

Tai Hsuan-An

design

conceitos e métodos

logia

Blucher

Tai Hsuan-An

DESIGN

Conceitos e Métodos

Blucher

Publisher

Edgard Blücher

Editor

Eduardo Blücher

Produção editorial

Bonie Santos

Camila Ribeiro

Maria Isabel Silva

Preparação de texto

Davi Miranda

Revisão de texto

Diego da Mata

Diagramação e montagem

Maurelio Barbosa / designioseditoriais.com.br

Copyright © Tai Hsuan-An, 2017

Editora Edgard Blücher Ltda.

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar

04531-012 – São Paulo – SP – Brasil

Tel.: 55 (11) 3078-5366

editora@blucher.com.br

www.blucher.com.br

Segundo o Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed. do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*, Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios sem autorização escrita da editora.

Todos os direitos para o português reservados pela **Editora Edgard Blücher Ltda.**

FICHA CATALOGRÁFICA

Tai, Hsuan-An

Design: conceitos e métodos / Tai Hsuan-An. — São Paulo : Blucher, 2017.

320 p. : il. color.

Bibliografia

ISBN 978-85-212-1010-8

1. Desenho (Projetos) 2. Desenho industrial I. Título.

16-0118

CDD 745.2

Índice para catálogo sistemático:

1. Desenho (Projetos)

Conteúdo

13	Prefácio
15	Apresentação
17	1. Para fazer design é preciso gostar de design
25	2. O que é design?
35	3. Uma noção sobre a história do design
43	4. Os conceitos do design
51	5. As interações entre os sistemas
57	6. O objeto como produto de design
71	7. Configuração do ambiente humanizado
87	8. Os quatro pilares do design: a estética, a estrutura, a ergonomia e a tecnologia
107	9. As máquinas simples
115	10. Estética, comunicação e percepção
127	11. O gosto se discute, sim
139	12. A estética do <i>kitsch</i> e o design
147	13. O fator emocional no produto
153	14. Teoria da cor – introdução

169	15. Formas tridimensionais no design
175	16. Design do brinquedo
181	17. Reflexões sobre o design baseadas no processo de uso do produto
197	18. Metodologia do projeto
209	19. Processo de projeto
217	20. Exercícios de análise do objeto e do ambiente
223	21. <i>Brief, briefing</i> ou programa de necessidades
227	22. Exercícios de projeto
233	23. Grau de complexidade e profundidade do conteúdo
239	24. Processo projetual criativo e métodos específicos
253	25. Ergonomia e design de produtos
267	26. Ergonomia e design do ambiente no espaço construído
275	27. Ergonomia e design para as pessoas deficientes
279	28. Ergonomia e design gráfico
283	29. Tipografia e identidade visual

289	30. As bases dos caracteres tipográficos
297	31. Livros experimentais: livros-objeto, livros conceituais, livros especiais
301	32. O trabalho de conclusão de curso
313	33. Conclusão
317	Referências bibliográficas

1 Para fazer design é preciso gostar de design

Uma breve conversa com novos alunos de design

Na última década, o design, como área de estudo, teve avanço considerável no Brasil. Um grande número de escolas de design surgiu nas grandes cidades, e a procura está cada vez maior. O fato indica que surgiu grande demanda por designers no país enquanto o Brasil passou a ter o *status* de país em desenvolvimento e, recentemente, tornou-se um dos cinco países emergentes (Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul – BRICS) no contexto econômico mundial.

Muitos adolescentes e jovens pretendem fazer curso de design, mas alguns não sabem direito o que é design, tampouco as questões envolvidas e, principalmente, quais são as condições básicas exigidas para que os alunos se tornem bons profissionais.

A paixão pelo design

Um designer muito competente, ex-aluno meu, pediu-me para selecionar um estagiário para ele, com o propósito de treiná-lo para se transformar em um bom profissional, que pudesse trabalhar junto com ele. A primeira condição que ele estabeleceu para o estagiário era “ter paixão pelo design”, o que me surpreendeu, pois essa é a que sempre enfatizei nas aulas do primeiro período. Porém, a paixão só poderá ser cultivada se o aluno realmente souber do que o design se trata e, especialmente, quando o praticar. A paixão não surge sem, primeiramente, ter conhecimento do que se trata o design, sem ter afinidade e interesse por ele.

