

## TIPOS DE PESQUISA EM DESIGN: análise crítica das taxonomias

*TYPES OF RESEARCH IN DESIGN: critical analysis of taxonomies*

Marcio Rocha Pereira da Silva Baraco

msilva@esdi.uerj.br

Barbara Necyk

bnecyk@esdi.uerj.br

### Resumo

Calvera (2006) afirma que a pesquisa na pós-graduação é uma “profissão diferente” daquela exercida por designers, que requer uma mentalidade nova. Isso implica que há diversas acepções da palavra ‘pesquisa’, que o campo aos poucos tenta mapear, formando taxonomias. A distinção mais importante dessas taxonomias é entre pesquisa-para-design, realizada dentro de projetos e vinculada aos objetivos do projeto, e pesquisa-sobre-design, realizada na academia com o objetivo de produzir conhecimentos. A pesquisa-sobre-design requer critérios de validade dos conhecimentos mais sofisticados do que a aceitação de uma ‘verdade prática’, que parece estar incorporada no lugar comum, sem considerar que uma ideia que funciona em um projeto pode não funcionar em outros.

**Palavras Chave:** epistemologia do design; pesquisa-sobre-design; metodologia científica para design.

### Abstract

*Calvera (2006) posits that research for doctorate education is a “different profession” than what designers do, and that it requires a change of mentality. This implies different conceptions of the word ‘research’, that the field of design has been mapping out, forming taxonomies. The most important distinction there is between research-for-design, that happens inside a project and must follow the project objectives, and research-into-design, that happens in academia with knowledge production as the essential objective. The concepts used in research-into-design require validity criteria that are more sophisticated than the ‘truth of practice’ that designers seem to adopt, borrowing from common sense, seemingly unable to consider that something that works for a given project could cease to work in other contexts.*

**Keywords:** design epistemology; research-into-design; scientific method for design.

## 1. Introdução

Esse artigo apresenta discussões preliminares de uma pesquisa de doutorado, investigando como o trabalho acadêmico de pesquisa é compreendido na área do design. Essa questão é importante porque o design lança mão de diversas metodologias de projeto, que podem ter ou não ter relação com a metodologia científica. Se essa relação não for clara, o designer corre o risco de aplicar uma metodologia no contexto da outra, por exemplo se prendendo à lógicas de mercado numa avaliação acadêmica, ou tentando argumentar cientificamente para um cliente comercial. Para fazer essa investigação foram analisados, através de pesquisa bibliográfica, trabalhos que mapeassem os tipos das pesquisas realizadas no campo, constituindo as diversas tipologias e taxonomias das pesquisas em design.

## 2. Design no contexto acadêmico

Este artigo vai considerar como pesquisas acadêmicas aquelas realizadas em pós-graduação *stricto sensu*, ou seja em cursos de doutorado e mestrado. A partir da década de 1990, começaram a surgir esforços para a criação da pós-graduação em design no Brasil. Embora anteriormente alguns pesquisadores investigassem o design, faziam isso sob o abrigo de programas de pós-graduação em áreas próximas, como a comunicação, engenharia de produção, arquitetura e urbanismo, história, dentre outras. O programa pioneiro foi o da PUC-Rio, que iniciou seu mestrado em 1994, seguido por UNESP-Bauru em 2002, UFPE em 2004, e a ESDI-UERJ em 2005. Em 2024, existem 23 Programas de Pós-Graduação em Design no Brasil (COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR, c2022). Esses esforços começaram num momento de intensas polêmicas. Notoriamente, a transição de nomenclatura dos cursos superiores, de “Desenho Industrial” para “Design”, levantou muitas discussões sobre as definições possíveis de design, sem sinais de que qualquer consenso pudesse ser alcançado. Essa situação se apresentou particularmente desafiadora, na medida em que as equipes envolvidas nesses primeiros programas precisavam estruturar suas macro-propostas de pesquisa, e em alguma medida procuravam basear essa organização numa definição de design que estava em estado de disputa, e que portanto não poderia sustentar essa sistematização.

Por exemplo, van der Linden (2010) vai afirmar que a “despeito da evolução ao longo das últimas duas décadas, a pesquisa em Design no Brasil ainda carece de um arcabouço teórico que permita o trânsito entre os diversos campos em que está se desenvolvendo”, parecendo levar, segundo esse autor, à uma fragmentação das instituições e programas governamentais que tentam fomentar o design e a pesquisa em design, gerando poucos resultados. Isso indica que a multiplicidade e diversidade das manifestações de design no mundo atual não estariam sendo abarcadas pela ideologia do campo – o debate sobre design teria menos amplitude que o design em si.

Embora em um contexto profissional seja possível atuar sem essa sofisticação do discurso, a criação dos programas de pós-graduação em design traz a questão à tona. O estudo do design em nível de pós-graduação também traz novos conceitos, categorias e análises para desenvolver esse debate, mas tratam-se de ferramentas acadêmicas que funcionam sob critérios muito diferentes das ferramentas de projeto, exigindo dos designers uma adaptação significativa.

A prática de pesquisa emerge lentamente como um modo de trabalhar que tem características completamente diferentes da prática do design, e, para tanto, os designers necessitam treinamento especial. Para ingressar em um doutorado, os designers têm que mudar suas mentalidades e aprender uma profissão diferente. (CALVERA, 2006)

No momento em que um designer inicia uma pesquisa em um programa de pós-graduação

*stricto sensu*, ele está assumindo o compromisso de pesquisador, que é com a construção do conhecimento, e portanto os critérios de qualidade do seu trabalho serão critérios acadêmicos, completamente diferentes daqueles envolvidos na realização de um projeto. Mas, ao menos nesse caso, **diferentes critérios de qualidade implicam posicionamentos epistemológicos diferentes**, que têm consequências enormes sobre a pesquisa. Isso coloca em questão a equivalência das pesquisas acadêmicas em relação àquelas realizadas dentro do contexto de um projeto, como parte da metodologia adotada.

A pesquisa incorporada na metodologia de projeto partilha algumas semelhanças com a pesquisa acadêmica, por possuir sistematizações e instrumentos, mas o tipo de conhecimento que busca produzir é muito diferente. Pesquisas realizadas para projetos de design não visam publicação, reprodutibilidade, ou revisão por pares. Em alguns casos, o sigilo comercial pode entrar em conflito direto com os valores científicos, e não é seguro supor que isso seja raro. Por mais que uma equipe de projeto se esforce por basear suas decisões em fatos bem estabelecidos e confiáveis, e lance mão da pesquisa para tanto, os questionamentos dessas pesquisas estarão necessariamente limitados àquele projeto e ao seu universo. A pesquisa sobre o próprio processo de projeto não aparece como um foco importante de seu trabalho, sendo no máximo praticada ao final do processo para documentar e relatar os procedimentos de um projeto já finalizado.

