

MÉTODOS DE DESIGN

SOBRE OS AUTORES

Rafaela Sobral | sobral.rafaela@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8547517303566369>

Graduação em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2012). Mestranda em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, com ênfase em Ergonomia. Tem experiência na área de Design de Interiores.

Guilherme Azevedo | gui_azevedo@yahoo.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1227825065324296>

Guilherme Azevedo é graduado em Ciências da Administração e atualmente é mestrando em Design da Universidade Federal de Pernambuco. Possui experiências na área de História e em administração de empresas. Manifesta interesse por arte contemporânea, tema de sua pesquisa atual

Mabel Guimarães | guimaraes.mabel@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3274260176615543>

Designer, formada pela UFPE (2011), com especialização em Fashion Design pela FBV | IED (2013). Atualmente é mestranda em Design pela UFPE. Possui experiências nas áreas de Design de Moda e Produto. Temas de interesse: moda, design de interiores e metodologia de design. Integrante do grupo de pesquisa Inovação, Design e Sustentabilidade.



*Max Bill no studio de arquitetura na HFG
Ulm, 1956*

Design Methods Movement: as origens das pesquisas sobre métodos de projeto

Design Methods Movement: the origins of design methods research

Eliani Rafaela F. de A. Sobral, Guilherme Azevedo, Mabel G. Guimarães

Resumo

Através deste artigo buscamos resgatar a discussão sobre as origens das pesquisas a respeito dos métodos e processo de design através dos pesquisadores por trás do Design Methods Movement originado em 1962; ressaltando a importância do trabalho executado por alguns de seus membros como Horst Rittel, John Chris Jones e Christopher Alexander ao longo das duas gerações de métodos, observadas entre as décadas de 1960 e 1970.

Abstract

Through this paper we intend to recapture the discussion surrounding the origins of the research on methods and design process through the researchers behind the Design Methods Movement originated in 1962; emphasizing the importance of the work done by some of its members as Horst Rittel, John Chris Jones and Christopher Alexander, through out two generations of methods observed between the 60's and 70's.



Max Bill na Escola HFG Ulm.



"Paul Rand once said 'Everything is Design!' I agree with him, I just don't think everything is good design."

INTRODUÇÃO

No centro das discussões sobre o design situa-se a pergunta "O que é Design?"; e, a partir desta, emergem diversos conflitos gerados pela falta de acordo quanto ao seu significado. Esta é apenas uma das questões que circundam o tema, dentre as quais não podemos esquecer outras possíveis como: "Qual a natureza dos problemas de design?", "Como o design deve ser ensinado?", "Quais os instrumentos adequados dos designers?", ou até mesmo "Como é o pensamento dos designers?" (Protzen & Harris, 2010). Muitas dessas perguntas foram foco do trabalho elaborado por pesquisadores como Rittel, Christopher Alexander, John C. Jones ao longo de suas carreiras acadêmicas, das quais devemos destacar algumas contribuições e transformações por eles propostas durante a existência do Design Methods Movement e as duas gerações de métodos de design.

Por hora, retornemos à primeira pergunta, ela será a base para compreensão adequada de questionamentos posteriores. O dicionário de Cambridge disponibiliza três possíveis significados para o termo design: 1) a forma como algo é planejado e feito; 2) um padrão ou decoração; 3) a arte de fazer planos e desenhos para alguma coisa. Desta forma, concluímos que o design está associado à forma, processo e projeto. Horst Rittel, um dos pioneiros nos estudos e desenvolvimento da teoria do design, o entendia como um exercício de planejamento comum às nossas atividades diárias, na busca de melhores soluções e estratégias. Abordava o design como uma atividade essencialmente de planejamento (concepção de planos para intervenção), indo além do planejamento e concepção de produtos industriais. Desta forma podemos situar o leitor, quanto ao significado aqui adotado, considerando o Design como área de projeto, a qual compreende arquitetura, design industrial, engenharias entre outros. Evitando projetar possíveis confusões dentro do próprio texto, não limitando o design ao desenvolvimento de produtos industriais ou simplesmente às suas formas.

Ao longo dos anos designers, pesquisadores e historiadores contribuíram para formação desse significado que fora influenciado por contextos, períodos e paradigmas científicos diferentes, afetando a maneira como o design é visto, aceito e abordado. Como resultado observa-se uma grande variação na caracterização do design e seus métodos no decorrer das últimas décadas e

mais especificamente sobre as origens das pesquisas quanto aos métodos e processos de design as quais este artigo se debruçará.

