

ABORDAGEM DESIGN THINKING: POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES PARA A CARACTERIZAÇÃO DE PROCESSOS DE PROJETO PARTICIPATIVOS

TANARA FERNANDES DE BRITTO¹; ADRIANE BORDA ALMEIDA DA SILVA²;
PAULO AFONSO RHEINGANTZ³

¹Universidade Federal de Pelotas – tanarabritto@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

³Professor colaborador voluntário do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da UFPEL e do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da UFRJ – parheingantz@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa transita pelo **tema** de processo de projeto e abordagens contemporâneas sobre o projetar, está inserida na área de conhecimento de Projeto de Arquitetura e Urbanismo, vinculada à linha de pesquisa Avaliação e Percepção do Ambiente pelo Usuário e é fundamento para dissertação de mestrado no PROGRAU/ UFPEL.

Partimos do pressuposto de que o entendimento da contínua transformação e heterogeneidade do mundo contemporâneo complexifica o processo projetual em arquitetura-urbanismo¹. Nessa perspectiva, buscamos contribuir para a aprimorar o processo de projeto em contextos que integram diversos participantes.

A expressão *design*, do inglês, denota duas atuações: enquanto verbo, produz ação e como substantivo refere-se ao processo e produto final. Para fins de auxiliar na elucidação e amplitude de seu uso nessa pesquisa, o termo *design* assume o verbo projetar e o substantivo projeto, incorporando ação, processo e resultado. É possível compreender então que o *designer* atua como aquele que projeta, caracterizando diferentes sujeitos envolvidos no processo projetual.

Pensar o processo projetual e o pensamento de seus atores em um contexto de contínuas transformações é relativamente complexo. Muitas são as tentativas de definir projeto e, por consequência, seu processo de desenvolvimento. Direcionando seu olhar as atividades de arquitetura-urbanismo, ROWE (1987) entende projeto como um meio fundamental de investigação, pelo qual os seres humanos percebem e dão forma às ideias de moradia e de assentamento. Dada a vastidão de informações e definições sobre projeto e processo projetual, de acordo com diferentes autores, tempos e meios, com essa pesquisa buscamos compreender a dinâmica complexa e em constante mudança do processo de projeto participativo na sociedade contemporânea.

Ainda construindo um repertório que nos permita clarificar ao menos uma parte das complexidades do processo de projetar, situamos, segundo MANZINI (2015) o *design*² em dois mundos: como integrante do mundo físico e biológico, habitado pelos seres humanos e onde as coisas acontecem; e como parte do mundo social, constituído de significados, onde se dão as conversas entre seres humanos que os produzem. Enquanto parte do primeiro mundo, o *design* atua como solucionador de problemas e enquanto parte do segundo mundo, dá sentido. Conforme o autor, as duas existências do *design* coexistem, interagem e se influenciam mutuamente - sem uma ser função da outra.

¹ Adotamos a palavra composta arquitetura-urbanismo, conforme CASTELLO (2007), considerando a indissociabilidade entre arquitetura e urbanismo.

² Designação mantida em inglês para manter fidelidade ao pensamento do autor citado.

Para progredir na discussão sobre projeto, tomamos por essencial a compreensão da natureza dos problemas enfrentados pelos arquitetos e outros designers. Foi Horst Rittel, que na década de 1960 formulou a abordagem dos *wicked-problems* - problemas perversos - que se configuram como uma classe de problemas sociotécnicos³ que são mal formulados, onde a informação é confusa, onde há muitas pessoas com valores conflitantes tomando decisões e, onde as ramificações em todo o sistema são completamente confusas (RITTEL apud BJANAC, 1974. Tradução nossa). A partir dessa perspectiva, compartilhada por BUCHANAN (1992), compreendemos o projeto de arquitetura-urbanismo em si como *wicked-problem*, dotado de uma indeterminação fundamental, que se opõe ao método linear e tradicional de projeto pautado em condições definidas. Tratamos então, projetar e projeto como atividades transdisciplinares, que integram uma multiplicidade de conhecimentos advindos de tantas outras áreas quanto necessárias para solucionar o problema em questão; o que nos leva a adotar a abordagem *Design Thinking* como uma das possibilidades de estudo e reflexão sobre o processo de projeto e seus resultados.