Note-se, porém, que estão envolvidas diversas acepções da palavra «pesquisa», que o campo aos poucos tenta mapear (e esse mapeamento vai aos poucos criando uma série de ‘tipologias’ ou ‘taxonomias’ da pesquisa em design, discutidas à frente). Embora possam existir aproximações entre esses tipos de pesquisa, os seus fundamentos são significativamente distintos. A construção do conhecimento é absolutamente central para a academia, e o domínio dos instrumentos, valores, e procedimentos de pesquisa é indispensável para a pós-graduação em design. Mas isso cria um conflito importante, que infelizmente passa despercebido, porque metodologias de projeto frequentemente incluem fases denominadas de ‘pesquisa’, por vezes sugerindo procedimentos de moldes científicos, ou ao menos inspirados por procedimentos científicos, o que cria uma situação delicada em que os designers acreditam fazer pesquisa num sentido científico, quando na realidade não compreendem os paradigmas epistemológicos da ciência. Por exemplo, Freitas (1999) aplica um questionário a professores universitários de design, e detecta que:

Se, de acordo com [as respostas do questionário], 5% dos 590 professores utilizassem pesquisa como recurso didático, teríamos aproximadamente 30 docentes produzindo documentos científicos com alguma frequência. Entretanto, como é exígua a produção científica em Design, é provável que esses professores tenham confundido ‘pesquisa’, segundo o entendimento do senso comum (como por exemplo as realizadas por alunos de 1º e 2º graus) com pesquisa científica. (FREITAS, 1999, p. 75)

A questão não é decidir quem faz “pesquisa de verdade” ou não, pois não é a homonímia que causa a confusão entre os conceitos. É perfeitamente possível utilizar a mesma palavra para coisas diferentes sem causar problemas – os cariocas chamam de «mate» uma bebida gelada, enquanto os gaúchos usam a mesma palavra para uma bebida quente, mas no contexto é fácil saber do que se trata. A confusão entre esses dois tipos de pesquisa decorre das circunstâncias históricas, culturais, tecnológicas em que o design vai adquirindo a conformação que conhecemos – circunstâncias muito complexas que não podem ser ‘solucionadas’, e que também não vão ser esgotadas através de um único modo de pesquisa. **O que diferencia os dois tipos de pesquisa são os objetivos e consequentes critérios de qualidade.** Essa diferença não se resume ao contexto institucional que abriga o trabalho investigativo, mas é fortemente influenciada por ele. É possível que uma empresa realize pesquisas em moldes científicos, mas isso acontece raramente, porque

em geral as empresas têm mais a ganhar com pesquisa voltada para projetos, ao invés de questionamentos mais amplos e generalizáveis. Do mesmo modo, uma pesquisa de pós-graduação também pode adotar objetivos e critérios de projeto, mas isso não está de acordo com os objetivos da universidade, e das instituições científicas como um todo, o que quer dizer que, se um Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) permitir esse tipo de pesquisa, sua produção será avaliada como inferior, inadequada ao mundo científico, e não validada enquanto pesquisa.

É fundamental compreender que o êxito de um projeto não é suficiente para a construção de conhecimento. Tendo uma formação centrada na realização de projetos, os designers tendem a pressupor que se o projeto deu certo, tem uma verdade ali, sem, muitas vezes, considerar as diferenças de um projeto para outro, que invalidaria aquela ‘verdade’ localizada em qualquer outro contexto. Portanto, essa perspectiva confunde *know-how* (saber fazer) com um saber generalizável. Infelizmente, para designers que entram na pós-graduação sem seguir a recomendação de Calvera de “mudar suas mentalidades”, pode ser muito tentador recair nesse tipo de prática, em que não é preciso aprender os modos científicos de pesquisa, e que não atende aos objetivos da universidade, mantendo a precariedade dos PPGDs.

### 3. Pesquisa para / sobre design

Assim, ao invés da definição de ‘design’, uma melhor compreensão do termo ‘pesquisa’ parece ser útil para a organização da pós-graduação. Nesse sentido, a diferenciação entre a pesquisa lugar comum, realizada de maneira assistemática, e a pesquisa acadêmica, que pode lançar mão de instrumentos e métodos científicos, representa uma compreensão mais clara justamente da ‘profissão diferente’ assumida por um designer no momento em que entra na pós-graduação (CALVERA, 2006). Ou seja, essa é uma diferenciação que tem impacto na própria prática de pesquisa, ao invés de ser um discurso proselitista procurando dar maior importância ao design atribuindo a ele algum tipo de cientificismo. Encontram-se na literatura do design algumas convenções úteis para demarcar os tipos de pesquisa encontrados no campo (FALUDI, 1973A; 1973B; FRAYLING, 1993; FRANKEL & RACINE, 2010; VAN DER LINDEN, 2010, entre outros). A primeira categoria a ser claramente estabelecida é:

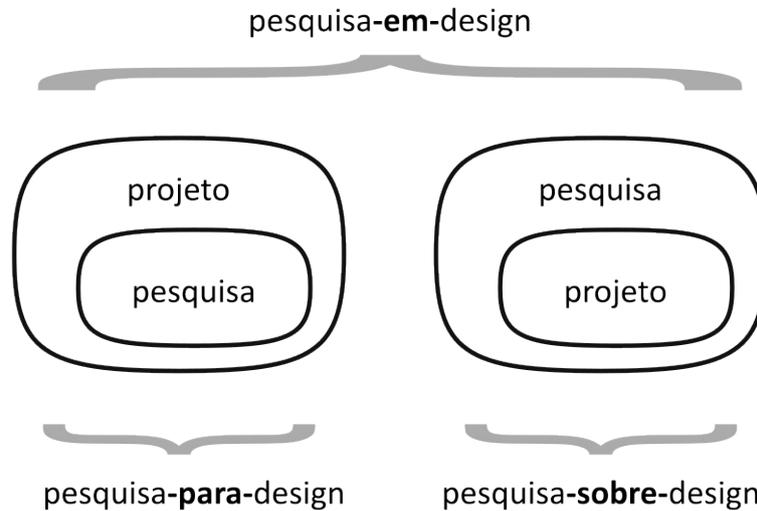
- **Pesquisa-em-design:** engloba todos os usos dessa palavra polissêmica entre designers; A expressão ‘pesquisa em design’ é utilizada de formas variadas, muitas vezes se referindo à concepções particulares que um autor tenha sobre o papel da pesquisa no campo do design, sem delimitações ou explicações. Em inglês, o equivalente seria a expressão ‘*design research*’. Este artigo utiliza hífen para demarcar a referência às definições apresentadas.