O gosto pelo design

Saber o que é design e gostar de design são as primeiras condições para que você tenha certeza de a sua escolha pelo curso de design estar correta ou não. Ao contrário, corre o risco de perder valioso tempo até descobrir que a sua opção está errada.

Saber o que é design de maneira prática, sem fazer rodeios na sua conceituação, é uma tarefa fácil. Basta ler as informações trazidas em revistas ou internet; porém, *gostar de design* vai depender da sua compreensão sobre algumas caracterizações básicas de design, além de vários requisitos de sua qualificação como aluno. A condição de *gostar do design* é fundamental, pois é ela que lhe permitirá ter bom desempenho na aprendizagem, no estudo e na pesquisa, o que garantirá formação profissional mais eficaz.

Ideias em resultados

O verdadeiro designer é o profissional competente que procura criar soluções eficazes para os problemas. Ele deve ser bom para ter ideias e transformá-las em resultados concretos. Como gerar ideias e como chegar aos resultados concretos de maneira eficiente, então, é todo o trabalho do designer. Podemos dizer que o design envolve o conceito e o projeto. E a eficácia de ambos depende da pesquisa (em busca dos dados, informações e fundamentos) e baseia-se na criatividade (ideias) e nas habilidades técnicas (em desenho e confecção de modelos) do designer, durante o processo do design.

Design conceitual e projetual

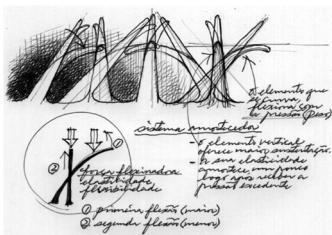


Figura 1.1. Estudo de um sistema de amortecimento inspirado em elementos flexíveis de plantas em design conceitual. O produto ainda está longe de ser configurado com utilidade, finalidade e forma definidas.

Design deve ser entendido primeiramente em dois contextos: o *conceitual* e o *projetual*. O conceitual refere-se à finalidade de expor ou manifestar ideias teóricas ou conceituais, e o projetual, ao processo técnico-prático. O conceitual lhe oferece um amplo espaço de ideias (das mais fantasiosas às mais prováveis soluções) para a manifestação da sua intenção e do seu potencial, que podem variar do nível idealista ao pragmático. É lógico que, antes de você começar um trabalho, já tem em mente uma intenção, uma vontade, um desejo ou uma necessidade. Porém, quando a sua vontade individual sobressai à necessidade objetiva, principalmente em relação à criação em torno de uma ideia subjetiva, o seu projeto poderá ser conduzido em direção a uma proposta

teórica ou a um produto conceitual. Qualquer manifestação intencional te leva a definir um objetivo, e o resultado do trabalho é um produto que consiga atingir esse objetivo. A diferença proporcional entre o valor estético-expressivo e o valor prático-funcional pode variar muito conforme a intenção do designer. A extrema ênfase no valor estético-formal em sacrifício da função prático-funcional pode transformar o produto em um mero objeto de expressão individual, artística, estilística ou plástica. Isso ocorre com frequência em vários setores, tais como design de moda, joias e calçados.

A assimilação do processo de projeto

O processo de projeto em design deve ser considerado como um processo de criação e inovação solidamente baseado em informações e conhecimentos da realidade objetiva, mesmo que o processo permita uma intervenção da subjetividade e da intuição. A complexidade do conteúdo exige que o processo seja efetuado por etapas e passos, envolvendo tudo que possa ter consequências na configuração do produto. A formação do designer é baseada, em grande parte, na assimilação desse processo. E o trabalho projetual é o tronco principal de toda a estrutura curricular de um curso de design.

O aprendizado de design

O aluno precisa ter a consciência de que a atividade de projetar não é fácil nem simples. Ela exige que o aluno tenha qualificação ou habilitação nos três aspectos básicos: o da representação e expressão (bi e tridimensional), o da concepção de ideias e propostas e o da fundamentação teórico-conceitual. A capacidade do aluno nesses aspectos depende ainda do interesse do aluno pelo trabalho projetual. E esse interesse é, de certa maneira, condicionado pela vocação, competência ou preferências intelectuais.

