



# Prática reflexiva como competência do designer no processo de design critique

*Reflective practice as a competence of the designer in the design critique process*

GARCIA, Natalí Abreu; Mestranda em Design; UNISINOS; [nataligarcia@gmail.com](mailto:nataligarcia@gmail.com)

COMPARIN, Jaqueline Freitas; Mestranda em Design; UNISINOS; [jaquecomparin@gmail.com](mailto:jaquecomparin@gmail.com)

## **resumo:**

Design Critique pode ser compreendido como um método colaborativo dentro do processo de design. Enquanto método, tem a finalidade de estabelecer um ambiente onde pares e especialistas possam criticar trabalhos buscando a evolução dos resultados e dos próprios profissionais. Neste contexto, percebem-se oportunidades para refletir e explorar boas práticas do Design Critique a partir do conceito de "reflexão - na - ação" de Donald Schön (2000). Para Schön a "reflexão - na - ação" se trata de uma avaliação dos efeitos da ação, realizada pelo profissional, ou seja, é como pensam os profissionais enquanto fazem o que fazem. Deste modo, o objetivo deste estudo é refletir sobre a importância da prática reflexiva de Schön a fim de explorar caminhos desejáveis para o Design Critique. O método se dá por meio de uma revisão teórica preliminar acerca dos conceitos e pela análise de um caso, que explora novas modalidades de critique. Ao final apresentam-se as correlações sobre as duas teorias e uma análise reflexiva sobre boas práticas do Design Critique.

## **palavras-chave:**

Design Critique; Reflexão - na - Ação; Tecnologia multimodal;

## **Abstract:**

Design Critique can be understood as a collaborative method within the design process. As a method, it has the purpose of establishing an environment where peers and specialists can criticize each other's works, aiming for the evolution of the results and of the professionals themselves. In this context, there are opportunities to reflect and explore good practices in Design Critique based on Donald Schön's (2000) concept of "reflection - in - action". For Schön, "reflection - in - action" is an evaluation of the effects of the action, carried out by the professional, that is, it is how professionals think while doing what they do. Thus, the aim of this study is to reflect on the importance of Schön's reflective practice in order to explore desirable paths for Design Critique. The method takes place through a preliminary theoretical review of the concepts and through the analysis of a case, which explores new modalities of criticism. At the end, the correlations between the two theories and a reflective analysis of good practices of Design Critique are presented.

## **Keywords:**

Design Critique; Reflection - in - Action; Multimodal technology;



## 1. Introdução

Este artigo tem o objetivo de apresentar os conceitos da 'Prática Reflexiva', cuja fundamentação teórica remonta aos escritos de Donald Schön (SCHÖN, 1983; SCHÖN, 2000). Também pretende-se introduzir o conceito e método do 'Design Critique' (FORLANO, SMITH, 2018), para, desta forma, estabelecer uma relação entre ambos. Como resultado desta correlação entre teorias, este artigo propõe uma reflexão sobre boas práticas e desenvolvimentos do design, enquanto ação e conversação reflexiva através da colaboração entre pares.

Em sua obra de 1983, "The Reflective Practitioner: How Professionals Thinking in Action", Donald Schön apresenta o design como uma "conversação reflexiva com a situação". Schön propõe uma nova abordagem para a teoria cognitiva do design, fazendo isso a partir de uma perspectiva educacional.

Schön utiliza o conceito de "reflexão-na-ação" (SCHÖN, 1983; SCHÖN, 2000) que se trata de uma avaliação dos efeitos da ação, realizada pelo profissional. O autor descreve como os profissionais pensam, enquanto fazem o que fazem, com o objetivo de conhecer e evoluir o modo de se trabalhar em uma dada situação. O profissional, segundo Schön, tem na base desta prática reflexiva uma visão construcionista da realidade, que o permite conhecer e moldar as situações utilizando processos tácitos, o seu talento artístico e outras competências profissionais. Ou seja, para Schön, o profissional designer constrói e impõe a sua própria coerência a situações incertas, mal definidas e complexas - e para isso utiliza uma conversação reflexiva com os materiais desta situação.

Schön ilustra a prática reflexiva através da descrição de uma experiência de ateliê por estudantes de arquitetura. O ateliê oferece uma experiência de aprendizado que estimula a ação, a análise e a reflexão sobre os trabalhos estudiantis/profissionais.