Diversas propostas de categorias mais específicas foram feitas na bibliografia, notavelmente as três categorias de Frayling que serão discutidas à frente. Uma precursora importante é a distinção feita por Faludi (1973A, 1973B) entre “teoria em planejamento” e “teoria do planejamento”. Embora ele não se refira à design, mas “*planning*”, numa acepção de ‘planejamento urbano’, considerando-se que o urbanismo faz parte da grande área de Arquitetura, Urbanismo e Design, sua formulação pode ser generalizada para o design como um todo. Temos assim:

- **Pesquisa-para-design:** as pesquisas feitas dentro do contexto de um projeto com o objetivo de entender melhor o tema do projeto em questão naquele momento, e;
- **Pesquisa-sobre-design:** pesquisas que tomam o design como objeto de estudo, com o objetivo de ampliar o conhecimento sobre a área do design em geral, e que justamente por isso podem propor questionamentos muito mais amplos.

Essas categorias podem ser ilustradas como na Figura 1.

Figura 1 - Tipologia básica da pesquisa-em-design



Fonte: Elaboração própria.

A profissão de planejamento urbano tem uma peculiaridade muito importante, analisada a fundo por Faludi (1973B), que é o fato da maior parte das decisões de planejamento urbano serem tomadas por políticos, com os planejadores exercendo um papel de assessores, consultores ou conselheiros, o que salienta a pesquisa-para-design como um tipo de embasamento para as decisões. Então, por exemplo, se alguma questão de demografia tem influência sobre um projeto urbanístico, cabe ao planejador fazer essa interface entre o conhecimento técnico-científico disponível e os políticos, que debaterão as decisões a serem tomadas. Neste caso, a ciência da demografia tem um papel gigantesco no trabalho do planejador, sem no entanto deixar de ser um elemento teórico dentro de um trabalho que não é exclusivamente teórico. Entretanto, o planejador pode querer entender não só a demografia e as demais ciências que utiliza para seu projeto, mas a sua própria relação com os políticos, com o resto do mundo, e com os construtos teóricos – e, no momento em que começa a fazer esse questionamento, começa um processo de pesquisar a própria profissão, de modo reflexivo (FALUDI, 1973B), e isso aponta a necessidade da pesquisa-sobre-design. Faludi sugere portanto o posicionamento teórico não como um abandono da prática, mas como uma tomada de consciência do planejador em relação ao próprio trabalho de planejamento.

O mesmo raciocínio pode ser feito para o design em geral, embora nesse caso o político não apareça como um personagem envolvido (*stakeholder*). Mas ainda existem, em qualquer projeto, decisões que são de caráter político, ou ao menos dependem do agenciamento de interesses, poderes e compreensões – assim como a política partidária convencional. Essa noção de que há uma ‘dimensão política’ do design vem se tornando mais difundida. Ela já começa a apontar uma expansão da pesquisa-em-design, que parece ir além de uma prática circunscrita, e vê o design como uma parte da sociedade.

As expressões usadas por Faludi são ‘*theory in planning*’ e ‘*theory of planning*’, mas utiliza-se aqui a tradução ‘pesquisa’ para ‘*theory*’, ao invés de ‘teoria’, justamente para enfatizar o tipo de trabalho envolvido, realizado por pessoas de carne e osso e não idealizado como um tipo de teoria perfeita de verdades abstratas. Essa tradução também evita entrar na discussão sobre o design ser

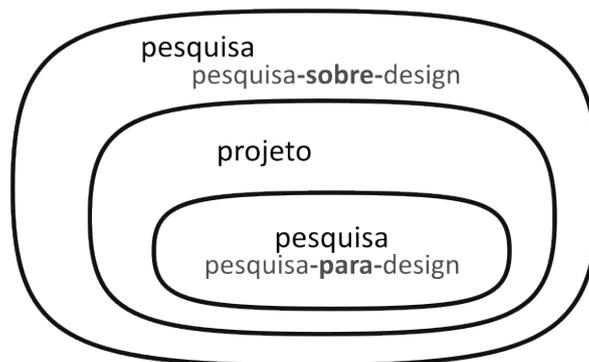
prático ou não, e poder conter elementos teóricos ou não.

A dicotomia entre a teoria e a prática tem marcado profundamente o ensino de Design no Brasil. Um dos principais motivos está provavelmente na compreensão, tanto da prática quanto da teoria, no nível do senso comum. A limitação a esse nível deve-se a presença de uma cultura no ensino superior de Design que, sem pesquisa, considera a prática um fim em si mesmo e não como locus privilegiado de aplicação, verificação de conhecimentos técnico-científicos. (FREITAS, 1999, p. 18)

Independentemente de qual seja o posicionamento acerca do papel da teoria no projeto, a pós-graduação tem o compromisso institucional de produzir conhecimento. A pesquisa-sobre-design, muito mais que a pesquisa-para-design, acontece na academia (dentro dela e respaldada por ela), e por isso tem que se valer de uma noção de pesquisa mais elaborada, que evidencia relações mais cheias de nuances entre teoria, conhecimento, ciência, tecnologias, técnicas, artesanias, cultura e assim por diante. Longe da ‘simples’ aplicação da pesquisa-para-design, encontramos o design como uma atividade humana, dependente de diversos tipos de conhecimento, e que pode ser estudada, tomada como objeto de estudo. Revela-se então uma situação muito mais detalhada e complicada do que a pressuposta nas pesquisas-para-design.

Essa diferença se torna clara quando, em relação com a Figura 1, apontamos que a pesquisa-sobre-design em alguma medida contém a pesquisa-para-design já que ela tem o design como objeto de estudo e, portanto, as fases internas do processo de fazer design estão incluídas no seu universo de preocupações. Não é que o designer envolvido com as pesquisas internas a um projeto ignore que existem conhecimentos além do seu tema de design, mas ele não está pesquisando tais conhecimentos, então eles não ‘estão contidos’ dentro do conjunto da pesquisa-para-design, já que não são objetos de pesquisa, como representado na Figura 2.

Figura 2 – Tipologia organizada segundo noção de conjunto



Fonte: Elaboração própria.

Esta figura não pretende sugerir que a pesquisa-sobre-design seja maior que o projeto em si, ou mais importante de algum modo, e nem que exista uma relação hierárquica entre os dois tipos de pesquisa. O objetivo da Figura 2 é mapear o que está ‘dentro’ ou ‘fora’ das pesquisas, utilizando uma noção de conjunto. Então, por exemplo, a partir do ponto de vista da pesquisa-para-design, questões mais abrangentes, marcadas por um compromisso acadêmico de produção de conhecimento, são vista como ‘mera teoria’, ou seja como ideias que não tem influência sobre a prática do projeto. Ao fazer pesquisa-para-projetos, o designer estabelece uma relação instrumental com quaisquer disciplinas que pareçam ter algo a acrescentar ao projeto, mas faz isso sem uma ampliação epistemológica de seu objeto de estudo.