Assim, buscaremos compreender como se deu o início das investigações sobre os métodos de design e como sua visão se transformou ao longo de duas gerações de métodos propostas pelo Design Methods Movement (Movimento dos Métodos de Design). Destacamos aqui, o trabalho do pesquisador e teórico do design Rittel, cuja contribuição é de grande valor, porém pouco divulgada.

RETORNO ÀS ORIGENS

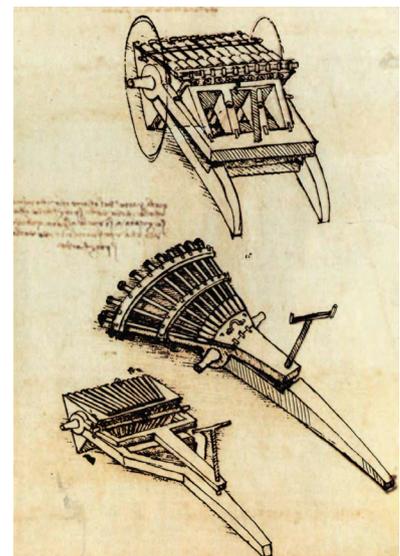
Segundo John Broadbent, as primeiras produções de artefatos, 250 mil anos atrás, já podiam ser consideradas como um trabalho de Design. No entanto, o registro do conhecimento não ocorria da forma como estamos habituados. Em um primeiro momento, fez-se uso das paredes nas cavernas e grutas, em seguida, a pele de animais atuou como suporte para o registro de ideias, porém estes recursos eram limitados. Deste modo, as decisões amparavam-se, geralmente, nos costumes transmitidos pela oralidade. Já as modificações projetuais utilizavam o método da experimentação, através de tentativa e erro.

Ao darmos um salto na linha do tempo observamos as transformações ocasionadas pelo uso dos desenhos em papel, como fonte de informações, o que permitiu que o design como ato de projetar ganhasse força. Gradualmente ocorre um incremento na complexidade dos trabalhos tendo como uma das consequências a separação entre design e produção, intensificando-se com a Revolução Industrial. Assim, as mudanças no design passaram a ser realizadas de modo mais significativo e em espaços de tempo menores. Esta fase durou até que o uso de novas tecnologias transformasse a atuação do designer, apenas recentemente. (BROADBENT, 2003).

Estas observações nos permitem compreender como o contexto e os avanços transformaram o processo e os métodos de design no princípio de sua formação. No entanto, a atividade de design ainda era vista como distante e dissociada da pesquisa e produção científica. Nesse contexto, as escolas como Bauhaus e HFG Ulm passam a questionar sobre a natureza



Artefatos líticos. As peças oferecem informações sobre o próprio processo de confecção.



Desenhos de Leonardo DaVinci registram suas ideias de forma clara.



Escola Bauhaus em Dessau, Alemanha.



Alunos na HFG Ulm.



Design no pós-guerra sob a influência dos caças e da corrida espacial.

e prática do design, e sua relação com a ciência, onde o paradigma do positivismo, vigente na concepção de ciência, não contemplava a observação e análise de fenômenos naturais e sociais, fundamentais ao estudo adequado do design. Tais fatores associados aos impactos percebidos após a Segunda Guerra Mundial, com a corrida espacial e o início da chamada Guerra Fria, geraram transformações sociais e econômicas que alertaram as agências governamentais para a mudança no rumo das pesquisas, através do interesse para investigações voltadas às necessidades do homem e seu comportamento, bem como para o processo e aspectos não objetivos, trazendo aspectos simbólicos para o foco das pesquisas e a noção de ciência (COELHO, 2011 – pg. 74-77). Assim, a consciência generalizadora acerca das necessidades de melhor compreender os processos projetuais através da análise e avaliação dos métodos começou a ser formada.

Em seu livro “Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos”, Burdek afirma que uma das principais motivações para o desenvolvimento destas pesquisas foi o aumento das tarefas dadas aos designers da indústria, na época. Com estas, observou-se, também, a complexidade dos projetos, a quantidade de informações necessárias e ainda novas situações inesperadas em que o designer não estava ambientado. Além disso, havia a influência da escola HFG Ulm, a qual “articulava um forte interesse da ciência com a configuração”.

