

Reflexões sobre a caracterização da pesquisa científica e da prática profissional no design

Reflections on the characterization of scientific research and professional practice in design

Meyer, Guilherme Corrêa; MSc.; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Integrante do Laboratório Design, Memória e Emoção LABMEMO- PUC-Rio
guilhermecomeyer@hotmail.com

Resumo

Este artigo pretende refletir sobre elementos presentes na caracterização da pesquisa e da prática profissional do design. O trabalho investiga elementos de uma sistematização percebida tanto na natureza dos interesses das pesquisas científicas em design quanto no processo pelo qual atravessa o designer durante o exercício de sua prática profissional. Cabe salientar que este estudo não deve avançar na discussão sobre a estruturação do design enquanto campo científico propriamente dito (já que não investiga tópicos essenciais a tal discussão), mas sim pensar questões cujas reflexões permitam auxiliar a compreensão da atividade.

Palavras Chave: design; pesquisa e prática.

Abstract

This article aims to reflect on elements in the characterisation of research and professional practice of design. The work investigates elements of a systematization perceived both in the nature of the interests of scientific research in design as in the design practice professional process. It should be noted that this study should not proceed in the discussion on the structure of the design as a scientific field itself (since no research topics essential to that discussion), but thinking issues whose reflections allow assist in the understanding of the activity.

Keywords: design; research and practice.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

A relação entre a pesquisa e prática no design

Para tanto iniciemos reportando-nos a dois estudos distintos que tratam da relação entre pesquisa e prática, e da relação entre *praxis* e teoria.

“A pesquisa em design está atrelada à prática de design e destina-se às suas necessidades” (Roth, 1999, p. 19). A afirmação de Roth, que pode ser interpelada e combatida de diversas maneiras, indica-nos, em qualquer das perspectivas que venha abordá-la, que um de seus componentes tem como função principal servir ao outro. Sobre tema análogo, mas distinto, Bomfim (1994, p. IV-20) afirma que: “Design é essencialmente uma *praxis*; [...] essa *praxis* é acompanhada por teorias que têm duas funções: fundamentação e crítica; [...] teoria e *praxis* são partes de um mesmo processo, cujo desenvolvimento objetiva uma situação ideal...”. Peço ao leitor complacência ao permitir-me emparelhar as idéias de Roth às de Bomfim, atenuando, ao fazê-lo, as distinções entre teoria/ pesquisa, e *praxis*/ prática (o que nos poria em equívoco já que não referem-se elas as mesmas coisas). A comparação nos vale à medida que atentemos para a forma como Roth e Bomfim relacionam, cada qual em seu raciocínio, pesquisa e prática, e teoria e *praxis*. O que nos interessa nesta breve análise é mais a estrutura do pensamento de cada autor do que o conteúdo que as preenche. Se permitires a comparação verá que em certo nível a definição de Bomfim difere da proposta de Roth por utilizar de outra lógica para explicar a relação entre seus componentes. Bomfim substitui a idéia de que a pesquisa destina-se às necessidades da prática (que ocupa o desenvolvimento do argumento de Roth), pela idéia de que a teoria deve servir para que haja fundamentação e crítica sobre a *praxis* e para que seja este o meio de se vislumbrar uma situação ideal no design. Bomfim deixa as partes de sua definição (*praxis* e teoria) como agentes de um mesmo sistema, “como partes de um mesmo processo”, que acompanham-se num esquema em que *x* não serve *y*, ou vice-versa, mas que complementam-se mutuamente; de um processo cuja relação não se dá por intermédio de um só eixo linear.

As idéias de Roth e Bomfim aqui dispostas sugerem duas abordagens distintas. Estas abordagens servem de pano de fundo para pensar a pesquisa e a prática em design ao longo deste artigo. A primeira delas, que refere-se ao anúncio de Roth, aparentemente herdada do modelo teórico de HfG (Hochschule Für Gestaltung), configura-se sob o paradigma positivista em que o design apresenta-se como “ciência aplicada” (Findeli, 2001, p. 9), e que parece derivar de uma ‘epistemologia lógica’, ou ‘neopositivista’ (Japiassú, apud Portinari, 2006, p. 9).