Por exemplo, ao aplicar algum conceito retirado da psicologia para realizar um design, ele não faz essa aplicação tentando compreender o objeto de projeto como parte da psique humana<sup>1</sup> – por assim dizer, ele não tenta trabalhar na ‘dimensão psicológica’ do design. Na pesquisa-para-design a psicologia não tem ‘consequências práticas’ no design, mas apenas conceitos instrumentalizados que podem ser usados de forma superficial. Embora tais conceitos permaneçam tão verdadeiros quanto eram em seu contexto original, o objetivo de ‘aplicação’ muda completamente o seu caráter.

Em alguns casos, essa instrumentalização dos corpos de conhecimento chega a ser reducionista. Por exemplo, a Gestalt é incorporada pelos designers como se ela se resumisse a uma série de regras simples de percepção, facilmente incorporadas como macetes dentro de projetos, sendo que na Psicologia a ideia de ‘Gestalt’ se refere à um processo complexo de ‘integralização’ da cognição humana<sup>2</sup>, que chama a atenção justamente para o fato de que o todo da psiquê humana muitas vezes não pode ser compreendido através de suas partes – e que portanto qualquer conjunto de regras de percepção estaria incorrendo num simplismo problemático. Pode ser chocante para um designer, que esteja acostumado à versão reducionista comum no meio do design, ler um livro de Psicologia da Gestalt, e descobrir a complexidade daquele pensamento na sua fonte.

#### 4. Pesquisa pelo design

Na medida em que a pós-graduação abre espaço para pesquisas que vão além da pesquisa-para-design, se multiplicam as possibilidades de investigação, constituindo assim o que Frankel e Racine (2010) denominam de “complexo campo de pesquisa”. A definição desse campo é reflexiva, influenciada pela compreensão que os designers têm de si mesmos, e por isso também influenciada pelo amplo debate sobre a natureza do design, que é notoriamente polêmico, atravessado por teorias e proto-teorias, ideologias e pressupostos, interesses econômicos e correntes culturais, mudanças tecnológicas e assim por diante. Uma primeira abordagem, provavelmente necessária, é o mapeamento dessa complexidade. A proposta paradigmática desse mapeamento foi feita por Christopher Frayling, reitor do *Royal College of Arts* de 1996 a 2009 [RCA, 2011], publicada no *Royal College of Arts Research Papers*, um periódico que só teve um número. A proposta de Frayling (1993) contém três categorias:

- *Research into Art and Design*: Pesquisa **acerca de** Arte e Design<sup>3</sup>
- *Research through Art and Design*: Pesquisa **por meio de** Arte e Design
- *Research for Art and Design*: Pesquisa **em prol de** Arte e Design

O autor não elabora claramente o que cada categoria contém, e as preposições usadas possuem muitas acepções diferentes, abrindo grande margem para interpretação. Em parte, o argumento parece ir contra a ideia de que ‘a obra fala por si mesma’ e sugerir que o processo de criação, se acrescido de algum tipo de relato, constitui em si mesmo um tipo de pesquisa. Frayling defendia a validade de doutorados “baseados na prática”, sendo que o Royal College of Arts é uma das principais instituições reconhecidas por esse tipo de pós-graduação. Posteriormente, Frayling reúne, em nome do Conselho Britânico de Educação Superior, um grupo de trabalho sobre

<sup>1</sup> Um psicólogo também não sabe como a psicologia impacta um projeto, mas como para ele essa necessidade de ‘saber o impacto’ não é um critério fundamental, ele poderia facilmente investigar as relações entre psique e design. Um exemplo interessante é o trabalho de James Hillman (1993).

<sup>2</sup> Veja-se, por exemplo, Köhler (1980).

<sup>3</sup> Tradução própria.

“*Practice-based doctorates in the creative and performing arts and design*”<sup>4</sup>, que publica um relatório estabelecendo recomendações para esse tipo de pós-graduação (UNITED KINGDOM COUNCIL FOR GRADUATE EDUCATION, 1997).

Há uma equivalência básica entre duas das categorias de Frayling e os dois tipos de pesquisa discutidos anteriormente, especificamente “*research into*” se assemelha a pesquisa-sobre-design e “*research for*” a pesquisa-para-design. A noção de “*research through*” parece mais indistinta, sendo interpretada de variadas formas por autores diferentes. Friedman (2008) afirma que Frayling não deixa claro o que essa categoria quer dizer e que aparentemente ele nunca propôs uma definição operacional. Frankel e Racine (2010) fazem uma revisão de literatura ampla e encontram interpretações que se dividem bastante. Cross (1995B) identifica o “*research through design*” com atividades projetuais de síntese em oposição a atividades projetuais de análise, que identifica como “*research for design*”. De qualquer modo, essa categoria, que será traduzida aqui como pesquisa-pelo-design – seguindo van der Linden (2010), discutido à frente – indica que a prática de projeto, em si mesma, está associada a um tipo de conhecimento, e que esse conhecimento pode ser elevado a um tipo de pesquisa específico. Essa compreensão, que está muito de acordo com o programa de Frayling para os doutorados baseados em prática, também se alinha com outras abordagens no campo do design, como os “modos projetuais de saber” (*designerly ways of knowing*) de Cross (1982; 1995A; 2001), a “prática reflexiva” de Schön (1984), dentre outras.