Por meio desta experiência, estudantes e profissionais podem desenvolver as habilidades e competências tácitas de sua profissão. Nesta circunstância, professores (ou ainda profissionais mais experientes) não são capazes de ensinar o que os estudantes devem fazer, mas sim, podem orientá-los e estimulá-los para que eles conheçam o que precisam conhecer e desenvolvam os seus próprios métodos.

Analizando a reflexão-na-ação de Schön pelas lentes do design, e sob a perspectiva do desenvolvimento individual orientado por feedbacks e práticas colaborativas, Forlano e Smith (2018) incitam uma discussão acerca do termo Design Critique enquanto método que oferece oportunidades de agir, intervir e refletir por meio da colaboração. Este modo de operar - orientado pelo olhar crítico do designer - sugere que os profissionais abandonem alguns dos modos convencionais de revisão por pares - comuns nas ciências sociais - e que ao invés disso, criem novas culturas híbridas de crítica (FORLANO, SMITH, 2018).

Projetos de design, com frequência, são articulados por equipes cujos membros e recursos podem estar dispersos geograficamente e institucionalmente, mas que sobretudo precisam funcionar como uma unidade coerente. Essa pluralidade de indivíduos sentipensantes - permeados por ferramentas e processos dinâmicos - precisam cooperar em uma lógica complexa, na qual segundo Forlano e Smith (2018) a presença da "crítica bem feita" desempenha uma função de motivar e focar os atores a seguir em frente no trabalho criativo, articulando o projeto de novas maneiras e descobrindo possibilidades de transformação do projeto.

Forlano e Smith (2018) também evidenciam que a "boa crítica" faz o projeto se mover ou avançar de alguma forma. E este movimento - que resulta das interações com a crítica - pode ser viabilizado de várias maneiras, incluindo a demonstração do processo de design, diagnóstico das estratégias de comunicação e um gerenciamento cuidadoso dos resultados e expectativas dos atores envolvidos (FORLANO, SMITH, 2018).

Em outras palavras, quando bem feita, a crítica gera movimento. Contudo, um resultado mal sucedido de crítica impede o trabalho de avançar, geralmente devido ao clima, ou à natureza e instrução da comunicação (FORLANO, SMITH, 2018). Neste sentido - enquanto crítico - cada ator é movido por



diferentes motivos, os quais incluem percepções pautadas em individualidades e experiências prévias. Diante disso, tanto o emissor quanto o receptor da crítica precisam lidar com diversos fatores externos - tais como a linguagem e a postura ética - , e também com fatores internos - como expectativa e autoconfiança. Isto, por conseguinte, se torna extremamente relevante porque pode influenciar ativamente nas tomadas de decisão do projeto.

Com vistas à complexidade permeada na crítica e na sua capacidade de influenciar os processos de design, o Design Critique emerge enquanto caminho possível para que profissionais promovam um diálogo consistente e reflexivo, construindo-se, portanto, experiências positivas com feedback e crítica. Este processo crítico-responsivo do Design Critique encontra muitas convergências nas teorias de Schön, as quais serão exploradas nos próximos capítulos deste trabalho.

## 2. Schön e o profissional reflexivo

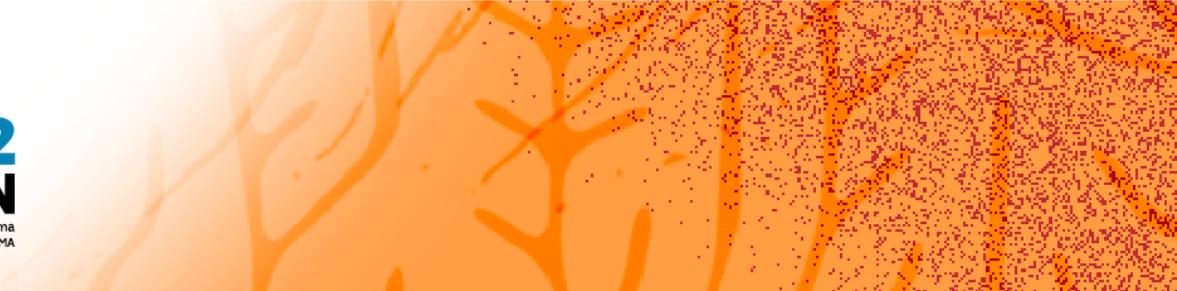
Schön (2000) argumenta que geralmente os problemas da prática do mundo real não são bem estruturados. Os problemas, na maioria das vezes, se apresentam como estruturas indeterminadas e caóticas, e cabe ao profissional definir o problema, ou seja, escolher e nomear os aspectos que irá observar. Segundo Schön, a definição de problemas feita pelo profissional é um processo ontológico, pois é a partir de uma visão de mundo que o profissional organiza e aprecia a situação, dando-lhe coerência e estabelecendo direção para a ação. De acordo com o autor, "é através da designação e da concepção que a solução técnica de problemas torna-se possível" (SCHON, 2000, p. 16). Uma vez que o profissional se depara com um problema único, ele escapa do pensamento simplista - que recorre à uma fórmula ou solução técnica pré-estabelecida - para então improvisar e testar estratégias situacionais de forma competente.