A segunda, de Bomfim, remonta ao que Portinari apresenta como ‘exame propriamente crítico da atividade científica’ (2006, p. 9) e ao que Japiassú (apud Portinari, 2006, p.9) caracteriza como uma epistemologia não-positivista ou crítica, já que “preocupam-se (estas) com a história das ciências, com a ‘história’ da inteligência, com a arqueologia das ciências e com a relação da ciência com a sociedade que a produz, interferindo tanto em sua organização interna quanto em suas aplicações”.

Partindo desta apresentação, o trabalho deve apoiar-se sobre o estado atual do que parece representar as pesquisa científica e a prática profissional em design, e refletir sobre a herança dessa abordagem neopositivista a que se referia Japiassú bem como sobre a distância de uma refutação crítica tanto na organização da pesquisa científica quanto no procedimento utilizado pela prática no design.

A sistematização nos temas de interesse e nos tipos de pesquisa científica em design

Optou-se, nesta seção, por se pensar a sistematização da pesquisa em design a partir de dois enfoques. O primeiro deles refere-se aos temas de interesse dessa pesquisa; o segundo

refere-se ao tipo de pesquisa científica que deve utilizar o design. Esta seção intenta refletir sobre a sistematização presente nas tentativas de caracterização da pesquisa científica em design.

Quanto aos temas de interesse da pesquisa científica em design

Falar de pesquisa em design requer reflexões sobre aquilo que tange os temas de interesse do design e a possibilidade de se falar em um domínio de atuação próprio do design. Tal verificação é relevante, porém carrega implicações complexas de abordagem. Cientes da complexidade intrínseca ao tema há de frisar-se que a construção sistemática de um quadro de conteúdos de interesse do design, a qual se dedica a crítica desta seção, não equivale a delimitação de margens de um possível domínio próprio do design. Pensar num domínio próprio ao design requer o tratamento de outras questões que somente passam à margem deste estudo e que não são contempladas de forma a permitir tal reflexão.

O caminho percorrido para a estruturação do espaço de pesquisa em design organizou-se, aparentemente, sob as ordens de um processo lógico e positivo de construção. Assim, as pesquisas realizadas sobre os temas de interesse do design (sob uma suposta cunhagem do design) muitas vezes estariam mais bem acomodadas na área de cujo domínio a pesquisa fez uso. O distanciamento que o processo de definição dos temas de interesse da pesquisa de design mantém de uma epistemologia crítica de análise impossibilita alterações na organização interna desta rede de interesses de pesquisa de design, fazendo com que seus temas de interesse, muitas vezes, estejam deslocados e em desequilíbrio com a atividade de design.

Para tratar a questão da existência de um domínio próprio do design e de temas de interesse de pesquisa em design, questões distintas e incongruentes como se frisou, mas que esbarram-se frequentemente, se utilizará das abordagens de Bomfim (1994, 1997), Love (2002) e Friedman (2003). A idéia que ocupa o início desta seção não tem por fim avaliar a legitimidade em se definir um domínio para o design, mas apresentar, através da visão dos autores citados, os caminhos através dos quais se vem acomodando a pesquisa científica em design e refletir sobre a lógica adotada por esses caminhos.

Há, nos argumentos de ambos os autores (Bomfim, Love e Friedman), um aparente consenso de que o design somente pode ser apreendido enquanto teoria se residir num grupo de ordem inter ou transdisciplinar, pois, para tanto, precisaria ele “combinar conhecimentos pertencentes a diversas áreas científicas” (Bomfim, 1997, p. 29).

Bomfim (1994, p. IV-16 e 1997, p. 30) diz ainda que:

[...] “o design é essencialmente uma praxis, mas, ao contrário da arte e do artesanato, uma praxis que procura seguir princípios de diversas ciências na determinação da figura de objetos”. E:

[...] “o design abre mão de tentar construir um corpo teórico próprio, em troca dos conhecimentos de disciplinas diversas, combinando-as de modo particular em cada situação específica. O design, através de sua praxis, seria o elo conciliador ou interventor entre especialistas de diversas áreas”.