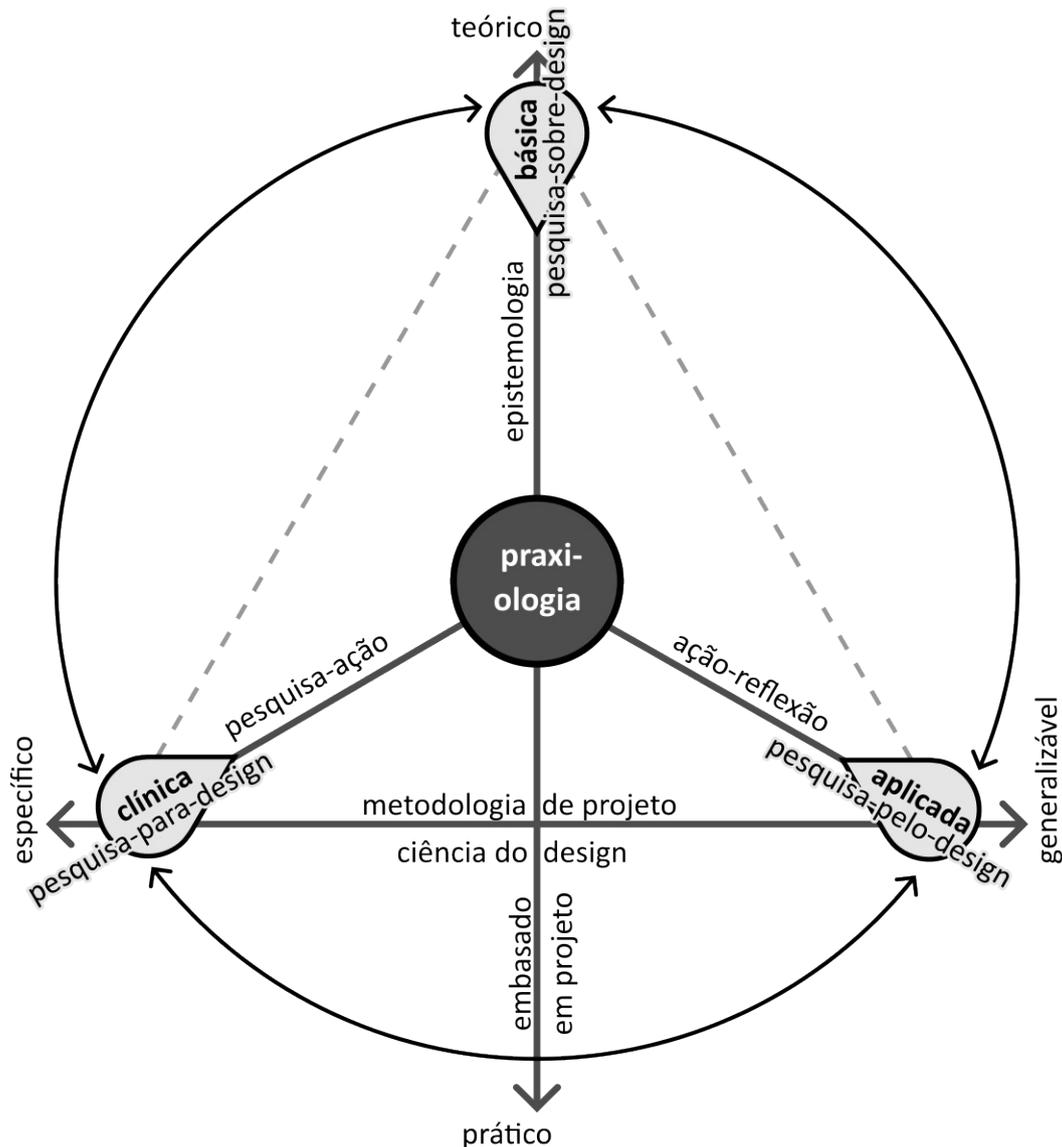
Frayling afirma que propõe as três categorias justamente para “fazer algumas sugestões práticas sobre os tipos de pesquisa que combinam com, e deveras brotam das, coisas que nós fazemos de fato” (1993, p.5, tradução própria). Além da praticidade evidente de uma proposta de continuar o que já estávamos fazendo, isso implica valorizar as especificidades do design, que correm o enorme risco de se perder em programas de pesquisa que adotam métodos e ferramentas de outras áreas, seja pela falta de alternativas nativas do campo relativamente novo da pesquisa-em-design, seja porque designers vão fazer pós-graduação em Programas de Pós-Graduação (PPGs) de outras áreas. Por outro lado, o próprio design é muito complexo e nem sempre é fácil identificar essas ‘coisas que nós fazemos de fato’, e o campo contém variadas maneiras de fazer pesquisa que, ainda que possam conter semelhanças, não se resumem a um modelo pré-determinado. Frankel e Racine (2010) fizeram uma revisão extensa da literatura sobre pesquisa-em-design, tentando mapear tendências e aproximações, cujo resultado pode ser ilustrado como na Figura 3.

Os pesquisadores fazem a identificação da tipologia para-pelo-sobre com uma outra tríade, proposta por Buchanan (2001), aparentemente inspirada em pesquisas da área de saúde, que divide a pesquisa em Clínica, Aplicada e Básica. Normalmente, se utiliza uma dupla de «pesquisa aplicada» e «pesquisa básica». Pesquisa aplicada está associada a uma situação do mundo fora da academia, e a básica cria experimentos isolados, podendo então eliminar qualquer interferência ou ruído. A pesquisa aplicada tenta entender como os fundamentos de uma ciência se apresentam no mundo real, em que as situações serão complicadas. Já a pesquisa básica lida com situações simplificadas, que podem ser irreais, mas justamente por isso permitem ao pesquisador investigar aspectos fundamentais do objeto de pesquisa. Na área da saúde existe uma outra categoria, a «pesquisa clínica», em referência à clínica médica, que envolve pacientes reais, e é um caso especial porque a saúde deles está em jogo, portanto os objetivos de pesquisa devem ficar em segundo plano (MARCONI e LAKATOS, 2017, p. 115)). A pesquisa clínica poderia ser considerada

<sup>4</sup> A ideia de um doutorado “baseado na prática” se aproxima da categoria usada no Brasil de Doutorado Profissionalizante, porém a tradução não é perfeita, e por isso os termos foram mantidos no original.

como um sub-tipo da pesquisa aplicada, mas Buchanan (2001) a utiliza como uma categoria independente, complementando a divisão entre pesquisa básica e aplicada: pesquisa clínica referindo-se às pesquisas que são ligadas diretamente a um projeto específico, tendo responsabilidade com um cliente, ao passo que a pesquisa aplicada seria ligada à prática, mas de maneira menos direta.

Figura 3 – Complexo campo da pesquisa-em-design



Fonte: Adaptado de FRANKEL & RACINE, 2010 (simplificado).

A correspondência com as categorias de Frayling (1993), sugerida por Frankel e Racine (2010), seria assim:

- **Pesquisa clínica:** referente a um caso clínico, interpretado como um estudo de caso, associado à pesquisa-para-design.
- **Pesquisa aplicada:** referente a uma classe de casos, interpretada como o estudo de um tema, associada à pesquisa-pelo-design.
- **Pesquisa básica:** referente aos princípios fundamentais que poderiam se aplicar a muitas classes de casos, associada à pesquisa-sobre-design.

Ainda que essas correspondências pareçam bastante diretas, é importante notar que na versão de Frankel e Racine parece existir uma hierarquia de generalidade entre as três categorias, de tal modo que a tipologia se torna uma taxonomia. A pesquisa clínica é menos complexa que a aplicada, que é menos que a básica. Ao contrário, a pesquisa clínica tem um embasamento mais firme que a pesquisa aplicada, que por sua vez tem mais embasamento que a pesquisa básica. Isso ajuda a imaginar possíveis ligações entre pesquisas diferentes, o que seria bastante útil para a estruturação dos Programas de Pós-Graduação em Design (PPGDs).