Desta forma, é na década de 1950 que as investigações voltadas a metodologia de projeto encontram terreno propício a sua formalização, quando arquitetos e engenheiros, atentos ao panorama científico, passam a aplicar novas técnicas ao desenvolvimento de projeto para melhorar a qualidade do processo e dos seus produtos. Neste momento, na escola de Ulm, estavam reunidos muitos daqueles que viriam a se tornarem fundadores dos principais e pioneiros centros de pesquisa em design da Europa e Estados Unidos. Em 1960, Tomás Maldonado convida Bruce Archer para unir-se a ele, Jones, Rittel e outros professores e pesquisadores na Escola de Ulm que funcionará como base para execução das primeiras pesquisas sobre os métodos e processos de design.

Assim como a década anterior, os anos 1960 foram promissores para a pesquisa em projeto. Em 1962, é realizada a primeira conferência sobre métodos de projeto (1st Conference on Design Methods) em Londres,

organizada por John Chris Jones e Bruce Archer (agora professores do Royal College of Arts de Londres) (OLIVEIRA, 2007). O Congresso atua na divulgação das pesquisas e acaba resultando na criação de grupos e associações de trabalho para a área, além de buscar padronizar um formato para as pesquisas. Como resultado é fundado Design Methods Movement, um coletivo de pesquisadores que buscou aprofundar os conhecimentos acerca dos procedimentos e atividades cognitivas envolvidas no processo de projeto, objetivando estabelecer um conjunto sistemático de métodos de projeto; essa produção científica dividiu-se em duas gerações as quais exploraremos a seguir.

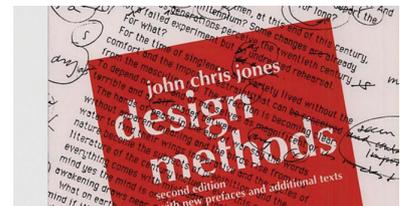
A partir dessa primeira conferência, observou-se como resultado uma evolução dos métodos de projeto, aumentando a produção de pesquisas nas mais diversas áreas do conhecimento: aeronáutica, engenharia, planejamento urbano, arquitetura, eletricidade, indústria automobilística, psicologia, artes plásticas, etc. (JONES, 2014). Essa nova ciência, Simon chamou de “Ciência do Artificial” e introduzindo a idéia dos “problemas de projeto” como “problemas mal-definidos” ou “mal-estruturados” (wicked-problems): pois, a questão inicialmente lançada não será a mesma questão quando se obtiver algumas respostas, ou seja, cada nova solução levantará novos problemas não previstos, que exigirão novas soluções. Posteriormente essa expressão teve sua conceituação aprofundada e re-contextualizada por Rittel (1973)

O MOVIMENTO – PRIMEIRA FASE

Com a transferência dos principais pesquisadores sobre métodos de projeto para universidades fora da Alemanha (entre 1962 e 1963 – Bruce Archer, Rittel, Jones e Alexander), são estruturados novos centros de pesquisa em outros países da Europa e nos Estados Unidos. Na Universidade de Berkeley (1967) Rittel, Christopher Alexander e Henry Sanoff fundam o Design Methods Group, dando início a publicação do DMG Newsletter. No mesmo ano é realizado um segundo congresso. Nesse momento, afirmava-se que o congresso era o resultado de uma mudança de paradigma, na qual se alterava o papel do projetista na sociedade (OLIVEIRA, 2007). Em 1967, Archer ajudou a fundar a Sociedade de Pesquisa em Design, atuante ainda hoje, com o objetivo de apoiar e desenvolver os interesses da comunidade de pesquisa.



Acervo do Royal College of Art, referente a pesquisa realizada sob a coordenação de Bruce Archer, sendo a primeira a contemplar introdução de métodos e processo de design no projeto de equipamentos de hospitais.



Design Methods de John Chris Jones. Um dos principais livros sobre métodos em design.



Em 1962, Rittel é convidado a ensinar em Berkeley.



Royal College of Art

Postgraduate Art and Design

Em 1962, Bruce Archer retorna para Inglaterra destinado a fazer pesquisa no Royal College of Art e funda o DRU – Design Reseach Unit.



Rittel, professor da Escola de Ulm e da University of California, Berkeley.

Um terceiro congresso foi realizado no MIT em 1968 (organizado pelos fundadores do DMG). Este foi suficiente para configurar o que, algum tempo depois, ficou conhecido como a “primeira geração” do Movimento dos Métodos (BAYAZIT, 2004; BROADBENT, 1971).