Se para Bomfim (1997) esta condição inerente à prática do design, de utilizar combinadamente conhecimentos de diversas áreas, dispensaria-o como ciência a ser constituída, para Friedman (2003) e para Love (2002) é justamente a utilização desses conhecimentos que constitui o domínio de atuação do design.

Acredita-se que o conjunto de temas de interesse de pesquisa do design conformou-se, e vem conformando-se, em conjunção à qualidade interdisciplinar do design prenunciada pelos autores acima. Ao longo desta demarcação de temas para as pesquisas em design, parece ter-se utilizado do pressuposto anunciado por Bomfim de que uma teoria do design devesse ‘ser interdisciplinar e transclássica’ (1994 p. IV-21). Tal ponto de partida levou-nos à tentativa de identificar temas de interesse de pesquisa dos quais o design fez uso a partir dos pontos de ligação entre o design e os campos de cujos conteúdos fez, ou faz, uso, para então compreender os espaços passíveis de pesquisa de design. Tal esforço recorre, nitidamente, a um processo positivo de argüição, em que o objetivo está em se elucidar sistematicamente delimitações para a atividade da pesquisa científica de design. Para falar sobre como se deu a definição sistemática das margens que vêm delimitando os conteúdos abarcados pelas pesquisas em design, utilizar-se-á das abordagens de Bomfim (1994); de Moraes (1994) e de Friedman (2001).

Friedman (2001, p. 40) enfatiza que a “própria natureza do design é o de uma disciplina integrativa localizada na intersecção de diversos campos maiores”. Para o autor, este espaço tomado pelo design é constituído de seis domínios gerais: “ciências naturais, artes humanitárias e liberais, ciências comportamentais e sociais, profissões humanas e serviços, artes aplicadas e criativas, engenharia e tecnologia”. Friedman ressalva que o design utiliza-se destes domínios maiores em diferentes aspectos e proporções; e que a alternância na utilização dos conhecimentos provenientes dessas áreas varia de acordo com a natureza de projeto em que está envolvido.

Bomfim (1994, p. IV-16), por sua vez, apresenta uma crítica sobre grupos que vieram abastecer, nas três décadas que antecederam o ano de 1994 (em que Bomfim publica o artigo sobre o tema), os currículos dos cursos de design. Bomfim apresenta seis grupos de conhecimento principais que tinham por objetivos tornar a atividade de design mais lógica e demarcada:

1. Conhecimentos gerais sobre filosofia, política, história, comunicação, legislação, ecologia, etc. Este grupo de disciplinas fornece conceitos genéricos sobre o contexto material e social onde a atividade do designer é exercida, suas implicações ideológicas, econômicas, ecológicas, etc.

2. Conhecimentos relacionados a tecnologias de fabricação e materiais, planejamento e administração da produção, marketing, etc. Estes conhecimentos devem fundamentar o processo criativo no que se refere às possibilidades e limitações do aparelho produtivo responsável pela fabricação e distribuição de bens.

3. Conhecimentos que abordam o processo de utilização, tais como a ergonomia, psicologia, sociologia, antropologia, etc., ou seja, disciplinas que estudem a interface bio-fisiológica, psicológica e sociológica entre produto e usuário.

4. Conhecimentos sobre planejamento e criação da forma, a exemplo da metodologia, teoria da forma, teoria da cor, etc. Estas disciplinas se referem à atividade executiva do designer, isto é, o projeto.

5. Conhecimentos sobre meios bidimensionais e tridimensionais de representação, ou seja, conhecimentos sobre linguagens e comunicação das atividades desenvolvidas no projeto.

6. Conhecimentos instrumentais deduzidos da física, matemática, química, etc., que funcionam como ferramentas auxiliares às demais disciplinas.

Se por um lado a apresentação destes grupos de conhecimento dos quais faz uso o design não sugere que cabe às pesquisas em design a investigação dos assuntos que formam esses grupos, por outro indica-nos a ordenação de um conjunto de interesses com o qual passou a ocupar-se o design. Tal intento, o da sistematização deste quadro curricular no

design, já criticado por Bomfim, promoveu o equívoco que fez com que se entendesse o design como campo cujo domínio reunisse, qual a maior das ciências, todos os campos científicos em cuja intersecção pretendeu residir o design.

