, segundo Flaviano Celaschi, é o uso das super constantes, que poderiam ser definidas como padrões de comportamentos humanos constantes, que se repetem ao longo da história e que recebem "roupagens" diversas de acordo com sua época. O designer partiria de um padrão de comportamento coerente com o problema de projeto como forma de organizar suas referências. Alguns exemplos são as oscilações entre individual/coletivo, natural/artificial ou liberdade/segurança.



Figura 3: Recorte de blue sky formatada em moodboard.

4) Referências

BONNARDEL, Nathalie e RECH, Magali. *Les objets - sources d'inspiration dans les activités de conception*. In: Les Objets en Conception, 01Design'97, B.TROUSSE, K.ZREIK (eds), Paris : Europa, p.57-71, 1998.

CAUTELA, Cabirio. *Strumenti di design management*. Milão: Franco Angeli, 2007, p. 95-97.

CELASHCI, Flaviano e DESERTI, Alessandro. *Design e Innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*, Milão: Carocci, 2007

CROSS, Nigel. *Natural intelligence in design*. In: Design Studies. Vol 20, nº 1, Kidlington: Elsevier, p. 141-157, 1999.

DORST, K. 2003. *The problem of Design Problems*. In: Design Thinking Research Symposium. Sydney: Sydney University of Technology, 2003.

SCALETSKY, Celso e PARODE, Fábio. *Imagem e pesquisa Blue sky no design*. In: Anais do XII Congresso SIGraDi 2008, Havana: CUJAE, 2008

2) Design Estratégico

No Design Estratégico busca-se a criação de um sistema-produto, que projeta em conjunto o produto, a comunicação e o serviço a ser oferecido. Imagina-se que esse sistema construa experiências memoráveis e que estas representem a inovação e o fator de diferenciação em uma sociedade altamente competitiva.

O projeto de Design Estratégico pode ser dividido em duas partes: a fase do projeto propriamente dita e a fase de metaprojeto, que a antecede. A fase de projeto se refere à tangibilização de conceitos e idéias e no detalhamento do sistema-produto. Já a fase metaprojetual, segundo Celaschi e Deserti (2007) objetiva a formulação de pesquisas das informações que conduzem à refletir sobre o problema a ser solucionado. No modelo proposto a etapa metaprojetual é subdividida em pesquisa contextual e pesquisa blue sky.

4) Análise e considerações finais

Construiu-se, a partir dessas teorias, uma grade de análise que foi aplicada aos projetos de Trabalhos de Conclusão de Curso de Design da UNISINOS. Parte-se de uma escala aonde se identificam níveis de proximidade entre o problema de projeto e as pesquisas blue sky. As mais próximas residem nos estudos de caso e na técnica "CMF", já as mais distantes se encontram nas "super constantes". Esse trabalho não tem como objetivo chegar a respostas conclusivas, pois parte de um universo de análise reduzido. No entanto, como uma primeira observação de casos concretos de pesquisa blue sky, estas trazem alguns elementos importantes para a reflexão.

Pode-se perceber que as estruturas dos trabalhos são basicamente duas: (i) quadros

temáticos, com título ou tema que frequentemente partem de brainstorm (figura 2); e (ii) moodboards (figura 3), que resgatam o uso da técnica CMF ou caem em abstrações distantes do problema de projeto, provavelmente devido a pouca experiência do aluno.

A presença de super constantes em apenas dois casos, retrata que o seu conceito ainda é vago e de difícil compreensão pelos alunos. Já os conceitos de direção das referências (continuidade tecnológica, ritmo da inovação e direção da inovação) estão presente em 58% dos projetos.

Os estudos de caso ocorreram em metade dos projetos. Estes permitem, aparentemente, o alcance dos resultados de forma mais fácil,

porém, com um menor nível de inovação. Esse é um aspecto específico a ser melhor investigado, pois com os dados que se tem no momento não existem elementos suficientes para confirmá-lo.

Apesar de todas as dificuldades de compreensão, domínio e falta de experiência, a proposta de formalizar métodos e instrumentos facilitadores do pensamento, é importante tanto para o ensino e prática do design. Este trabalho aborda uma nova experiência, recente na Escola de Design Unisinos. A sua continuidade, com o aumento de número de casos e a conseqüente reflexão teórica sobre estes, poderá auxiliar na consolidação de novas metodologias de projeto.

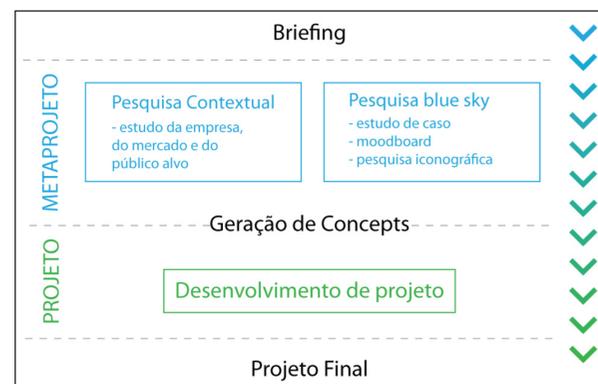


Figura 1: Síntese do modelo do processo de projeto



Figura 2: Quatro recortes de blue sky formatada em quadros temáticos.

Projeto	Estudo de caso	CMF	Continuidade tecnológica / Ritmo e Direção da inovação	Super constantes	Formatação
Design Social: Uma Identidade Visual Marcante para o Terceiro Setor	X				Colagem sem organização clara. Um estudo iconográfico das marcas não ligadas diretamente ao problema.
Design e Inovação no Setor Hospitalar: um projeto de design que visa minimizar a percepção de tempo de espera em um hospital			X		Grupos de conceitos, que definem "ambientes" onde as imagens estão inseridas.
Design em Jogo: O design estratégico no desenvolvimento de um projeto de evento			X		Grupos de conceitos a partir de um tema. O primeiro conceito é comum a todos, o segundo é complementar.
Materializando Tendências: A pesquisa de tendências aplicada ao desenvolvimento de produtos.		X	X	X	Organizada em quadros temáticos. Trabalha macro tendências, pode-se estabelecer uma relação com as super constantes: coletivo/individual.
Abrço: Desenvolver Produtos que Aproximam Pessoas	X				Busca casos de empresas ou serviços com o mesmo conceito do seu trabalho.
O desenvolvimento do Sistema Produto de uma Materioteca		X	X		Organiza em quadros temáticos.
Os quadrinhos no universo digital: O design estratégico na proposição de um sistema-produto para as histórias em quadrinhos digitais em dispositivos portáteis.	X				Não há uma pesquisa blue sky como a conhecemos, mais próximo de estudos de caso.
Paradas de ônibus: o design aplicado à qualificação do sistema de transporte público em Porto Alegre	X	X	X		Organiza em quadros temáticos. Trabalha as referências em vários níveis.
Elas, o surf e a natureza: comunicando idéias através do design		X	X	X	Organiza em quadros temáticos. Alguns conceitos podem ser considerados como super constantes: homem/objeto
Estratégias de comunicação através do design aplicado ao turismo		X			Organiza através de moodboards.
Projeto Buon Talenti: O Design de Serviço aplicado no desenvolvimento de uma nova organização	X		X		Formata em moodboards e trabalha mais com o conteúdo dos estudos de caso do que as suas imagens.
O design na criação de brinquedos e estímulos ao desenvolvimento psicomotor infantil	X				Formata em estudo de casos sobre outros produtos da mesma área.

Tabela 1: Análise de Trabalhos de Conclusão de Curso