Essa primeira geração, tinha como características o pensamento sistematicamente ordenado e orientado para definição de significados em problemas bem estruturados, nos quais os objetivos esperados podem ser estabelecidos (Checkland, 1983, p.667). Essas metodologias ficaram conhecidas como Hard System Methods (HSM).

A partir dos HSM, segundo os designers de então, foi possível identificar um ganho de complexidade projetual, além de estimularem o design colaborativo/participativo (BROADBENT, 2003).

Porém, havia ainda severas críticas ao método, considerado por alguns, não aplicável ao design. Afirmavam que enquanto a ciência busca uma verdade objetiva, o design procura a satisfação; que ciência é tradicionalmente mais orientada para a teoria em vez da ação, que o HSM não considera realidades socioculturais, que a ciência se utiliza primordialmente do raciocínio indutivo, enquanto o Design prefere a lógica dedutiva, mas principalmente que os HSM eram adequados para problemas já determinados, domados, enquanto que o design frequentemente tem de lidar com situações únicas, mal definidas e problemas que dependem de seu contexto – Wicked Problems (BROADBENT, 2003).

Oliveira (2007) lembra que com o tempo e o desenvolvimento dos trabalhos, a pesquisa em projeto ficou muito rígida perdendo o foco sobre os usuários (desconsiderando as reais necessidades dos homens ou sobre a própria idéia de produzir para seres humanos) e começa a se traçar uma discussão acerca do próprio processo e da tecnocratização da pesquisa. É o que Jones classifica como “o processo no lugar do progresso”. Inicia-se então, um processo de diminuição do entusiasmo pela pesquisa em métodos projetuais, levando seus pesquisadores a um questionamento sobre a legitimidade de seus resultados. Assim, em meados dos anos 70, o Movimento perde dois de seus líderes: J. C. Jones e Christopher Alexander. Assim como estes, Rittel elabora suas críticas aos métodos da primeira geração, elencando-as no artigo “On the Planning Crisis: Systems Analysis of the ‘First and Second Generations’”(1972).

Por dez anos, aproximadamente, os HSM permaneceram ativos, apesar de contestados. Porém, o surgimento de novos paradigmas metodológicos para o Design, mais centrados nas ciências humanas, em lugar das exatas, sendo Rittel um dos principais teóricos precursores desta mudança, levando-os para o Soft System Methods (SSM).

WICKED PROBLEMAS E A “SEGUNDA GERAÇÃO”

Desta forma, a segunda geração dos métodos (Soft System Methods – SSM) surge com novas preocupações: ao invés de buscar a simplicidade e a redução dos procedimentos projetuais em metodologias claras, buscava inserir o usuário no processo projetual, firmava-se a idéia do projeto participativo. Havendo, também, uma abertura para a participação de outras áreas, como a sociologia, a geografia e a psicologia, no processo de projeto. Conjuntamente a isso, ocorre uma acelerada evolução dos computadores e de sua capacidade de processamento, que provoca o crescimento do campo da cibernética (OLIVEIRA, 2007).

Em 1973, Rittel e Webber publicam “Dilemmas in a General Theory of Planning”, no qual conceituam os Wicked-problems (WP). Em seu trabalho, fazem a distinção entre problemas simples (aqueles que já estão definidos, são fáceis de resolver - definir um problema inerentemente define a solução) e wicked-problems (problemas que não podem ser resolvidos por processos tradicionais, sequenciais e racionalistas). Suas análises e críticas à primeira geração de métodos trazem uma transformação radical no conceito sobre processos de design, planejamento e sobre métodos apropriados para sua resolução. Esta nova geração “deve ser baseada em um modelo de planejamento como um processo argumentativo, no curso do qual uma imagem do problema e da solução emerge gradualmente entre os participantes, como um produto de julgamento incessante, submetido a discussão crítica” (RITTEL e WEBBER, 1973, p.162).

Rittel destaca a necessidade de reenquadrar ou re-significar os problemas complexos (wicked-problems), ressaltando que para domá-los é necessária a atuação de várias pessoas de áreas diversas de forma a

On the Planning Crisis: Systems Analysis of the 'First and Second Generations'

By Professor H. Rittel

At the very beginning I would like to state that this article is not a critique of systems analysis as such but rather a critique of the term 'systems analysis' as used in the planning literature. The term 'systems analysis' means an attempt to solve a problem in a rational, systematic, and sequential manner. It is a method of problem-solving that is based on a number of axioms which are not always explicit and which are not always shared by all participants in the process.