Segundo Schön, é possível enxergar em profissionais competentes uma habilidade conhecida por "talento artístico", que não é um mero acúmulo de conhecimento, mas sim uma capacidade que habilita os profissionais a dar conta de zonas indeterminadas da prática, acerca desta habilidade, o autor complementa:

"O talento artístico é um exercício de inteligência, uma forma de saber, embora possa ser diferente em aspectos cruciais de nosso modelo padrão de conhecimento profissional. Ele não é inherentemente misterioso, é rigoroso em seus próprios termos, e podemos aprender muito sobre ele - dentro de que limites devemos tratá-lo como uma questão aberta - através do estudo cuidadoso das performances mais competentes" (SCHON, 2000, p. 22).

Em sua obra "Educando o profissional reflexivo" de 2000, Schön discorre sobre a importância do talento artístico, sobre a forma como é possível que uma pessoa o adquira, e sobre como a formação profissional lida com essa questão. O autor apresenta que, muitas vezes, profissionais no contexto de ateliês e conservatórios, aprendem formas de talento artístico através do fazer e da orientação, para que então - por si próprios - os profissionais possam ver e fazer o que precisam. Nesta interação entre o fazer e a "boa instrução", Schön argumenta que talvez sejam processos inteligíveis, dos quais podemos apreender exemplos de aprendizagem.

A partir desta exploração da educação para o talento artístico, o autor elabora o que chama de "ensino prático reflexivo" - uma base para que escolas possam repensar a epistemologia da prática e pressupostos pedagógicos sobre os quais os seus currículos estão baseados. Schön também utiliza a expressão "conhecer - na - ação" para se referir a um conhecimento que ilustra uma execução capacitada e espontânea de performance. O autor menciona alguns exemplos como a capacidade humana de identificar rostos na multidão, ou andar de bicicleta. Ainda que estas tarefas sejam facilmente executadas, não é fácil verbalizar o "como" são executadas; no entanto, é possível comunicar o "conhecimento - na - ação". Segundo Schon, as descrições para o "conhecer - na - ação" sempre são construções, para transformar em explícito algo que é tácito.



Outro importante conceito que Schön articula é o de "reflexão - na - ação", que segundo o autor é uma conversação reflexiva - conversação em sentido metafórico - com os materiais de uma situação. É como quando pensamos sobre o que estamos fazendo enquanto ainda estamos fazendo algo. Refletimos sobre uma ação para questionar os pressupostos do "conhecer - na - ação", ou seja, pensamos criticamente de modo a estimular a compreensão e concepção dos fenômenos e problemas para reestruturar as estratégias de ação. Desta forma, a reflexão gera experimento imediato através dessa interconexão de pensamento e ação (SCHON, 2000, p. 34).

Na experiência de troca com outros profissionais, por exemplo a crítica em design no ateliê, existe um diálogo em uma linguagem própria para descrever e apreciar a consequência das ações projetuais, que move o profissional em uma experimentação com o problema único. Nesta experimentação, os profissionais utilizam a reflexão - na - ação para ação os seus repertórios de conhecimento, e também para conceber e avaliar o processo no qual estruturam o problema, constroem e testam hipóteses para a tomada de decisões no processo projetual. Desta experiência, que se utiliza da dedução e da inferência, é possível que os profissionais ação experiências passadas para ajudar a dar sentido à situação única que se apresenta. Estes profissionais experimentam com o material, avaliando a consequência de suas ações, muitas vezes de forma intuitiva.

