

## Projetar para o passado



[1]

[fred](#) [1]

05:40 24 jul, 2012

### [Projetar para o passado](#) [2]

Uma coisa que estou refletindo a partir das histórias coletadas até aqui é o quanto mudou a rotina de vida das pessoas que nasceram na primeira metade do século XX e passaram de um ambiente rural ou semi-rural para um ambiente urbano.

O mais interessante é que, ao contrário de uma lógica determinista, onde a pessoa se adapta ao ambiente, vocês estão mostrando com suas histórias que as pessoas nem sempre se adaptam e, com maior frequência do que se imagina, elas interferem nesse ambiente. Não se pode dizer que essas pessoas tem o controle sobre essas transformações, pois elas estão na maior parte do tempo reagindo. Mas também não pode dizer que elas são passivas.

O que fica claro pela pesquisa de vocês é que a tecnologia entra na vida da pessoa por meio de uma história, uma série de acontecimentos que a precede e que, de uma maneira ou de outra, vai interferir no que virá depois.

A dúvida que legitima ou não o uso da História Oral no Design é a seguinte: o quanto o saber do antes contribui para o saber do depois? Será que vale à pena pesquisar com usuários sobre o contexto deles hoje para pensar um contexto futuro?

Proponho um exercício para responder essa pergunta antes de terminar esse projeto. Ao invés de projetar para o futuro, vamos projetar para o passado. Porque? No futuro a gente não tem como avaliar se um projeto será adequado ou não, são muitos os fatores incertos. Mas, no passado as variáveis já estão dadas.

O exercício seria o seguinte: projetar um produto como se fosse lançado em 1960 com o público-alvo constituído dessas pessoas entrevistadas. A gente já sabe como eles reagiram à introdução da televisão. Mas e se fosse um outro produto diferente da televisão? Algo que tivesse totalmente a ver com a vida das pessoas, mas que só não foi possível porque não havia conhecimento disponível. Algo que, com o conhecimento que temos hoje, poderíamos fazer muito melhor.

A proposta é fazer um retrô da interação. Ao invés de se inspirar nas formas do passado para projetar produtos do presente (referência) ou o contrário, usar as formas atuais para reprojeter produtos do passado (releitura), a proposta é repensar a interação. Um retrô que vai além da aparência e chega na sustentabilidade.

Que tal olhar para o passado e pensar: o que poderia ter sido diferente que teria feito nosso sistema mais sustentável?

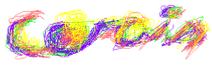
E quando falo de sustentabilidade não é só ecologia não, mas também qualidade de vida.

Que acham?

**URL de origem (recuperadas em 29/03/2024 - 08:31):**

<https://www.corais.org/anovainteracao/node/843>

**Links:**



[1] <https://www.corais.org/anovainteracao/user/3>

[2] <https://www.corais.org/anovainteracao/node/843>