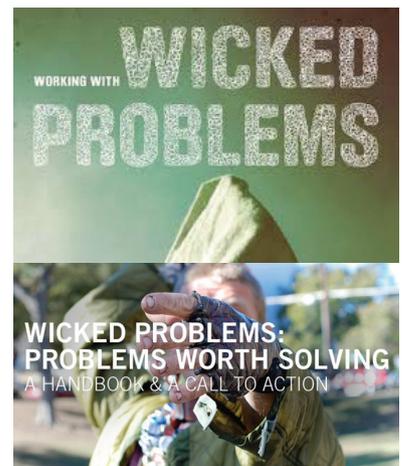
Characteristics of the Systems Analyst and Designer

First, he will usually be concerned with the technical aspects of the problem. He will usually be a specialist in a particular area of the system. He will usually be a member of the design team. He will usually be a member of the design team. He will usually be a member of the design team.

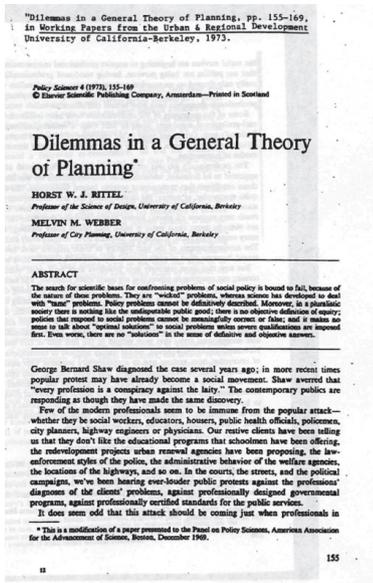
Achievements of the Systems Analyst and Designer

Most often the systems analyst and designer will be concerned with the technical aspects of the problem. He will usually be a specialist in a particular area of the system. He will usually be a member of the design team. He will usually be a member of the design team.

Artigo de 1972, onde Rittel faz críticas a primeira geração de métodos, apresentando os conceitos de Wicked-problems e princípios para uma análise de sistemas na segunda geração.



Conceito de wicked-problems aborda problemas de alta complexidade e difícil definição, fator primordial dentro do modelos de processo que envolve a definição do problema como etapa primordial para realização de soluções.



Artigo publicado em 1973, por Rittel e Webber, conceituando os wicked-problems.

dialogar e argumentar sobre o problema em busca de soluções adequadas. O conceito de Wicked Problem (WP), cuja definição passa pelos problemas de tratamento não convencionais, comumente baseados em sistemas mais ligados à engenharia, por exemplo. Eles são de difícil classificação, que podem ter consequências inesperadas para os planejadores que tentam tratá-lo, situação oposta à vivida com os Tamed-Problems (TP).

Tamed Problem é aquele tipo de situação conhecida, tratada e, por isso mesmo, domada. Um problema estável, com alternativas nitidamente avaliadas em certas ou erradas, pertencentes a uma classe de problemas similares, com soluções também semelhantes, e cuja solução é identificada assim que alcançada. Os WPs são totalmente diferentes, pois se tratam de situações não definidas, permeadas por questões éticas, políticas e profissionais envolvidas, sem problemas semelhantes para embasar as soluções, por sua vez, distintas das demais já conhecidas, soluções ambíguas e não facilmente distinguidas (RITCHEY, 2013). São problemas complexos, por que são sobre pessoas e esta diferença de complexidade entre os tipos problemas justificam a criação deste conceito formulado por Rittel.

O conceito de wicked-problem levou Rittel a um novo modelo de planejamento e um novo método de alcançar soluções para problemas complexos. Devido a sua visão de design como processo argumentativo do designer consigo e com stakeholders, para a solução conjunta de um WP. Desta forma Rittel buscou investigar soluções que pudessem facilitar o ato de projetar, auxiliando a identificação de questões, respostas e argumentos (CHURCHMAN, PROTZEN E WEBBER, 2006). Tal desejo de mudanças saiu do papel com o IBIS, justamente para apoiar o designer nessa estrutura racional argumentativa (vide sessão a seguir).

O IBIS, abreviação de Issue-Based Information System, tratava-se de um sistema para planejamento e formulação de alternativas para decisões, baseadas no que Rittel chamou de processo argumentativo do design.