Ao analisar o prospecto da oitava edição do Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, o P&D (de 2008), deparo-me (escrevo em primeira pessoa por referir-se esta a uma verificação casual e particular) com um vasto número de tópicos de interesse que parecem ilustrar a variedade de domínios para os quais a pesquisa em design tem avançado. Ali se destacam tópicos como: cultura, política, antropologia, gestão, ensino, teorias da comunicação, ética, estudos da subjetividade, estética, arte e tecnologia, arquitetura, design de transporte e de movimento, redes de jogos, entre muitos outros. De uma forma ou de outra, pode-se dizer que tais tópicos acabam por delimitar os assuntos de interesse da pesquisa em design. E a variedade percebida na natureza desses tópicos revela, outra vez, problemas na caracterização do design, que, mediante tal exposição, propõe-se como campo encarregado de todos estes conteúdos.

Love (2002, p. 351) traz reflexões que também usam de uma abordagem de pressuposto positivista. O autor diz que apesar da pesquisa em design utilizar-se de conhecimentos provenientes de outros campos, como os já renunciados na crítica de Bomfim, existe uma abordagem própria do design que utiliza dos conhecimentos que extrapolam os limites destes outros campos. Segundo o autor existem tópicos centrais no design que, apesar de utilizar material de outras disciplinas, são periféricos a elas e acabam por constituir-se assunto de design, como esclarece-nos o trecho seguinte (2002, p. 351):

[...] “se limites são desenhados para excluir tópicos que são centrais a outras disciplinas, permanece um núcleo contendo elementos conceituais centrais de uma disciplina de design. Este núcleo de conceitos e teorias é distinto de outras disciplinas. A identificação de um núcleo conceitual básico forma o segundo ponto chave para o estabelecimento e a unificação de uma coerente disciplina de pesquisa e teoria de design”.

Anamaria de Moraes (1994, p. IV-31, 32) ao apresentar as interfaces provenientes da relação entre homem e produto, indica diversos temas de pesquisa abertos ao design. O argumento da autora sugere ser tema de interesse do design pesquisas relacionadas com:

1. Requisitos de usabilidade e manufaturabilidade (bem-estar, conforto e segurança);
2. Requisitos estruturais e moventes (funções de transmissão e sustentação);
3. Requisitos de produtividade (funções de produção: processos e métodos);
4. Requisitos de resistência (funções de transformação dos materiais);
5. Requisitos de custo (funções econômicas);
6. Requisitos de significação (funções simbólicas);
7. Requisitos sensório-formais (funções sensíveis e emocionais);
8. Requisitos espaciais (funções de arranjo de interiores e de impacto urbano);
9. Requisitos ecossistêmicos (funções de impacto ambiental).

A abordagem de Moraes, que contribui para a sistematização da pesquisa científica no design, sugere também, quer pela abertura com que anuncia os tópicos mencionados, quer pela sugestão de que são estes alguns dos temas de interesse do design, que não equivalem eles a um universo consolidado e irreversível de conteúdos, que não se encerra em suas considerações as possibilidades de reestruturação interna da pesquisa em design.

Quanto ao tipo da pesquisa científica em design

Acredita-se que as tentativas de se definir a pesquisa científica em design através dos tipos de pesquisa que utiliza também recorrem frequentemente às premissas positivistas de uma epistemologia lógica.

Moraes (1994, p. IV-28) traz uma classificação bastante sintética sobre os tipos de pesquisas científicas existentes. Para a autora, há, em termos gerais, dois tipos de pesquisa científica que podem sintetizar outras categorias de pesquisa: a pesquisa descritiva e a pesquisa experimental.

“A diferença que geralmente se estabelece entre os conceitos descrever e explicar pode, aproximadamente, indicar como a pesquisa descritiva se distingue da experimental. Descrever é narrar o que acontece. Explicar é dizer por que acontece. Assim, a pesquisa descritiva está interessada em descobrir e observar fenômenos, procurando descrevê-los, classificá-los e interpretá-los. A pesquisa experimental pretende dizer de que modo ou por quais causas o fenômeno é produzido”.