A reflexão - na - ação pressupõe experimentação, e essa experimentação pode ser lúdica e bem sucedida quando leva a alguma descoberta. Os profissionais geralmente fazem isso através do teste de ações e teste de hipóteses, comunicando-se uns com os outros através de uma metalinguagem do processo projetual que possibilita a crítica e o estímulo para o desenvolvimento das soluções e dos próprios profissionais (SCHON, 2000, p. 64-65).

### **3. Uma nova prática profissional orientada ao Design Critique**

Empresas e organizações têm externado cada vez mais em seus discursos a busca por especialistas dotados de habilidades interpessoais. Estas capacidades intrínsecas - também chamadas "soft skills" - têm sido um divisor de águas na contratação e permanência de pessoas, nos mais diversos cargos e setores. Neste sentido, a habilidade de receber uma crítica - ou *feedback* - e sobretudo, saber lidar com ela, é uma das grandes competências que se esperam dos profissionais tidos como crítico-reflexivos.

Todavia, esta prática - da crítica - tão difundida no mercado, assume algumas peculiaridades quando analisada pela lente dos profissionais orientados ao método do Design Critique. Corroborando com esta realidade, Forlano e Smith (2018) assumem que:

“[...] os três grandes grupos de valores presentes no Design Critique são : abertura, multiplicidade e colaboração. Primeiro, enfatizamos a importância da abertura e conceitos relacionados, como transparência, conscientização, compartilhamento. Em segundo lugar, reforçamos o valor da multiplicidade, incluindo multidisciplinaridade, bem como várias soluções, abordagens e melhorias. O foco na multiplicidade junto com as contradições e ideias divergentes resistem ao controle hierárquico do conhecimento e, ao contrário, enfatizam que cada pessoa tem algo a contribuir para melhorar a conversa sobre o trabalho de acordo com a teoria sobre o co-design e design participativo. Terceiro, é olhar para a crítica como um processo de colaboração, que requer envolvimento e participação. Aqui, as qualidades afetivas de confiança, conforto, energia e, até mesmo, sarcasmo são necessários para manter uma atmosfera propícia para apoiar o desenvolvimento da obra” (FORLANO, SMITH, 2018, p. 294) Tradução livre.



Ao resgatar o grupo de valores necessários e inerentes ao Design Critique, Forlano e Smith (2018) também mencionam que os designers têm a oportunidade de ultrapassar os limites do estúdio e de construir uma rede global e colaborativa de estudiosos e profissionais, através da utilização de plataformas digitais. Esta afirmação traz consigo uma grande relevância, tendo em vista que a realidade do trabalho remoto foi abruptamente imposta - a nível mundial - em decorrência da pandemia da COVID-19.

A migração de milhares de profissionais para o modelo de *home office* foi apenas uma das consequências impostas pelo contexto pandêmico, mas os impactos da pandemia tocaram em questões muito mais profundas do que apenas a mudança física do escritório para as residências. Ao se pensar nestes novos modos de trabalho, sob a ótica do Design Critique, é notório que estes processos (ou encontros) que ocorrem no ambiente digital - frequentemente com sessões gravadas - acabam sendo um terreno pouco fértil para a crítica. Isso porque, as ferramentas digitais são normalmente insuficientes para apoiar os valores e normas associadas com o Design Critique baseado em estúdio, o qual preconiza um ambiente onde se estabelece uma conversa franca e irrestrita.

Com vistas a essa nova configuração de trabalho, se faz necessário abrir caminho para múltiplas possibilidades que possam estar imbricadas nesta “cultura da crítica online”, de modo que o ato de criticar possa ser percebido como uma prática reflexiva, afetuosa e de generosidade. No entanto, as autoras apontam que existem barreiras significativas à criação de práticas distribuídas, remotas e virtuais que mantenham os valores e culturas do estúdio de design. E, embora o surgimento e a disponibilidade de plataformas seja cada vez maior, ainda não existem ferramentas que sustentem os diferentes estilos, abordagens, linguagem e valores da crítica que são comuns no estúdio - com um enfoque específico em abertura, multiplicidade e colaboração (FORLANO, SMITH, 2018).

### **3.1 Estudo de caso**

O estudo de caso proposto neste ensaio aborda um evento de crítica, que foi parte de uma exploração etnográfica da aprendizagem dos alunos de design em uma grande universidade do meio-oeste dos Estados Unidos. Estes alunos faziam parte de um curso de pós-graduação em design (com duração de 2 anos), e a abordagem do evento estava direcionada para a crítica do design focada na interação humano-computador.

