



## Subordinando o problema à interpretação: da abordagem informacional à hermenêutica nos estudos em design (com especial atenção aos anos 1973 e 1992)

### *Subjecting the problem to interpretation: from the informational to the hermeneutical approach in design studies (with special attention to the years 1973 and 1992)*

**Daniel B. Portugal, Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.**

E-mail: [dportugal@esdi.uerj.br](mailto:dportugal@esdi.uerj.br)

**Wandyr Hagge, Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.**

E-mail: [wandyr@gmail.com](mailto:wandyr@gmail.com)

#### **Resumo**

A emergência do design como campo científico é comumente remetida ao movimento *Design Methods*, que buscou sistematizar e formalizar o processo criativo por meio do qual designers projetam. Por volta da mesma época, de forma independente, Herbert Simon propôs a ideia de uma ciência do artificial como caminho para compreender melhor os empreendimentos humanos. Ambas as abordagens partilham de um solo comum: apoiam suas construções sobre a base epistêmica das ciências naturais. Este artigo critica a fundamentação dos estudos em design sobre essa base cientificista, contrapondo a ela uma abordagem hermenêutica. Defende um pensamento que não separa o pensar do fazer e que atenta para os horizontes interpretativos, historicamente situados, que definem o design.

**Palavras-chave:** Epistemologia do Design, Ciência do Design, Hermenêutica, Interpretação.

#### **Abstract**

*The emergence of design as a scientific field is commonly referred to the Design Methods movement, which sought to systematize and formalize the creative process by which designers design. Independently, around the same time, Herbert Simon proposed the idea of a science of the artificial to understand human endeavors properly. Both approaches share a common ground: they support their constructions on the epistemic basis of the natural sciences. This article criticizes the foundation of design studies on this scientific basis, opposing to it a hermeneutic approach. It supports a way of thinking that does not separate thinking from doing and that pays attention to the historically situated interpretative horizons that define design.*

**Keywords:** *Design Epistemology, Design Science, Hermeneutics, Interpretation.*





## Introdução

Este trabalho procura pensar caminhos para a consolidação de uma abordagem interpretativa nos estudos em design. O termo “interpretativo”, adotado aqui, remete ao conceito de *Verstehen* (interpretação, compreensão), tal como utilizado por Wilhelm Dilthey na virada do século XIX para o XX (ver: DILTHEY, 1989 [1883]; MARTIN, 2000), época em que um debate acirrado acerca da natureza do que hoje denominamos ciências humanas e sociais (e de sua relação com as ciências naturais) estava em curso. Um exame rápido de tal debate será a primeira tarefa deste trabalho, pois ele permitirá uma apresentação consistente do conceito de interpretação e das possibilidades epistêmicas que a hermenêutica abre nesse momento histórico. Em seguida, observaremos como os estudos em design historicamente se limitaram a uma abordagem cientificista, que é incapaz de lidar com algumas questões fundamentais para o campo. Depois, vamos explorar alguns estudos em design que efetivamente colocaram em questão esse modelo cientificista e examinar alguns dos caminhos propostos para a consolidação de uma abordagem hermenêutica do design.

## O debate acerca das ciências humanas e sociais e a hermenêutica

No século XIX, quando as ciências humanas e sociais começaram a ser pensadas como tais, muitos defendiam que suas diretrizes epistêmicas precisavam se subordinar às das ciências naturais. Isso porque as diretrizes epistêmicas das ciências naturais se instituíram como parâmetro único para se alcançar a verdade e, assim, passaram a se confundir com a própria ideia de ciência. Auguste Comte chegou a elaborar uma linha evolucionista na qual o conhecimento passaria de uma forma teológica a uma metafísica para chegar finalmente à sua forma final, positiva, definida pelos parâmetros epistêmicos das ciências naturais. Esta seria a única forma adequada de pensamento, e as ciências humanas e sociais viriam apenas coroar os esforços das ciências naturais em uma nova síntese geral do conhecimento: “Tendo se originado das necessidades de nossa natureza material, que por um longo tempo a restringiu ao estudo do mundo inorgânico, [a ciência] agora se tornou suficientemente completa ou sistemática para se harmonizar bem com nossa natureza moral” (COMTE, 2009 [1865], p. 14, tradução nossa). Em tal perspectiva cientificista, não podia haver outro caminho para as nascentes ciências humanas e sociais que não o empirismo científico já estabelecido pelas ciências naturais.

Enquanto isso, desafiando os pressupostos cientificistas, pensadores como Dilthey e Weber procuravam mostrar que a empreitada das ciências humanas e sociais era essencialmente diferente daquela das ciências naturais. O problema, observava Dilthey, era que mesmo aqueles que compreenderam isso na prática não desenvolveram ou fundamentaram suas maneiras de pensar de modo a criar para as ciências humanas e sociais uma base epistêmica sólida:

Quando Comte, Stuart Mill e Buckle tentaram resolver o enigma do mundo histórico tomando emprestados princípios e métodos das ciências naturais, a Escola Histórica só conseguiu protestar contra seus resultados (superficiais, embora analiticamente refinados) de uma maneira ineficiente: apelando para uma intuição mais vital e profunda, a qual, no



entanto, ela não conseguia desenvolver nem fundamentar (DILTHEY, 1989 [1883], p. 48-49, tradução nossa).