Apesar de haver outros desdobramentos de classificação dos tipos de pesquisas não mencionados por Moraes no artigo de 1994 (em que se pode destacar pesquisa básica, pura ou fundamental e histórica, entre tantas outras, que variam conforme as diferentes abordagens que as classificam), para Ander-Egg a pesquisa no design costuma classificar-se como pesquisa aplicada (que segundo Ander-Egg [1978:33] caracteriza-se por seu interesse prático, ou seja, que os resultados sejam aplicados ou utilizados, imediatamente, na solução de problemas que ocorrem na realidade). Tal abordagem remonta à descrição de Findeli sobre a herança recebida de Ulm, e que veio ordenar o processo de design (visto mais à frente).

Contudo, se entendemos constituir o design uma disciplina de cunho inter ou transdisciplinar (Bomfim, 1997), encerrá-lo num único tipo de pesquisa específico pode trazer problemas, como sugere a fala de Friedman:

“A natureza do design é o de uma disciplina integrativa localizada na intersecção de diversos campos maiores. Em uma dimensão, o design é um campo do pensamento e de pesquisa pura. Em outra, é um campo de prática e de pesquisa aplicada. Quando requerimentos são usados para resolver problemas específicos em um bloco específico, ele é um campo de pesquisa clínica” (Friedman, 2003, p. 508).

Sendo assim, sob a ordem das classificações quanto aos tipos de pesquisa existentes e sua relação com o tipo de pesquisa em que se enquadra o design, podemos dizer, na melhor das hipóteses, que a categoria de pesquisa em que se encerra o design varia de acordo com a natureza da atividade de pesquisa em design de que se está falando. E que delimitá-la num só tipo é resultado de um meio de sistematização de abordagem que não reflete a prática de pesquisa em design e que, por isso, é equivocado.

Buchanan (1996), sobre a dificuldade em se definir a pesquisa de design quanto ao tipo de que faz uso, diz:

“Ninguém está certo sobre o que a pesquisa em design significa. A pesquisa em design deve seguir o modelo das disciplinas científicas tradicionais, ou deve buscar um novo modelo, baseado na conexão entre teoria, prática e produção que é a marca do design?”

A questão levantada por Buchanan denuncia o estágio incipiente da discussão sobre aquilo que se caracterizaria como pesquisa científica em design. O malogro aparente nas tentativas de se avançar sobre a questão lembrada por Buchanan não deve ser visto como obstáculo para o design, mas sim como oportunidade de reflexão e crítica para que melhor se

acomode a pesquisa em design. Contudo, a reflexão que se propõe aqui somente pode acompanhar as reflexões sobre a pesquisa científica em design quando através de uma postura crítica que não tenha entre suas pretensões o esgotamento do assunto, mas, pelo contrário, um senso de constante reflexão e transformação.

A sistematização do processo percorrido pela prática profissional de design

Existe, aparentemente, uma estrutura de processo de design cujas características explicam a influência de paradigmas herdados pelo exercício prático de design. Contudo, ao tentar descrever os processos de uma atividade de design, encontramos dois modelos que, apesar de não representarem equilibradamente a prática profissional do design, servem-nos para explicar dois modelos distintos da prática profissional de design. O primeiro deles é carregado da herança positivista postulada em Ulm, a que Japiassú (1991) chama de neopositivista. O outro, que se afasta necessariamente do paradigma de que fez uso aquele primeiro modelo, escapa desta herança positivista e prevê, em detrimento à ciência aplicada, uma ciência envolvida (Findeli, 2001). Esta seção do artigo pretende, portanto, apresentar duas concepções de processo de design (percebidas por Findeli) que parecem caracterizar, de uma forma ou de outra, a prática profissional em design.

Vale salientar que quando optou-se pela descrição da atividade prática de design através dos processos que a explicam, não se presumiu serem esses processos suficientes, ou insuficientes, para a determinação do design como campo científico (acredita-se haver outros elementos, como por exemplo o próprio objeto de interesse do design, que não serão trazidos ao texto, mas que poderiam trazer traços fidedignos para a caracterização da prática do design, como sugeriu Bomfim).