Ainda que sem uma definição concreta, a abordagem *Design Thinking* (DT) enfatiza, segundo KIMBELL (2011) o trabalho intangível feito pelos projetistas e se estrutura em torno do projeto como forma de pensar. Para a autora, a abordagem DT pode ser descrita sob três perspectivas: (i) estilo cognitivo, onde o foco principal do projeto é a solução de problemas; (ii) teoria geral do design, em que o objetivo é domar os problemas perversos; e (iii) recurso organizacional que visa a inovação. Ao longo da pesquisa, propomos explorar essas perspectivas para situar o DT dentro do processo de projeto de arquitetura-urbanismo e suas contribuições para o projetar com diversidade de participantes na contemporaneidade.

Sob influência de LATOUR e YANEVA (2008), nos despidimos da ideia do edifício como uma estrutura estática - e estendemos à arquitetura-urbanismo como um todo - buscando compreendê-lo como um processo imprevisível e em constante movimento. Assim, propomos perceber o espaço e os edifícios a partir de suas transformações e relações com o tempo, com o ambiente, com os diversos atores que os ocupam e com todas as experiências vividas por eles, particular ou coletivamente.

Nesse sentido, buscamos suporte na abordagem experiencial⁴ para avançar na construção de conhecimentos sobre a percepção dos atores implicados no processo projetual de arquitetura-urbanismo. Conforme RHEINGANTZ et al (2009), essa abordagem se respalda no entendimento de que a percepção contempla uma totalidade de atividades perceptivamente orientadas; que o significado de um ambiente muda, de acordo com as condições existentes durante o processo experienciado pelo observador. Alinhada com o pensamento atuacionista sobre cognição, definido por VARELA, THOMPSON e ROSCH (2003) como uma ação incorporada: vinculada com às experiências vividas pelo corpo que sente e age. Está vinculada a relações indissociáveis envolvendo

³ Sociotécnico: designação adotada pelos pensadores alinhados com a Teoria Ator-Rede (TAR) e com o campo dos estudos Ciência-Tecnologia-Sociedade (CTS) para caracterizar a inseparabilidade entre técnico e o social.

⁴ Abordagem experiencial: expressão adotada pelo grupo de pesquisa ProLUGAR (UFRJ) para descrever os relatos das suas observações que, segundo RHEINGANTZ (2015), são caracterizados por traduções imperfeitas e incompletas; apropriações locais dos observadores, considerando o pressuposto da abordagem atuacionista (VARELA, THOMPSON, ROSCH 2003) não é possível descrever o mundo através de algum padrão de imagem mental desassociada do mundo experienciado. Portanto, as experiências não podem ser definidas através de formalidades como certo e errado, admitindo a indeterminação e incompletude do mundo.

corpo, mente e ambiente, que se afetam mutuamente e provocam mudanças dinâmicas e contínuas reciprocamente.

Esta pesquisa tem o **objetivo geral** de analisar o processo projetual em arquitetura-urbanismo considerando a diversidade de atores implicados e, se desdobra nos seguintes **objetivos específicos**:

- a) Revisar a literatura recente disponível sobre o processo de projeto de arquitetura-urbanismo, projetos participativos e relações entre os diferentes participantes envolvidos com esses contextos;
- b) Compreender as relações e as atuações dos usuários no processo projetual;
- c) Mapear os modos como os arquitetos exploram a resolução de problemas indeterminados e a tomada de decisões no processo participativo;
- d) Cartografar as interfaces entre os processos projetuais dos arquitetos e a interação/ atuação dos participantes nas soluções de problemas e tomadas de decisões em projetos participativos.