Desenhar, criar, ler, escrever e pensar

Convém, então, perguntar se você gosta de *desenhar* e *criar*, de *ler*, *escrever* e *pensar*. Se tiver a confirmação, você já está praticamente apto a enfrentar o desafio. Porém,

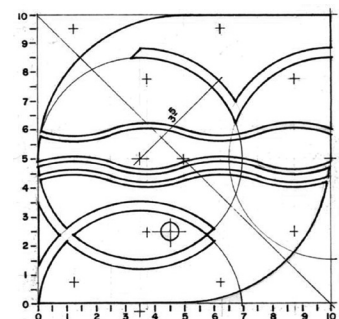


Figura 1.2. A aparente forma simples do símbolo, criado para a Semana do Meio Ambiente, em Goiânia, passou por um processo de design que envolve conhecimentos interdisciplinares, criatividade, técnicas e linguagens. Desenho feito a lápis por Tai.

para que você possa confirmar que realmente não vai se decepcionar com o curso de graduação, é muito importante que tenha uma ideia mais global sobre as competências e habilidades que deverão ser desenvolvidas. A saber, são as seguintes:

- 1 Capacidade criativa; domínio da linguagem (escrita e gráfica).
- 2 Capacidade de trânsito interdisciplinar; visão sistêmica de projeto.
- 3 Domínio da metodologia de projeto; conhecimento e visão do setor produtivo específico.
- 4 Conhecimento da gestão de produção e da prática profissional.
- 5 Conhecimento e visão dos diversos contextos e fatores determinantes de design.
- 6 Capacidade de trabalhar em equipe.

Portanto, não basta que você goste de desenhar e criar coisas “bonitas” ou diferentes. Para sua formação profissional, precisará recorrer a teorias, conhecimentos, métodos e técnicas para vencer desafios de gerar soluções criativas para problemas. E os conhecimentos que você deverá assimilar são multidisciplinares e integrados. Vamos usar um pequeno exemplo para clarear melhor o assunto: projeto de um aparelho doméstico (por exemplo, o ventilador), de design tipicamente brasileiro, destinado à exportação.

Informações necessárias

Parece simples, não? Pois não é. Como um designer, o que você deve fazer? Há uma lista enorme de itens de informações que devem ser pesquisadas, além de um conjunto de métodos e técnicas que você deve aplicar, em um processo racional e objetivo. Só para você ter uma ideia, esses itens referentes ao design de produto podem ser resumidos, de maneira altamente condensada, nos seguintes:

- a) As características do produto – tamanho, peso, material, forma, estrutura, estilo, comunicação e requisitos de uso (praticidade, resistência, facilidade de manutenção, conforto, segurança, entre outros).
- b) As exigências do cliente (a empresa exportadora, por exemplo) – custo, processo de fabricação, inovação, transporte e venda.
- c) O perfil do público-alvo – faixa etária, aspectos contextuais (cultural, econômico-social, psicológico e outros), as necessidades específicas e exigências.
- d) Materiais usados no produto e na embalagem – aspectos: técnico, prático-funcional, estético-visual, higiênico, econômico e ecológico.
- e) Configuração física do produto e da embalagem – prático-funcional (para armazenamento, empilhamento, transporte, exposição e manuseio), econômica, estético-visual, estrutural (resistência e durabilidade).

- f) Comunicação visual do produto e da embalagem – estética (estilo, arte, expressão) comunicação, identidade, atratividade, clareza e legibilidade.

Curiosidade, audácia e espírito inovador

Além de tudo que foi mencionado, ainda há algumas recomendações para que você venha a ser um bom designer, pois apenas o interesse pelo design não basta; a sua formação bem-sucedida vai depender de uma série de outros fatores que possam favorecer a sua aprendizagem. Um bom curso ajuda muito, mas seu desenvolvimento depende basicamente de você mesmo. Assim, é importante que você tenha as seguintes virtudes: curiosidade, ousadia, persistência, espírito inovador e, principalmente, espírito empreendedor.

Ser curioso e audacioso

O design é um campo que lhe exige, primeiro, espírito curioso. É a sua curiosidade que vai despertar o seu interesse para questionar, pesquisar e investigar. A partir daí, você vai querer aprender, por meio de um processo de pensar-fazer, que, por sua vez, exige audácia, no sentido de ter a coragem de buscar soluções diferenciadas e sem ter medo de errar. Não existe espírito inovador sem a curiosidade e a ousadia.