A descrição da prática profissional do design a partir do processo por ela percorrido parece servir aos interesses deste artigo: encontrar elementos que ilustrem a ocorrência da sistematização (ou da positivação) do processo de design e buscar elementos que apresentem outra forma de se pensar o processo de design.

Processo Científico e Processo de Design

Antes de se avançar sobre a descrição do processo de design há que se explicar as distinções entre o processo que atravessa o designer durante o ato projetual e o processo científico pelo qual passa o cientista durante sua investigação. Ao distanciar um processo do outro Nigel Cross (1989) recorre ao exame sistemático de ambos os processos. O autor, através do estudo de Lawson, de 1984, procurou verificar a forma como o designer e o cientista avançavam sobre a solução de um mesmo problema. Neste estudo constatou-se que o designer tenta, em um grande número de sugestões, encontrar uma solução satisfatória para o problema que lhe foi apresentado. Lawson (apud Cross, 1989) procura deixar em paralelo as particularidades de cada uma das investigações. Para ele enquanto o cientista soluciona o problema através de ‘análise’, o designer o faz por intermédio de ‘síntese’; enquanto o cientista faz uso de estratégias ‘focadas no problema’, o design utiliza as de ‘foco na solução’.

Kroes (2002), concordando com o argumento Cross, diferencia a metodologia do processo de pesquisa científica e metodologia do processo de design. Para o autor enquanto esta é orientada para o processo e é normativa, aquela orienta-se ao produto, e é descritiva.

[...] “existem duas diferenças notáveis na orientação entre os estudos metodológicos do design técnico e a pesquisa científica. A metodologia de design usa de uma instância normativa para o design e é muito orientada ao processo, enquanto que a

metodologia de pesquisa é descritiva e fortemente orientada para o produto” (Kroes, 2002, p. 288).

Ao defender a distinção entre processo de design e processo científico as proposições formuladas por Kroes e Cross utilizam do mesmo processo e da mesma herança do modelo neopositivista prescrito por Japiassú (1991). Desta forma, acabam os autores por interessar o processo de design à transformação do problema percebido na solução a que se dispôs. Tal ênfase é também constatada em Findeli, como consta a seguir.

Processo de Design

No esquema proposto por Findeli (2001) destacam-se dois quadros distintos. O primeiro deles, herdado do modelo teórico de HfG (Hochschule Für Gestaltung), configura-se sob o paradigma positivista em que o design apresenta-se como “ciência aplicada”. Neste modelo o processo de design inicia na identificação de um problema (ou necessidade) e encerra-se na transformação deste problema em solução. O quadro é descrito pelo autor (2001, p. 9) da seguinte maneira:

- 1 Uma necessidade, ou problema, é identificado: situação A;
- 2 Uma solução é imaginada e descrita: situação B; e
- 3 O ato de design consiste no elo de ligação da transformação da situação A para a situação B.

Esse modelo assemelha-se, em parte, àquele que Bomfim diz ter acompanhado com maior assiduidade as pesquisas sobre o processo de design, que se denomina método de “caixa preta” (Bomfim, 1997, p 33). Neste o designer deve conhecer o input (que alimentará o processo) para então obter os outputs desejados. Pondo os modelos de Bomfim e de Findeli lado a lado, verificamos que, apesar de distintas em alguns pontos (o relato de Bomfim enfatiza um momento obscuro e desconhecido em que o problema transforma-se em solução, ao passo que o relato de Findeli enfatiza o desconhecimento na elaboração do problema e da solução), ambas os modelos descritos dizem que o problema se tornará solução mediante a ação do designer. O designer atua, portanto, nestes modelos, sobre um problema a que é alheio. Aqui, a solução para o problema, que se resolve mediante o lançamento de um produto (quer material ou imaterial), é reflexo do próprio problema, e da intervenção do designer sobre ele.

Para Findeli (2001) a estrutura descrita é a mais aceita e praticada no design. Acredita-se que idéia de processo de design que inicia na identificação do problema e se encerra na solução deste problema é compartilhada tanto nas escolas de design (em que os alunos iniciam o projeto a partir da anúncio de um problema pré-definido, e que o finalizam na apresentação da solução para o problema recebido) quanto na prática profissional (através da apresentação do problema pelo cliente, ou pela identificação de uma necessidade definida, que devem ser solucionados através da ação do designer).