Apoia-se no elemento fundamental de que o design é um ato político e serve para desenvolver um discurso sobre qualquer tema inicialmente desestruturado ou mal formulado. Possui como uma de suas principais funções a diversificação dos pontos de vista, oferecendo argumentos e contra-argumentos para o desenvolvimento da análise das situações que

um problema pode envolver. Ou seja, uma alternativa para a solução de problemas e geração de recursos auxiliares no processo decisório, com base em uma estrutura argumentativa. São quatro os componentes do IBIS: questões, posições, argumentos e referências.

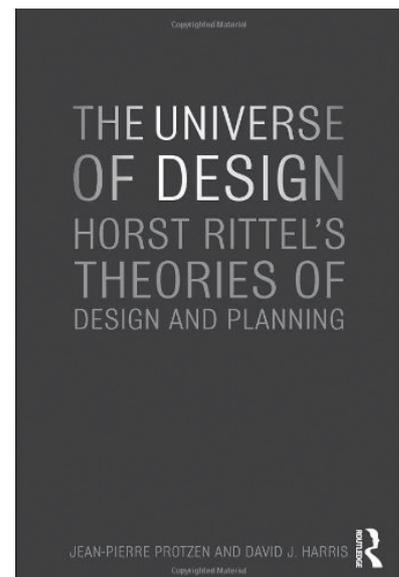
Além da estrutura argumentativa, a segunda geração de métodos exposta por Rittel proporcionou o que posteriormente foi chamado de design centrado no usuário, posto que o mesmo acreditava ser o usuário o melhor especialista em suas próprias questões e valores, em vez dos planejadores e analistas (GRANT, 1982).

Apesar das críticas quanto ao formalismo do processo argumentativo de planejamento, muitos acreditavam que o IBIS permitia um ganho em profundidade no que envolvia os problemas, além de expor alguns valores ocultos e importantes ao processo. Por um lado, alguns julgavam o IBIS inapropriado devido às situações serem, em grande número, não relacionadas à lógica, mas a situações humanas, intangíveis. Por outro lado, valorizava a comunicação, punha as bases do processo de decisão em um diálogo, um debate entre designer e usuário, entre o estudioso e o especialista em suas questões (GRANT, 1982).

Havia quem o considerasse limitado a pequenos experimentos ou ambientes acadêmicos, carecendo de uma prova da real aplicabilidade no mundo fabril, na engenharia ou nos negócios. Muitos acreditam que os SSM são um método de Design ainda em adaptação e solidificação. Neste sentido, Rittel aparece mais uma vez para afirmar que não pode existir qualquer coisa como 'O' método de Design que suavemente e automaticamente resolve todas as dificuldades. "Aqueles pessoas que requerem a existência de tal dispositivo exigem nada menos do que a solução de todos os problemas presentes e futuros do mundo" (BROADBENT, p. 9).

O fato, porém, é que os SSMs se encaixavam muito bem nas necessidades reais de um designer da época. Eles fomentam a participação e a inclusão de crenças, pontos de vista, valores etc; promovem o surgimento de novas perspectivas centrais para o Design. Em particular, eles estão bem adaptados aos problemas mal definidos ou 'wicked', ao contrário de HSMs. Eles também procuram a satisfação ao invés de otimizar situações-problema (Jackson e Keys, 1984, p.475).

"São problemas subjetivos. Tudo o que tem a ver com as pessoas e a sociedade, em última análise, é subjetivo. Acima de tudo, WPs são sobre pessoas como stakeholders: competindo e cooperando, competindo por posição, dispostos a refletir e mudar suas posições na base dessa autorreflexão. É por isso que esses problemas não têm formulações de problemas estáveis; não têm conceitos de solução pré-definidos; e por seu curso de desenvolvimento não podem ser previstos."
(RITCHEY, 2013, p. 3)



Capa do livro de Jean-Pierre Protzen e David J. Harris.



Christopher Alexander

OUTROS PESQUISADORES E SUAS CONTRIBUIÇÕES

Juntamente a Rittel, outros pesquisadores foram igualmente importantes quanto as suas contribuições e mais reconhecidos que Rittel. Conforme Bürdek aponta (2006), Christopher Alexander trabalhou em profundidade o conceito de Forma-Contexto. O autor explica que “quando a forma representa a solução para um problema de Design e o contexto define a forma, então a discussão sobre o design não abrange apenas a forma, mas a unidade da forma e do contexto”. Alexander advogava a “decisiva inclusão do racionalismo no Design, originário das ciências formais da matemática e da lógica”, dividindo os problemas complexos em componentes e a partir daí encontrar as soluções. E, mais uma vez contribuindo para o avanço da metodologia em Design, Alexander desenvolve o conceito de Pattern Languages, a partir do qual os próprios usuários configuram seus espaços, desde que compreendam a linguagem das coisas a nossa volta.