A fim de aprofundar conhecimentos sob o prisma da tecnologia inserida na prática do design critique, o evento foi dividido em dois momentos. Inicialmente, os alunos foram convidados a participar de algumas sessões em sala de aula, as quais incluíram apresentações de estudantes de um projeto de grupo, e a resultante crítica dos seus resultados de concepção.

Em um segundo momento, os estudantes foram organizados em equipes de quatro a cinco pessoas, e todos foram envolvidos na sessão final de apresentação e crítica. As sessões ocorreram em uma sala com tecnologia que incluiu oito telas, onze equipes e oito grupos de mesas, todas organizadas numa área de apresentação no centro da sala, conforme demonstra a imagem abaixo (Figura 1).



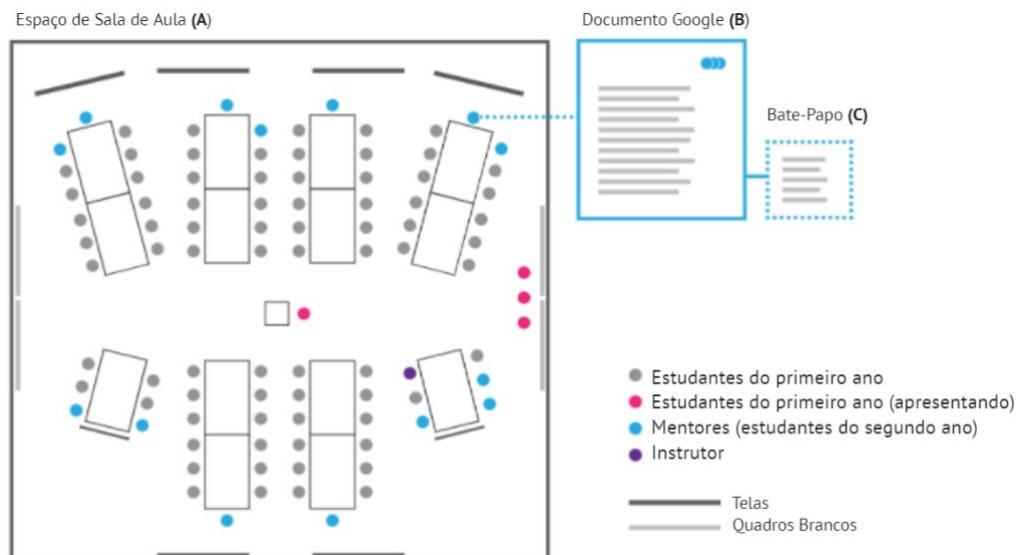
Figura 1: Espaço físico e virtual onde foram realizadas as sessões de Design Critique. Fonte: GRAY, C. (2018)



Três tipos únicos de participantes estiveram envolvidos na criação dos dados de crítica documentados neste experimento, sendo eles (a) alunos de graduação do primeiro ano, que estavam matriculados para crédito de curso; (b) alunos de pós-graduação do segundo ano, que serviram como mentores voluntários em todo o semestre, e eram obrigados a estar presentes em todas as sessões de aula e críticas; e (c) o instrutor do curso.

Os alunos de graduação do primeiro ano que apresentavam seus trabalhos finais (Figura 2, magenta) projetaram slides que eram visíveis nas telas ao redor da sala, enquanto o instrutor (roxo) e os demais alunos do primeiro ano (cinza) viram as apresentações e sessões de crítica. Os mentores dos alunos do segundo ano estavam localizados nas bordas da sala (pontos azuis), e contribuíram de várias maneiras importantes. Os mentores discutiam via bate-papo entre si, elaborando de forma colaborativa um Documento Google contendo feedback, o que forneceu um comentário verbal sintetizado para cada grupo perto da conclusão da avaliação de cada sessão de crítica.

Figura 2: Relações entre o espaço físico da sala de aula (a), Google Doc colaborativo (b), e o bate-papo dentro do Google Doc (c). Fonte: As autoras adaptado de GRAY, C. (2018)





Em suas conclusões sobre o evento, Gray (2018) evidenciou que a crítica em ambiente multimodal expandiu a capacidade do evento de crítica, mantendo ou mesmo melhorando a sua qualidade. Além disso, o autor menciona que, para além das oportunidades de aprendizagem oferecidas aos estudantes avançados no papel de mentor, a crítica multimodal - como evento instrucional - aumenta a compreensão por parte dos educadores de como os estudantes podem ver a propriedade e a responsabilidade em espaços tecnológicos onde o anonimato pode apresentar desafios.