2. METODOLOGIA

A pesquisa é de caráter qualitativo quanto a análise de dados e exploratória em relação aos seus objetivos e, será desenvolvida em quatro etapas: (i) pesquisa bibliográfica a partir de leitura seletiva, intentando construir uma base qualitativa acerca dos conhecimentos acerca dos conhecimentos existentes sobre o assunto que permeiam o tema principal. Os assuntos são de caráter interdisciplinar e abordam, mas não se restringem à design thinking, processo de projeto, abordagem experiencial e processos cognitivos; (ii) leitura analítica e interpretativa dos conteúdos encontrados; (iii) mapeamento dos dados obtidos nas etapas prévias, confrontando possíveis convergências, divergências e sobreposições de reflexões; (iv) consolidação de resultados, delineando um conjunto de possíveis recomendações para profissionais arquitetos e urbanistas atuantes em contextos de projetos participativos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ainda em fase inicial de desenvolvimento, em paralelo às etapas de pesquisa bibliográfica, esperamos contribuir para a compreensão das abordagens situadas dos processos participativos de concepção em arquitetura-urbanismo e seus efeitos. Buscamos com essa pesquisa, a construção de entendimentos sobre o pensamento e desenvolvimento do processo projetual dos arquitetos e seus desdobramentos quanto afetados por outros participantes – mais especificamente a interface arquiteto/usuário.

4. CONCLUSÕES

No mundo contemporâneo – conectado, tecnológico e em profundas transformações – arquitetos e designers precisam responder a novos problemas inseridos em contextos desafiadores. Nesse sentido, apoiados pela Abordagem Experiencial e pela Abordagem Design Thinking, buscamos investigar o nascer do processo projetual participativo – cartografando as interfaces entre arquiteto e usuário no processo projetual de arquitetura-urbanismo.

Esta pesquisa tem o propósito de ampliar as vias de investigação sobre o tema e contribuir com um delineamento teórico-prático através de um conjunto de possíveis recomendações, com apoio de textos visuais informativos, que auxilie e qualifique a teoria e prática de projetos participativos e seus atores envolvidos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZJANAC, V. Architectural design theory: Models of design process. In: SPILLERS, W.R (ed). **Basic Questions of Design Theory**. [s.l.]: North-Holland Pub. Co, 1974. p. 3-20.

BUCHANAN, R. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**, [s.l.], vol. 8, n. 2. Spring 1992. The MIT Press. Disponível em: http://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf. Acesso em: 26 ago. 2019.

CASTELLO, L. **A percepção do lugar: repensando o conceito de lugar em arquitetura-urbanismo**. Porto Alegre: Editora PROPAR UFRGS, 2007.

KIMBELL, L. Rethinking Design Thinking: Part I. **Design and Culture**. UK, vol. 3, 3a edição, p. 256-306, NOV. 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/233510073>. Acesso em: 06 jul. 2019

LATOUR, B.; YANEVA, A. Give me a gun and I will make all the buildings move: an ANT's view of architecture. In: GEISER, R. (ed). **Explorations in Architecture: Teaching, Design, Research**. Basel: Birkhauser, 2008, p. 80-89. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-138-BUILDING-VENICEpdf.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2019.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

RHEINGANTZ, P.A. **Glossário de termos de filosofia e metodologia de pesquisa**. Texto didático. Programa de Pós-graduação em Arquitetura. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: http://prolugar.fau.ufrj.br/wp-content/uploads/2019/08/2018-Rheingantz-Glossario-de-Termos-de-Filosofia-e-de-Metodos-de-Pesquisa-v_09ago2019.pdf. Acesso em: 28 ago. 2019.

RHEINGANTZ, P.A.; AZEVEDO, G.A.; BRASILEIRO, A.; ALCANTARA, D.; QUIROZ, M. **Observando a qualidade do lugar** – Procedimentos para avaliação pós-ocupação. Rio de Janeiro: PROARQ/FAUR-UFRJ, 2009. p. 11-22.

VARELLA, F.; THOMPSON, E; ROSCH, E. **A Mente Incorporada. Ciências Cognitivas e Experiência Humana**. Porto Alegre: Artmed, 2003.