Contudo, para Findeli (2001), outra estrutura de processo de design também pode ser pensada quando através da transformação do paradigma que orientava a estrutura anterior. Apesar de ainda estar muitas vezes distante do cotidiano de ensino e de prática profissional do design, essa estrutura de processo parece permitir ao design uma reflexão crítica continua que virá, conseqüentemente, admitir as transformações requeridas pela atividade de design. Tal estrutura somente ganha forma quando distante do paradigma da ‘ciência aplicada’ - que parece ainda acompanhar o pensamento em design. Findeli (2001, p. 10) diz que a partir do momento que se pense em uma atitude de design que não seja ‘aplicada’, mas ‘envolvida’ o processo de design passa a ganhar outra estrutura:

- 1 Ao invés de um problema, se tem: estado A de um sistema;
- 2 Ao invés de uma solução, se tem: estado B de um sistema; e
- 3 Os designers e os usuários são partes deste sistema.

O ato de design desse modelo não se refere à tradução de um problema fornecido, ou percebido, em uma solução. O designer aqui ‘age’, diferente do primeiro modelo descrito, na compreensão da morfologia deste sistema, no entendimento de sua ‘inteligência’. Sob esta estrutura o designer não atua contra ou para o sistema, mas com o sistema. O autor entende que o designer e o usuário fazem parte do processo e que ambos são transformados, bem como acabam por transformar o sistema (Findeli, 2001, p. 10).

A lógica de que utiliza Findeli em seu segundo modelo parece ocupar o pensamento de Latour (2005) na teoria que denominou Ator-Rede (Actor Network Theory, ANT). O argumento de Latour, discutido por Law, expõe que os objetos, os homens, as relações, as interfaces, o ambiente físico “são todos gerados nas redes do social, são partes delas e são essenciais a elas” (Law, 1997). A idéia de Latour alerta para a inexistência da hierarquia postulada no primeiro modelo de Findeli. Se entendemos a deficiência intrínseca à linearidade daquele primeiro modelo de Findeli, entendemos também que o processo de design não iniciaria na identificação de um problema e encerraria em sua resolução, mas que o processo é marcado por uma complexidade em que atuam mutuamente designer, clientes, usuários, soluções..., todos partes constitutivas de um sistema, que por sua vez interagem com outros sistemas.

A distinção entre as estruturas esboçadas por Findeli está justamente na participação do designer naquilo que o autor chamou de ‘complexificação da problemática’ e na ‘complexificação do impacto do projeto’. Na primeira estrutura o designer mantém-se alheio ao problema (este lhe é fornecido, ou por ele é identificado) e à solução (que salta do processo de design pronta para ‘viver sua própria vida’). Na segunda estrutura o designer é parte constitutiva do problema e da solução e os afeta da mesma forma que por eles é afetado.

O esquema dos modelos de processo de design relatados por Findeli carrega traços comuns à prática de design. A particularidade do processo de design descrito por Findeli não se encerra num ou noutro modelo (no primeiro ou no segundo), mas justamente no movimento existente entre um e outro. Apesar de o primeiro modelo ocupar, provavelmente, o maior número de ocorrências nos processos exercidos na prática de design, acredito (peço aqui permissão para trazer o texto à primeira pessoa, pelos mesmos motivos de que outrora fiz uso) haver casos em que o processo da prática de design assemelhe-se, ou ao menos objetive assemelhar-se (o que já sugere a existência), ao processo descrito no segundo modelo de Findeli. Acredito que começa a surgir, paulatina e isoladamente, está certo, propostas de projeto oferecidas em disciplinas específicas dos cursos de graduação em design, que permitem o discorrer de um processo tal como é descrito por Findeli em seu segundo modelo.

Desta forma, a movimentação de um modelo (a) em que o designer transformava necessidades externas em soluções (e que trazem traços nítidos de uma herança positivista), para um modelo (b) em que o designer é parte integrante (junto dos demais atores envolvidos) do processo (que somente pode ser concebido se mediante a dissolução do paradigma da ciência aplicada da qual faz uso o primeiro modelo), parece representar traços distintos da prática profissional de design.