Desta experiência, entende-se que o processo de reflexão - na - ação foi estimulado pelo fomento de conversas cruzadas, que, por vezes, assumiram um teor mais caótico, porém foram muito importantes e significativas. Estas conversas também estimularam o “ir além” de uma replicação da crítica de mentores, para uma geração de ideias próprias, e o desenvolvimento das capacidades de criar e monitorar as suas próprias reações pelos estudantes. É também evidente que a criação dentro do contexto multimodal exigiu dos estudantes habilidades de pensamento de ordem superior, aumentando também a experiência de design dos mentores participantes.

#### **4. Considerações finais**

Este estudo teve como objetivo refletir sobre a importância da prática reflexiva de Schön a fim de explorar caminhos desejáveis para o Design Critique. Assim, ao considerar as reflexões de Donald Schön (2000), em um contexto de Design Critique como apresentado por Forlano e Smith (2018), foi possível vislumbrar alguns pontos importantes de se destacarem. Primeiramente, entende-se que é favorável ter uma grande diversidade de profissionais com repertórios e expertises diferentes para melhores resultados deste método colaborativo. É importante também que os profissionais consigam resgatar experiências de seus repertórios, para então comparar com a situação em questão, avaliar possíveis ações, estabelecer hipóteses, e principalmente, comunicar isso de forma objetiva. Contanto que os profissionais mantenham a objetividade na comunicação, e mantenham os preconceitos longe de seus julgamentos, a reflexão - na - ação pode construir uma inteligência coletiva em uma Design Critique, impulsionando a troca entre os profissionais e os resultados positivos do encontro.

No que tange ao estudo de caso mencionado neste artigo, ressaltamos uma ponderação muito relevante a respeito dos efeitos do anonimato - que é uma característica marcante do ambiente online. Gray (2018) explica que estudos anteriores já utilizaram infra-estrutura tecnológica em ensaios envolvendo crítica, todavia, em seu estudo, o autor trabalha com Google Docs, e relata que essa ferramenta proporcionou um sentido de propriedade, dando aos estudantes do primeiro ano uma forma de rastrear "quem disse o quê", em contraste com a situação anterior, na qual as identidades não eram reveladas, e ocasionalmente, poderiam levar a críticas que eram vistas como duras e menos produtivas.

Deste modo, o compartilhamento de críticas individuais para a elaboração de uma síntese é muito positivo para a geração de sentido no processo de crítica. Também pela pesquisa de Gray (2018) entende-se que práticas multimodais de feedback e crítica podem melhorar o resultado de uma Design Critique, tornando mais fácil e democrático o processo de contribuição com um trabalho em questão, mesmo por pessoas mais tímidas ou não presentes fisicamente.

Ainda cumpre ressaltar a relevância do experimento realizado por Gray (2018) no que tange à presença da tecnologia nos processos de design. Ainda que tenha sido realizado antes da pandemia, os achados do autor carregam importantes aprendizados para esse novo cenário de trabalho remoto que está posto, permeado pela tecnologia e por equipes cooperando em uma lógica de sincronicidade.

É importante salientar que este artigo não espera esgotar o tema da reflexividade crítica no processo de design, na verdade, buscamos ressaltar boas práticas com vistas à teoria de reflexão-na-ação de Schon, e também à ideia de um possível Design Critique permeado por recursos tecnológicos.

Por fim, as autoras reconhecem a necessidade de novos estudos que possam aprofundar-se no entendimento desta tecnologia e multimodalidade na comunicação como estímulo para a reflexividade



no processo de Design Critique. Para tanto, seria pertinente uma coleta de dados primária, através de entrevistas, workshops ou até mesmo uma sessão de "crítica online" com profissionais do design.

## **5. Referências**

- FORLANO, Laura. SMITH, Stephanie. Critique as Collaboration in Design Anthropology. *Journal of Business Anthropology*, vol. 7, no. 2, p. 279–300, 2018.
- GRAY, Colin M. Democratizing assessment practices through multimodal critique in the design classroom. *International Journal of Technology and Design Education*, 2018.
- SCHÖN, Donald A. *Educando o Profissional Reflexivo*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- SCHÖN, Donald A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York, NY: Basic Books, 1983.