Outra característica importante do mapeamento de Frankel e Racine (2010) é a centralidade da 'praxiologia', que parece estar no coração da Figura 3. Os autores não são totalmente claros sobre o que esse termo significa, e de fato ele só aparece uma vez no texto do artigo, numa lista de tópicos para pesquisa propostos por Bruce Archer. Ela parece estar relacionada com a prática (e não a práxis) e se referir ao tipo de pensamento projetual típico dos designers. Como o círculo da praxiologia está no meio do eixo vertical, que vai do «prático» ao «teórico», é possível supor que os autores sugerem uma dialética entre esses dois conceitos (embora, novamente, o assunto não seja abordado no texto). Na Figura 3, toda a pesquisa-em-design parece girar em torno desse 'pensamento da prática', ou até mesmo 'brotar' dele. Curiosamente, o eixo horizontal não atravessa o círculo central, mas está rebaixado, na aresta do triângulo que vai de «clínica» a «aplicada», e isso parece deixar a pesquisa básica mais ou menos isolada, afastadas daquelas pesquisas que possuem embasamento. É preciso então questionar os pressupostos epistemológicos subjacentes a esse mapeamento.

## 5. Discussão

A proposta de Frayling, de buscar práticas de pesquisa que combinem com as práticas de design que as antecedem, implica manter a noção de pesquisa implícita na pesquisa-para-design, e de certo modo ampliá-la para todo o campo. Essa noção é (quase sempre) tácita, ou seja, são coisas que os designers acreditam e incorporam no seu fazer, sem que essas coisas sejam faladas, articuladas claramente ou sequer conscientes, e justamente por isso é difícil (ou impossível) citar exemplos dela. Os pressupostos e critérios dessa noção de pesquisa parecem estar englobados numa ideia de «prática» que é, ao mesmo tempo, indefinida – por ser uma noção do lugar comum, como sugerido por Freitas (1999, p. 18) – e extremamente abrangente – porque cada autor tende a incluir na «prática» qualquer coisa que ele sinta que tem um impacto sensível na sua experiência.

**Para os designers, a prática é o quesito último da verdade** – só consideramos verdade o que acontece na prática. Em certo sentido, isso se aplica em todos os campos da ação humana e do saber, porém designers têm uma consciência muito desenvolvida de particularidades da prática do design que parecem ser muito singulares. É difícil identificar exatamente o que seria essa singularidade, pois isso se confunde com a questão da definição do design. Este artigo propõe que essa prática do design está ligada à materialidade. O crescimento recente do design de serviços, e de outras áreas do design mais voltadas para processos, parecem apontar para um design imaterial, mas mesmo nesse caso ainda se tratam de processos que são vivenciados de modo sensorial por seus usuários, através de experiências que são sentidas com as mãos, vistas com os olhos, escutadas com os ouvidos. A prática de projeto pode ser vista como um envolvimento mais aprofundado com essa materialidade.

Friedman (2008) aponta um grande risco implicado por essa abordagem: como uma grande parte do conhecimento específico do design é conhecimento tácito, a ênfase na prática pode levar à confusão entre pesquisa e as reflexões não articuladas desenvolvidas no momento do fazer.

Justamente por serem inarticuladas, essas reflexões só são conhecidas pelo praticante. Nesse caso, a falta de compromisso de publicação é o problema crítico, mas ela reflete uma falta de valorização do conhecimento, ou uma percepção de que um conhecimento articulado em moldes acadêmicos seria ‘menos real’ do que essa verdade prática vivida na materialidade.

Seguramente, a verdade da prática é importante. Em alguma medida, fica claro que ela não é oposta ao conhecimento, e que é possível articular as reflexões tácitas da prática e construir conhecimentos a partir delas. Mas a superação dessa “dicotomia entre a teoria e a prática” ambas “no nível do senso comum” (FREITAS, 1999)<sup>5</sup> parece surpreendentemente difícil no campo do design. Para que a pesquisa-em-design possa se desenvolver, é preciso que nossos pesquisadores aprendam como o conhecimento pode ser um complemento necessário à prática, ao invés de ser completamente diferente dela.

Trata-se de uma questão epistemológica. A verdade prática é um critério de validade dos conhecimentos, porém a epistemologia espontânea dos designers tende a adotá-lo como único critério. A solução é adotar múltiplos critérios de verdade ao mesmo tempo, o que seria razoavelmente simples, se esta epistemologia espontânea não estivesse enraizada profundamente no campo do design, com consequências sutis porém significativas – uma delas justamente a confusão entre pesquisa-em-design e pesquisa-para-design.

**É notável que pesquisa-para-design é a categoria de pesquisa que a maior parte dos praticantes e alguns acadêmicos associam com a expressão ‘pesquisar design’, talvez porque seja a que tem mais potencial de contribuir com os resultados de projeto [...].** Esse foco peculiar requer alguma explicação. De acordo com Friedman, ‘no ambiente complexo de hoje’, um designer é requisitado a passar rapidamente da identificação de problemas à realização de soluções, normalmente em equipes multi-disciplinares. Ele argumenta que, além das habilidades visuais e materiais tradicionais, os designers precisam saber analisar, sintetizar, organizar e avaliar dentro de situações únicas e particulares. A prática do design portanto está bastante ligada a um treinamento para pesquisa, ainda que ‘nenhum indivíduo possa dominar esse arcabouço compreensivo de conhecimentos’ (Friedman, 2003, p. 501) **Como já dissemos, já que a pesquisa-em-design<sup>6</sup> é algo mais recente na academia, poucos praticantes receberam treinamento sobre métodos de pesquisa** (FRANKEL; RACINE, 2010, p. 6, tradução nossa<sup>7</sup>)

Se esses praticantes estiverem fazendo a confusão, apontada por Freitas (1999, p. 75), de pesquisa científica com pesquisa segundo o entendimento do senso comum, seria esperado que eles associassem pesquisa-para-design com pesquisa-em-design em geral, ou mais precisamente que eles não fizessem nenhuma diferenciação. Essa confusão é, ao mesmo tempo, compreensível – já que a diferença é sutil e complexa – mas muito problemática, porque o critério de validade das pesquisas continua sendo o “potencial de contribuir com os resultados de projeto”, o que

<sup>5</sup> Freitas se refere aqui ao “ensino de design no Brasil”, especificamente ao ensino de graduação, visto que em 1999 a pós-graduação ainda estava se iniciando, porém é de se esperar que a dificuldade exista no campo como um todo, já que os recursos humanos são os mesmos.