Ainda assim, de uma forma ou de outra, para que possa o designer galgar outros espaços que permitam um melhor posicionamento de pesquisa e prática, é necessário que ocupemo-nos (estudantes, pesquisadores, profissionais do exercício prático) de postura crítica

e que larguemos as tentativas de ordenar o design sem antes saber o que de fato a ele compete.

Considerações Finais

O primeiro modelo de processo de design percebido por Findeli é o mais utilizado na prática profissional e talvez melhor caracterize a prática profissional tal qual vem sendo ela exercida. Tal virtude provém, certamente, da sistematização do processo de design iniciada na escola, mas é também agenciada pela ordem das pesquisas em design e mantidas pelo exercício prático profissional.

Este breve artigo procurou mostrar a forma como se vem caracterizando a pesquisa e a prática profissional em design. Através da análise de assuntos de interesse da pesquisa e do processo pelo qual atravessa o profissional durante o exercício prático de design, falou-se sobre prevalência de um meio positivo e sistemático de organização. Tal meio utiliza-se de uma “epistemologia lógica” ou “neopositivista” como meio de inquérito, o que veio garantir a sistematização que vemos ocupar tanto os desdobramentos dos tópicos de interesse das pesquisas em design, quanto o processo da prática de design.

Procurou-se mostrar também que uma reflexão crítica, somente possível quando através de uma “epistemologia não-positivista”, aparece-nos como forma de melhor pensar a pesquisa e a prática de design, já que sua natureza permite-nos a constante crítica e a constante reflexão, qualidades das quais a própria essência do design necessita.

Referências

ANDER-EGG, E. **Introducción a las técnicas de investigación social**: para trabajadores sociales. 7ª edición, Buenos Aires: Humanitas, 1978.

BOMFIM, G. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design**. V V, n. 2. dez 1997.

BUCHANAN, R. Elements of Design. **Design Issues**. 12:1, Spring, 1996: 74-75.

BUNGE, M. **La ciencia: su metodo e su filosofia**. Buenos Aires: Siglo Veinte, 1975

MORAES, A. Pesquisa em Design: Tecnologia e Métodos Científicos - 1 e 2: conhecimento, ciências, técnica e tecnologia. **Estudos em Design**, v.2, n.2 nov. 1994

CERVO, A. L., BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 3.ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1983.

CROSS, N. **Engineering Design Methods** (England: John Wiley, 1989).

FINDELI, A. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. **Design Issues**: volume 17, number 1 Winter 2001.

FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. **Design Studies**, 24, 2003, (507-522).

_____. ‘Creating design knowledge: from research into practice’ in E W L Norman and P H Roberts (eds), **Design and Technology Educational Research and Development**: The

Emerging International Research Agenda, Department of Design and Technology, Loughborough University, Loughborough (2001) pp 31–69

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1987.

KROES, P. Design methodology and the nature of technical artefacts. **Design Studies**, v. 23 (2002) 287–302

JAPIASSÚ, H. **Introdução ao pensamento Epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

LAKATOS, E. M., MARCONI, M. de A. **Técnicas de pesquisa**. 5ª edição. São Paulo, 2002 Atlas.

LATOURETTE, B. **Reassembling the Social: an introduction to actor-Network-Theory**. Oxford, New York, 2005.

LAW, J. TRADUCTION/TRAHISON: NOTES ON ANT (1997) - <http://www.cs.ucsd.edu/users/goguen/courses/175/stslaw.html> (Acesso em junho de 2005).

MILLER, W. R. **Definition of design**. 1988. <http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc> (Acesso em outubro de 2007).

ROTH, S. The Stage of Research in Design. **Design Issues**: volume 15, Number 2, summer, 1999.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis: Vozes, 1988.

QUARANTE, D. **Diseño Industrial**, Vol. I e II, Edições CEAC AS, Barcelona, 1992

SWANN, C. Action Research and the Practice of Design. **Design Issues**: Volume 18, Number 1, Winter 2002.