Cito alguns exemplos aqui para que você tenha uma ideia do que é ser curioso e audacioso, enquanto estudante ou profissional em design. Alguma árvore, um fruto, um inseto, um pássaro ou uma simples folha já despertou a sua atenção pela forma, pela cor, pela estrutura? Alguma vez uma aranha tecendo teia chamou sua atenção? Alguma vez você ficou com vontade de saber o que tem dentro de uma máquina que a faz funcionar, e ficou com vontade de abri-la? Se a resposta for sim, então você é curioso. Mas, se você já tentou fazer alguma coisa em relação a essa curiosidade, por exemplo, desenhar, fotografar, pesquisar, investigar, fazer experiências e, principalmente, desenvolver alguns trabalhos (ou projetos) a partir dos resultados da pesquisa, então você tem certa ousadia.



Figura 1.3. Cada detalhe, minúsculo ou microscópico, de um fruto pode oferecer ao designer importantes informações quanto às formas e às estruturas aplicáveis. O designer curioso é mais criativo quando ele é capaz de explorar as possibilidades por meio de observação, análise e síntese.

O processo pensar-fazer

Felizmente, desde criança, fui muito audacioso, tentando descobrir o como e o porquê das coisas por meio de observação, questionamento, dissecação, desmontagem, transformação e experimentação. Assim, consegui errar muito, acertar pouco, mas aprender bastante. Esse hábito eu tenho mantido até hoje, e em relação a tudo que eu faço, inclusive em artes visuais e literatura. Eu crio brinquedos que têm movimentos, para “crianças” de todas as faixas etárias, e preciso criar formas e movimentos que possam estimular também a curiosidade das pessoas. Assim o processo de pensar-fazer e a ânsia de criar e inovar tomam conta de mim. Da geração de ideias, passando por projeto, experimentação e elaboração do protótipo, eu não paro de buscar inspirações e informações para a minha satisfação, que se realiza ao ver o resultado final.

O resultado é evidente: a necessidade eminente, constante e insaciável de criar, inovar e buscar novas informações nos traz resultados concretos. Enfim, a curiosidade pode nos levar a pensar e fazer mais. E o processo pensar-fazer estimula a nossa curiosidade.

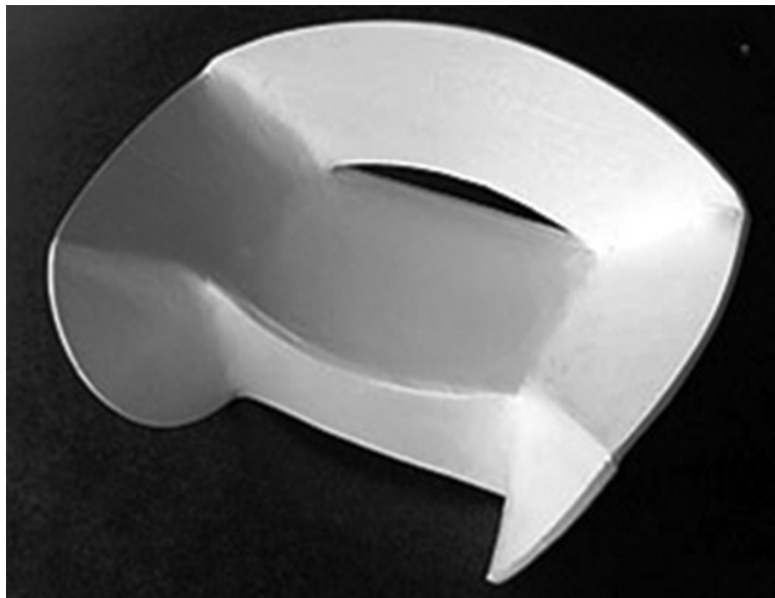


Figura 1.4. Poltrona com forma adquirida no processo criativo de análise biônica, partindo de uma semente de fruto do Cerrado.