Já Leonard Bruce Archer acreditava que o design deveria unir, em uma só atividade, o lado intuitivo com o cognitivo e transformar a prática projetual, seguindo métodos formais, em uma atividade científica (VAN DER LINDEN; AGUIAR; LACERDA; 2010). Apesar disso, mantinha um discurso mais flexível que seus colegas contemporâneos, ao afirmar que o design situava-se entre as esferas da ciência e da arte (MARGOLIN, 2010). Listou estudos em vários departamentos nos campos da arte, design gráfico, história e ensino do design. Embora não tenha detalhado o porquê de estudos em imaginário social serem componentes de influência em pesquisa do design, ao menos visualizou a relação das pesquisas em design com o campo cultural. Estabeleceu três fases para o design: analítica, criativa e executiva. Ao lado de Jon Chris Jones, foi responsável pelo desenvolvimento da pesquisa em design e por desassociar o trabalho de um designer com resultado de pura inspiração e aproximá-lo do trabalho científico e metodológico (MARGOLIN, 2010).



John C. Jones

Em seu trabalho, Jones propõe, pela primeira vez que, a ergonomia e o usuário foram observados como conteúdo de uma metodologia de design. Como ele mesmo disse, “não é uma maneira diferente de fazer design, é uma maneira de fazer o que os designers não fazem”. Nesta metodologia, o autor questiona o foco, objetivos e propósitos do design, ele retorna

a discussão da ergonomia, que já tinha sido levantada por ele em 1959. Divide o trabalho do designer em três fases: Divergência, Transformação e Convergência. As fases definidas por Jones podem ser traduzidas também como: “quebrar o problema em pedaços, reagrupá-los de uma maneira nova e testar para descobrir as consequências da aplicação prática do novo arranjo dos pedaços” (Jones 1992, apud VASCONCELOS, 2009). Desempenhou um valoroso papel ao endossar a ideia que Rittel havia antecipado (denominando de primeira geração dos métodos em design). Os métodos de design tornaram-se muito rígidos e era preciso uma adaptação das pesquisas e da metodologia do design para a realidade projetual.

DESDOBRAMENTOS DO NOVO PARADIGMA

Este segundo momento foi de grande relevância para fomentar a maneira como compreendemos, estudamos e fazemos design atualmente. Os conceitos elaborados durante a segunda geração de métodos possibilitaram ampliar o escopo de atuação, indo além; permitindo a apreensão de esferas mais complexas, aprofundando a visão que o designer tem do seu próprio processo e do seu entorno.

Só assim, os profissionais de projeto puderam abordar os problemas que afetam a sociedade de maneira sistêmica, sendo capazes de possuir uma “visão crítica do entorno material fabricado artificialmente, bem como discutir as questões da percepção, da realidade sociopolítica e econômica, o individual e o coletivo, a sociedade” (MOURA, 2011, pg. 65)

Assim, tendo em vista a capacidade adaptativa do homem, e das transformações aceleradas comuns ao mundo contemporâneo, não poderiam os designers permanecerem a projetar soluções definitivas a problemas em constante transformação. Os conceitos de complexidade, emergências, pensamento sistêmico, processos generativos e tantos outros que permeiam o universo do design/projeto, são hoje, perceptíveis com muito mais clareza, fazendo-se presentes no dia-a-dia de qualquer projetista, de maneira muito mais óbvia que no momento de suas conceituações.

“Podemos inferir que o design é uma ação contemporânea de tradução e ao mesmo tempo, de influência na vida do homem a partir dos objetos, sistemas, serviços, métodos e processos concebidos, desenvolvidos e produzidos.” (MOURA, 2011, PG – 66)

“(…) a abordagem do contemporâneo não é fechada, nem conclusiva, uma vez que viver ao mesmo tempo em que expressões e produções são construídas e reveladas exige a incorporação da atitude de flexibilidade tanto no estudo e na pesquisa quanto na observação e análise.” (MOURA, 2011 – pg. 66)

É preciso reconhecer a importância que as escolas e congressos tiveram na promoção de conexões fecundas entre pesquisadores de diversas partes do mundo, possibilitando a reflexão e disseminação de novas visões sobre o processo e métodos mais realistas e adequados às necessidades dos profissionais, das indústrias e usuários. Essa nova realidade impõe desafios, ressaltando a importância do processo e impacto das ações dos profissionais de projeto.