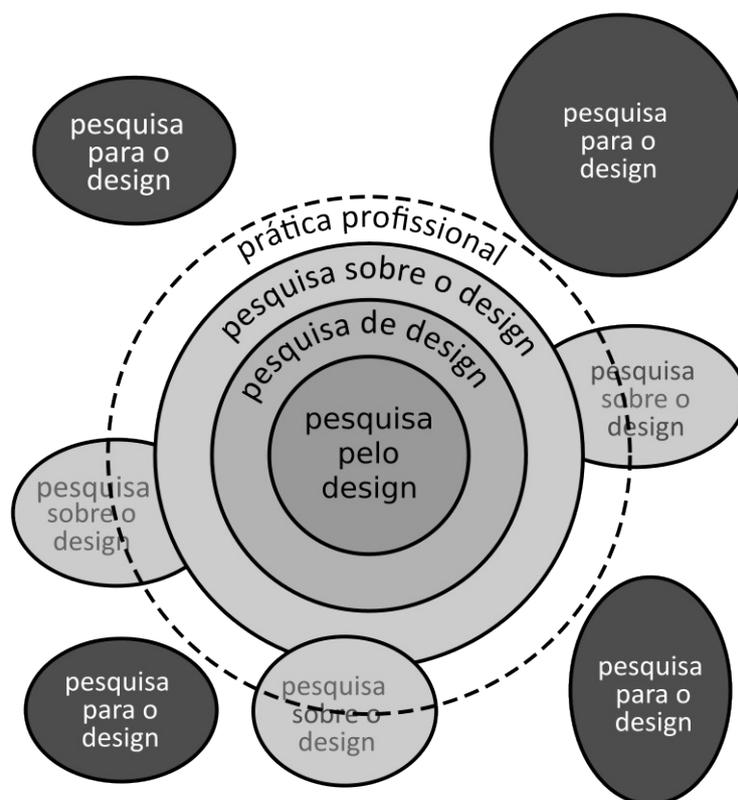
<sup>6</sup>Os autores parecem estar se referindo a pesquisa-sobre-design, mas não são rigorosos na utilização do termo.

<sup>7</sup> No original: Notably, research for design is the category of research that most practitioners and many academics associate with the term “Design Research”, perhaps because it has the most potential to contribute to successful design outcomes [...]. This singular focus warrants some explanation. According to Friedman, “in today’s complex environment”, a designer is charged with rapidly progressing from identifying problems to realizing solutions, usually in multi-disciplinary teams. He argues that, in addition to traditional visual and material skills, designers require the capability to analyse, synthesize, organize, and evaluate within specific and uniquely different clinical situations. Design practice is therefore closely linked to research training even though “no single individual can master this comprehensive background stock of knowledge” (2003: 501). As noted earlier, since design research is a more recent phenomena in academia few practitioners have been trained in research methods (Friedman, 2000: 15; Roth, 1999: 18).

implica a manutenção da epistemologia do lugar comum, em que a ‘verdade prática’ não necessita de justificações. Não é importante atentar para os diferentes níveis de confiabilidade dos conhecimentos, porque a epistemologia do lugar comum não considera que uma dada ideia possa ser válida em umas situações e inválida em outras.

É claro que a pesquisa acadêmica requer uma relação mais complexa com o conhecimento. Quando Calvera (2006) aconselha que na pós-graduação os “designers têm que mudar suas mentalidades e aprender uma profissão diferente”, a mudança de mentalidade pode ser mais difícil que o aprendizado objetivo de um novo modo de praticar pesquisa, pois essa “mentalidade” influencia profundamente todas as interpretações necessárias nas pesquisas. Veja-se, por exemplo, a taxonomia das pesquisas em design proposta por van der Linden (2010), representada na Figura 4.

Figura 4 – Taxonomia da pesquisa-em-design



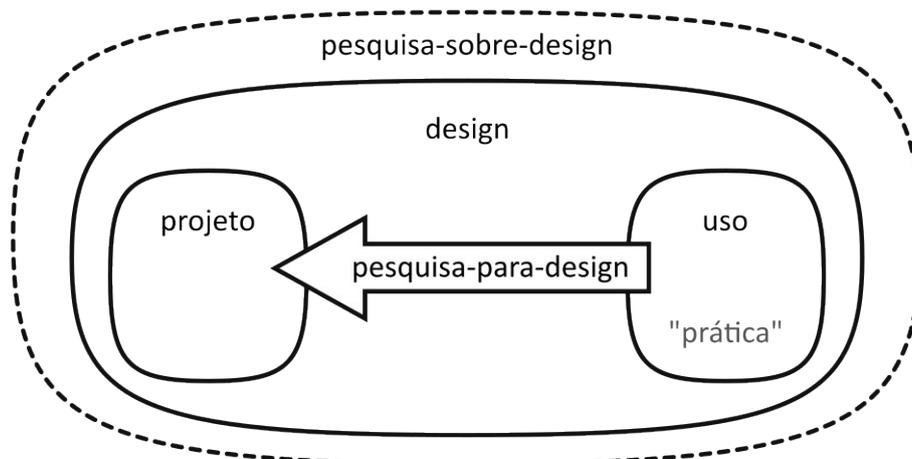
Fonte: Adaptado de VAN DER LINDEN, 2010.

Trabalhando a partir de fontes muito semelhantes às deste artigo, van der Linden (2010) estabelece uma relação que parece inverter a Figura 2. Na interpretação desse autor, a pesquisa-para-design é a mais externa, estando localizada fora da prática profissional, enquanto a pesquisa-sobre-design compraz a primeira camada interna. A Figura 3 não procura mostrar quais assuntos são objetos de cada tipo de pesquisa, e portanto não funciona segundo uma noção de conjuntos, como fazia a Figura 2. A lógica aqui parece ser a delimitação de práticas. Os diversos círculos de “pesquisa para o design” representam disciplinas externas – como a psicologia, a física, a semiótica e etc. – que o designer usa de forma instrumental, sem adotar suas práticas ou compreender sua mentalidade. As camadas mais internas parecem progressivamente se aproximar de aspectos essenciais do design, quanto mais se entra no diagrama mais se encontram

assuntos que são essenciais ao design – por assim dizer, ‘projetuais’ ou “*designerly*”. Nesse sentido, esse gráfico se alinha com a opção de Frankel e Racine (2010) de colocar a «praxiologia» no centro do universo da pesquisa-em-design.

Seria possível esclarecer a epistemologia do design utilizando mais uma categoria, que seria o «uso». Esse também é um conceito altamente polissêmico, que parece significar uma coisa diferente para cada autor que o emprega. O uso se aproxima das (múltiplas e difusas) ideias de prática, mas é mais preciso, sendo que ao menos não se confunde com a ideia de design como um todo. Ampliando a Figura 2, seria preciso separar ao menos duas instâncias internas do conceito de design, o projeto e o uso, como na Figura 5.

Figura 5 – Tipologia da pesquisa-em-design evidenciando relações epistemológicas



Fonte: Elaboração própria.

