

# Pesquisa em projeto

---

Por Reinaldo Leiro

No âmbito universitário, o projeto enquanto objeto de pesquisa é dificilmente discutido e aceito pela ciência, mas mesmo nas áreas acadêmicas de design não há consenso sobre o conteúdo e discurso que deva caracterizar uma tese de projeto.

Se aceitamos a definição de design proposto no meu artigo «[Lo específico del diseño](#)», podemos avançar na análise da pesquisa em projeto em termos de tese para além do que é comumente chamado de «investigação projetual». Considerar a pesquisa em projeto envolve também enfrentar uma questão amplamente debatida que é o funcionamento do mecanismo criativo.

Se além disso concordamos que o projeto integra a ciência do artificial e, portanto, seu alvo é centrado, não em «como as coisas são» da ciência natural, mas em «como as coisas podem ser» (seguindo o conceito de «contingência» de Herbert Simon), o projeto é uma das «alternativas prováveis» do processo projetual. Nós dizemos «provável» porque nenhuma das alternativas é, ou pode tornar-se única alternativa relevante capaz de ser detectada. A possibilidade da descoberta é, portanto, descartada e o projeto adquire a categoria legítima da «proposta provável».

Quando o designer, após um período de estudo do tema, inicia o projeto, dispõe de informação e possibilidades extremamente complexas e muitas vezes contraditórias. Normalmente, deduzir desses dados uma trajetória projetual não é possível sem antes limitar o escopo para definir valores, objetivos, critérios e gestão de prioridades. Essa «orientação de rota» é possível uma vez que o designer gera, implícita ou explicitamente, estes objetivos e critérios, formulando assim as hipóteses em que um projeto pode se materializar, como parte de um modelo ou interagindo com ele mesmo.

Essas hipóteses são feitas às vezes explicitamente na fase inicial do processo de projeto e em outros casos, após ou simultaneamente ao processo. A estrutura lógica desta «geração de hipóteses», chamada de «abdução» por Charles Peirce, é uma operação de indução<sup>1</sup> (distinta da dedução e mesmo da indução) em que as hipóteses geradas são o resultado de uma suspeita, um processo de inferência racional-intuitivo. De outro ponto de vista, podemos dizer que a abdução permite a redução de muitos valores, padrões e fenômenos diversos a um «comum analógico», uma maneira de pensar sempre presente no processo de projeto. Este mecanismo de «abdução» tem sido observado por vários autores como característica da inteligência criativa de poesia, arte e até mesmo de descobertas científicas.

Com referência a inteligência criativa Karl Popper em seu livro «A lógica da pesquisa científica» indica que o método científico tem duas partes: uma invenção e outra demonstração. Em seguida, ele esclarece que apenas o processo da segunda visa testar a hipótese, porque a maneira de obtê-la depende do gênio e não pode ser ensinado. Esta declaração faz a ponte entre as ciências exatas e o design.

Os pressupostos racional-intuitivos que conformam as hipóteses adquirem certeza através do conhecimento e podem se tornar suposições específicas. Mas, mesmo assim, a verificação ou validação de um modelo de projeto não é possível nos termos requeridos pelos paradigmas da ciência da razão.

Embora possamos dizer que o projeto é em si uma «investigação» que gera hipóteses e resultados, produzindo um modelo e um caso particular deste modelo, a «investigação projetual» não é uma tese nos termos acadêmicos vigentes.

A contribuição de novos conhecimentos, explícitos e transmissíveis (típico de uma tese de investigação) não é facilmente perceptível no projeto. A avaliação do projeto como um resultado concreto baseia-se em uma ou mais opiniões qualificadas (um júri), que o avaliam pelo que o projeto alcançou, por sua coerência com as diretrizes do programa e sua proposta em relação ao contexto ambiental, social e cultural. Na avaliação do projeto pelo júri, as hipóteses as quais se refere o projeto são avaliadas apenas através do produto resultante. Um edifício, um produto, pode se comunicar, conotar novos códigos sócio-técnicos e culturais, mas o conhecimento fornecido não é explícito ou categorizado e, portanto, não é um saber especificamente transmissível. Continua a ser uma intervenção profissional.

A tese de um projeto consiste na «investigação projetual», ou seja, a investigação do «sistema de valores e decisões» (processo interativo entre o «resultado do projeto» e pressupostos do modelo que gerou a resposta).

Em tese, os aspectos sociais, culturais, inovadores, simbólicos, funcionais e tecnológicos do projeto e seus pressupostos devem ser avaliados especificamente por sua capacidade de estruturar, classificar e comunicar novos conhecimentos. Portanto, a qualidade da tese de um projeto não coincide necessariamente com a avaliação de um júri já que se trata de julgamentos feitos sobre valores diferentes.

Em relação ao ensino do design, a «geração da hipótese» é uma operação muito importante onde se dá início ao processo de projeto através da definição de conceitos estratégicos e valores, aprofundando a compreensão do assunto em estudo através do uso do pensamento abstrato e descontaminação de configurações pré-existentes.

Sem a pretensão de cobrir todo o campo de uma tese propomos uma síntese da informação que deveria incluir:

### **Hipótese, definida com relação a:**

- a pertinência projetual e temática
- os valores e conteúdos
- a conceituação de design
- os objetivos funcionais, tecnológicos e de significado
- o contexto sociedade, mercado e empresa,

- o contexto cidade
- o contexto local / global
- a solidariedade e universalidade de design
- a sustentabilidade do projeto
- a gestão do projeto
- a categorização formal-espacial
- a categorização de habitat

### **Sistema de decisões do Projeto**

- aspectos de rede e conhecimento considerado de experiência e pre-configurações
- atores do projeto: privado, comunidade, público, político
- sistema de prioridades referente aos objetivos do projeto
- objetivos prioritários estratégicos
- resultados concretos a serem obtidos em cada um dos objetivos do projeto
- desempenho funcional, a tecnologia, o significado

### **Informação relativa à configuração e a construção do produto:**

A tese pode ser desenvolvida:

- após a conclusão do projeto em etapas anteriores ou durante o seu desenvolvimento
- referindo-se a questões de urbanismo, arquitetura e design
- com relação a fatores funcionais, de significado, tecnológicos e morfológicos
- em centros de design, negócios, industriais, tecnológicos

A vinculação da pesquisa em projeto com a empresa e com a indústria pode produzir conhecimento sobre o ensino do design.

Publicado em 24/07/2012

---

1. No campo do design, quando Leon Battista Alberti afirma (no Renascimento italiano), "quanto menos escadas tenha um prédio e menos espaço ocupem, melhor" está declarando uma hipótese que faz parte de um modelo de arquitetura. O mesmo pode ser dito sobre o Modulor de Le Corbusier, em seus vários escritos sobre a casa e a cidade, e o sistema pedagógico na Escola de Ulm. Como em muitos outros casos, as realizações são hipóteses que são suportadas pela história da arquitetura e do design.