Rittel, Papanek e tantos outros pesquisadores do design destacam o papel da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade como características inerentes e fundamentais ao processo de design para abordagem de sistemas complexos. Com o tempo, o campo de atuação dos profissionais de projeto, assim como o significado do termo design adensaram-se de forma a contemplar as novas necessidades humanas, os problemas sócio-político-econômicos, as novas tecnologias e ferramentas virtuais de simulação e criação, bem como a maior velocidade nas transformações dos produtos e do impacto sobre a sociedade. Todos esses elementos colaboram para que a atividade se torne mais complexa a cada dia, exigindo uma percepção holística das situações-problema através da união entre especialistas e generalistas, teoria e prática em prol da transformação da realidade de maneira dinâmica e harmoniosa.

Por fim, Oliveira (2007), ressalta que vários trabalhos tratam da importância desse momento histórico para a pesquisa em métodos de projeto. Esse momento da história lançou o que, até então, era mais um sentimento comum entre os pensadores, em estudos científicos: a necessidade de compreensão do processo de projetual, do desenvolvimento e formalização de métodos claros, para os mesmos. Essa busca pela desmistificação da criatividade no processo de projeto é o que convencionou-se tratar como a passagem da “caixa preta” (a black box) para a “caixa de vidro” (a glass box).

REFERÊNCIAS

BAYAZIT, Nigan. **Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research.** Design Issues, v. 20, n. 1, Winter 2004.

BROADBENT, Geoffrey. **Metodologia del diseño arquitectónico.** Barcelona: Gustavo Gili, 1971. (Colección Arquitectura y Crítica.

BROADBENT, John. **Generations in Design Methodology.** The Design Journal. v. 6, Issue I. 2003. p. 2-13.

BÜRDEK, Bernhard E. **História Teoria e Prática do Design de Produtos.** São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

GRANT, Donald P. Issue-Based Information System (IBIS). In: OLSEN, Shirley A. **Group Planning and Problem-Solving Methods in Engineering Management,** New York: Wiley-Interscience, 1982 p. 203-246.

JONES, John Chris. **Conference on design methods.** Disponível em: <www.softopia.demom.co.uk/2.2/dmconference1962.html>. Acesso em 18/06/2014.

MARGOLIN, Victor. **Design Research: Towards a History.** Illinois, Chicago, USA, 2010 .

MOURA, Monica. **Pesquisa em design: olhares e descobertas, criação e invenção.** Em Estudo e Prática de metodologia em design nos cursos de pós-graduação. Organizado por Denise Westin e Luiz Antonio L. Coelho. 2011

OLIVEIRA, J. C. C. B. **Construindo com bits: análise do processo de projeto assistido por computador.** Dissertação de mestrado. São Carlos, Escola de Engenharia de São Carlos / Universidade de São Paulo, 2007.

RITCHEY, Tom. **Modelling Social Messes with Morphological Analysis.** Acta Morphologica Generalis (AMG), n. 1, v. 2, 2013. p. 1-8.

RITH, Chanpory; DUBBERLY, Hugh. **Horst W.J. Rittel's Writings on Design: Select Annotations.** Design Issues: Volume 22, Number 4 Autumn 2006.

RITH, Chanpory; DUBBERLY, Hugh. Why Horst W.J. Rittel Matters. **Design Issues:** Volume 22, N. 4 Autumn 2006.

RITTEL, Horst W. J. **Dilemmas in a General Theory of Planning**

RITTEL, Horst W. J. **On the Planning Crisis: Systems Analysis of the 'First and Second Generations.**

RITTEL, Horst W. J. **The Reasoning of Designers.** International Congress on Planning and Design Theory. Boston, 1987.

VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza; LACERDA, André Pedroso de; AGUIAR, João Pedro Ornaghi de. **A Evolução dos Métodos Projetuais.** 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010.

VASCONCELOS, Luis A. L. **Uma Investigação em Metodologias de Design.** 2009. 94 f. Monografia (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, Curso de Design.
West. Churchman, Jean-Pierre Protzen, and Melvin M. Webber . In Memoriam: Horst W.J. Rittel. Disponível em: <http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo_article_rittel.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2014.