Sendo assim, a pesquisa-para-design reflete uma expectativa de apropriação das realidades do uso como ‘conhecimentos confiáveis’ que embasam o projeto, tornando-o diferente da estilização ou decoração. Esta é a mentalidade do designer que projeta uma cadeira e considera que de algum modo se tornou ‘especialista em cadeiras’. A contextualização mais ampla da pesquisa-sobre-design chama a atenção para uma realidade muito mais complicada. Ao invés de ser uma coisa só, uma experiência real e material, o «uso» é um objeto de estudos multifacetado. As diversas disciplinas que o designer instrumentaliza aparecem como lentes, que revelam aspectos diferentes e ‘novas dimensões’ do design.

Um aspecto aparentemente contraditório da epistemologia da pesquisa-para-design é que, apesar de nunca adotar o ponto de vista das ciências que utiliza instrumentalmente, parece dedicar a elas uma enorme reverência, como se fossem portadoras de verdades absolutas. O designer faz uso de conceitos da psicologia, mas acredita que „para tornar-se psicólogo são necessárias muitas décadas de estudo“. O mesmo vale para a física, para a semiótica, para a epistemologia. No seu aspecto de generalização, essas disciplinas são consideradas teorias abstratas e distantes da prática, mas quando elas se fazem presentes no uso, tornam-se informações privilegiadas, fechadas a críticas e questionamentos. A epistemologia do lugar comum adotada carece de ferramentas para compreender como aqueles conhecimentos são construídos, de modo que as disciplinas aparecem para o designer como arcações fechados de ideias prontas, tratadas como verdades. Isso reflete exatamente a ambígua relação dos designers com a metodologia científica, apontada por Anamaria de Moraes (1997):

Uma das dificuldades de difundir a atividade de pesquisa entre os designers é a insegurança em relação ao “método científico”, visto como algo muito complicado. [...] Outro obstáculo ao desenvolvimento de pesquisas por designers é o mito de que existem pesquisas definitivas, perfeitas, irrefutáveis. (MORAES, 1997, p. 54)

Não se trata de fazer ‘ciência do design’, mas de estudar o design como cientistas, comprometidos com a construção do conhecimento, adotando a prática de pesquisa como forma de trabalho, e a mentalidade científica, epistemologicamente sofisticada, como ferramenta de análise. Ao contrário do projeto, que acaba no momento da fabricação, o conhecimento sobre o design continua se expandindo, com o aprofundamento das nossas análises.

## 6. Conclusão

Quando um designer utiliza pesquisas para projetar, principalmente dentro de metodologias que buscam um ‘design baseado na ciência’, de certo modo está transformando conhecimentos científicos em insumos de projeto. A instalação dos Programas de Pós-Graduação em Design (PPGDs) cria uma situação diferente, na qual os designers pesquisadores precisam, por assim dizer, produzir ciência ao invés de consumir ciência, o que implica voltar os mecanismos investigativos da ciência para o design, e portanto tomar o projeto como objeto de pesquisa. O design está sob o microscópio, ao invés de estar apontando seu microscópio para os seus diversos produtos. Nessa situação, o pensamento projetual tem muito a contribuir, mas não é suficiente: a construção do conhecimento sobre design exige uma outra mentalidade, produzida pela adoção de critérios de verdade mais sofisticados. Isso não implica abandonar a prática, e nem mesmo abandonar a verdade da prática, mas é preciso evitar o retorno constante à prática, como se ela contivesse todas as respostas.

## 7. Referências

- BUCHANAN, Richard. Design Research and the New Learning. **Design Issues**, v. 17, n. 4, p. 3–23, 2001.
- CALVERA, Anna. Treinando pesquisadores para o design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas. **Design em Foco**, v. III, n. 1, p. 97–120, 2006.
- COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR. **Cursos avaliados e reconhecidos**. Brasília: Plataforma Sucupira, c2022. Disponível em: <<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/programa/quantitativos/quantitativos.jsf?areaAvaliacao=29&areaConhecimento=61200000>>. Acesso em: 15/06/2024.
- CROSS, Nigel. Designerly Ways of Knowing. **Design Studies**, Special Issue Design Education. v. 3, n. 4, p. 221–227, 1 out. 1982.
- CROSS, Nigel. Discovering design ability. Em: BUCHANAN, R.; MARGOLIN, V. (Ed.). **Discovering design: Explorations in design studies**. Chicago, USA: University of Chicago Press, 1995A. p. 256.
- CROSS, N. Editorial. **Design Studies**, v. 16, n. 1, p. 2–3, jan. 1995B.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. **Design Issues**, v. 17, n. 3, p. 49–55, 1 jul. 2001.
- FALUDI, Andreas. (ed.). Introduction by the editor. Em: **A reader in planning theory**. Urban and regional planning series. 1st ed. ed. Oxford, New York: Pergamon Press, 1973a.
- FALUDI, Andreas. **Planning theory**. 1. ed ed. Braunschweig: Pergamon Press, 1973b.
- FRANKEL, Lois.; RACINE, Martin. The Complex Field of Research: for Design, through Design, and

- about Design. **DRS Biennial Conference Series**, 7 jul. 2010. Disponível em: <<https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2010/researchpapers/43>>.
- FRAYLING, Christopher. Research in Art and Design. **Royal College of Art Research Papers**, v. 1, n. 1, p. 1–5, abr. 1993.
- FREITAS, Sydney. **A Influência de Tradições Acríticas no Processo de Estruturação do Ensino/Pesquisa de Design**. 1999. Tese (Doutorado em Ciências em Engenharia de Produção) – Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, jul. 1999.
- FRIEDMAN, Ken. Research into, by and for design. **Journal of Visual Art Practice**, v. 7, n. 2, p. 153–160, 1 jan. 2008.
- HILLMAN, James. **Cidade e Alma**. Tradução Gustavo Barcellos; Lúcia Rosenberg. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- KÖHLER, Wolfgang. **Psicologia Da Gestalt**. [s.l.] APGIQ, 1980.
- MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. [2. REimpr.] ed. [s.l.] Atlas, 2017.
- MORAES, Anamaria de. Algumas estratégias para a implementação da pesquisa em Design considerando sua importância para a consolidação do ensino de Design. **Estudos em Design**, n. Número Especial: Fórum de Dirigentes, maio 1979.
- SCHÖN, Donald. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action**. 1st edition ed. New York, USA: Basic Books, 1984.
- VAN DER LINDEN, Júlio C. de S. Uma taxonomia para a Pesquisa em Design. Em: **Anais do P&D 2010**, São Paulo. Em: 9º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. São Paulo: 2010. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/354969542\\_Uma\\_taxonomia\\_para\\_a\\_Pesquisa\\_em\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/354969542_Uma_taxonomia_para_a_Pesquisa_em_Design)>.
- UNITED KINGDOM COUNCIL FOR GRADUATE EDUCATION. **Practice-based Doctorates in Creative and Performing Arts and Design**. Inglaterra, Londres: UKCGE, 1997. <Disponível em: <https://ukcge.ac.uk/resources/resource-library/practice-based-doctorates-in-creative-and-performing-arts-and-design>>