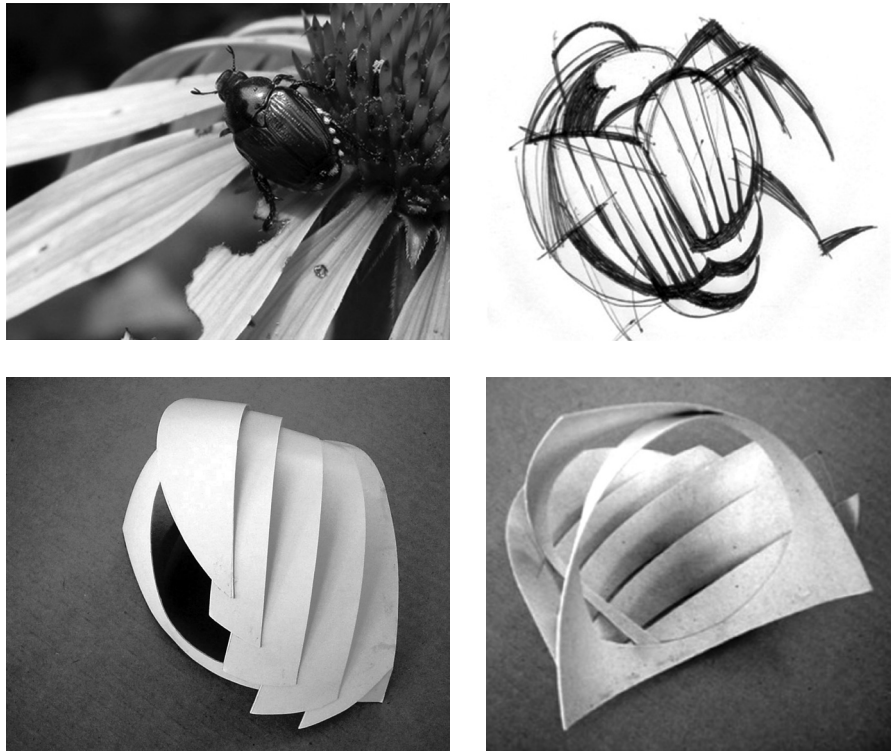


Figura 1.5. Processo criativo que busca formas inspiradas nos elementos naturais – biomimética ou biônica. A busca de novas formas abre um leque de possibilidades morfológicas e estruturais para acrescentar à qualidade funcional do produto final.

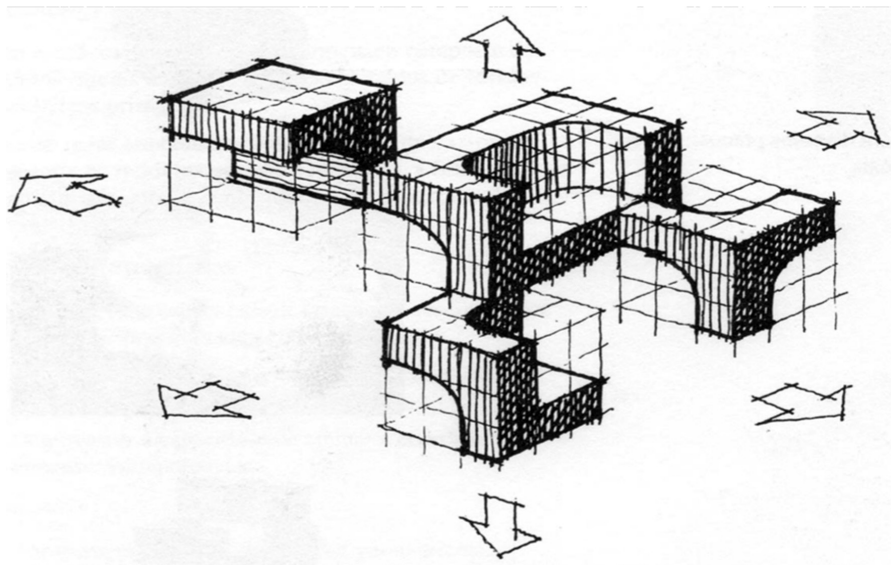


Figura 1.6. Processo criativo que busca formas e espaços baseados no conhecimento e na experimentação com módulos. O conhecimento é multidisciplinar e interdisciplinar. A experimentação é multitécnica, bi e tridimensional.



Clique aqui e:

[Veja na loja](#)

Design: Conceitos e Métodos

Tai Hsuan An

ISBN: 9788521210108

Páginas: 320

Formato: 21 x 26 cm

Ano de Publicação: 2016

Peso: 1.375 kg