Dilthey se propõe, então, a elaborar uma fundamentação filosófica para a abordagem dessa “Escola Histórica” e para as pesquisas sociais fundadas em tal abordagem. A respeito dessa Escola, interessa-nos apenas o que seu próprio nome já revela: seu foco na história. Pois a história, em seu sentido forte, é uma das dimensões deixadas de lado pela visão cientificista. Obviamente, os cientificistas reconhecem que o tempo passa; mas, de modo geral, a pretensão das ciências naturais é descobrir leis supra-históricas. Fisicamente, por exemplo, concebemos a lei newtoniana da gravitação universal como o elemento supra-histórico que pode explicar um fenômeno historicamente situado, como a colisão de um meteoro com um planeta. Do mesmo modo, abordagens das ciências humanas e sociais calcadas nas formas de pensar das ciências naturais procuram características de uma suposta natureza humana ou leis supra-históricas que expliquem os acontecimentos sociais.<sup>1</sup> Com isso, pressupõem um modo a-histórico de ser humano –, mas esse modo não seria apenas um retrato não reconhecido de um modo historicamente situado?

Ligado a esse esquecimento da dimensão histórica está o esquecimento da experiência, isto é, do caráter subjetivo de toda vivência humana:

Não é em virtude de uma inferência de causas a partir de efeitos ou de algum processo correspondente que nós conhecemos [o] mundo exterior. Antes, essas representações de causa e efeito são elas mesmas somente abstrações de nossa vida volitiva. O horizonte de experiência, que inicialmente pareceu nos informar somente a respeito de nossos estados interiores então se expande, uma vez que um mundo externo e outras unidades vivas [nos] são dadas em conjunto com nossa própria unidade vital (*Ibidem*, p. 51).

As ciências humanas e sociais – diferentemente das ciências da natureza – não podem partir de um mundo exterior tomado como dado (do qual se supõe dever procurar as causas), mas precisam colocar em questão os aspectos subjetivos, que envolvem o próprio modo como o mundo aparece para nós. Afinal, o mundo ao qual temos acesso é sempre um no qual estamos situados, junto com outros, e no qual se revelam as construções do passado. As ciências humanas e sociais, propõe Dilthey, não buscam *explicar* aspectos do mundo exterior; mas sim *compreender* certas maneiras de nos situarmos no mundo. Seu trabalho é de compreensão ou interpretação (*Verstehen*), e é nesse sentido que podemos caracterizá-las como essencialmente *hermenêuticas*.

Embora em certos aspectos essa disputa da virada do século XIX para o XX possa ser considerada ultrapassada, em outros – que acreditamos mais fundamentais – ela não apenas continua plenamente viva em diversas áreas das ciências humanas e sociais, como também ajuda a compreendermos alguns nós epistemológicos de áreas do conhecimento cuja tentativa de delimitação é mais recente, como é o caso do Design.

---

<sup>1</sup> Um exemplo notório desta abordagem é a criação do personagem *homo oeconomicus*, normalmente atribuído a John Stuart Mill, cuja vida é pautada exclusivamente sobre decisões racionais acerca da maximização da riqueza. Com essa suposição, acredita-se possível estudar “cientificamente” as ações humanas em sociedade.



## O cientificismo e o modelo informacional nos estudos em design

A emergência do design como campo científico é comumente remetida ao movimento *Design Methods*, nomeado na década de 1960, mas cujas ideias já haviam começado a surgir na década anterior. Mantendo em mente que a determinação de uma origem para certa disciplina sempre varia dependendo de como ela é definida, podemos, por ora, aceitar esta narrativa mais comum – até mesmo para analisarmos a relevância do movimento *Design Methods*. Seu objetivo principal era sistematizar e formalizar o processo criativo por meio do qual os designers projetam. Como sugere John Chris Jones, os designers deveriam “[...] aprender a observar seu próprio pensamento de uma maneira objetiva” (JONES, 1980 [1970], p. xix, tradução nossa). Influenciados pela voga cibernética da época e por concepções das engenharias, autores como Bruce Archer, Horst Rittel, Christopher Alexander e o próprio Jones começaram a pensar no design como uma atividade de solução de problemas e a acreditar que o uso de métodos adequados, de maneira sistemática, poderia levar a soluções ótimas. Essa abordagem do design claramente assumia, sem muitos questionamentos, a base epistêmica geral das ciências naturais.

112

Por volta da mesma época e com uma abordagem muito similar, mas sem um diálogo direto com o *Design Methods*, Herbert Simon consolida sua proposta de uma ciência do design ou ciência do artificial. A obra de Simon talvez seja a referência mais relevante para nós, por diversos motivos: primeiro, devido ao enorme impacto que teve e ainda tem nos estudos em design; segundo, por se encaixar completamente dentro do guarda-chuva da abordagem cientificista; terceiro, por carregar o peso do nome do autor.

Simon é um dos pioneiros dos campos da inteligência artificial e das ciências cognitivas, e chegou a ganhar um prêmio Nobel de Economia em 1978. Daniel Huppatz (2015) aponta para a formação de Simon na tradição das ciências sociais da Escola de Chicago como um aspecto relevante para compreendermos sua abordagem; pois trata-se de uma Escola “fundada na ideia de que o método científico poderia resolver os problemas da pesquisa social” (HUPPATZ, 2015, p. 29, tradução nossa). A cultura de pesquisa “fundada na objetividade e na fé no método científico permaneceu central no trabalho posterior de Simon” (*Ibidem*, p. 30). Uma de suas grandes ambições era unir diversos ramos do conhecimento por meio da ideia de *problem-solving* (a atividade de solucionar problemas), que é como o autor define “Design”. Isso fica bastante evidente em *The Sciences of the Artificial*. A conclusão do capítulo central da obra (capítulo 5), em que Simon esquematiza sua proposta mais claramente, é nada menos do que esta: “em larga medida, a ciência do design é a maneira mais adequada de se estudar a humanidade [*the proper study of mankind is the science of design*]” (SIMON, 1996, p. 138, tradução nossa). Poucos parágrafos antes, o autor imagina o design como um conhecimento comum que poderia ser compartilhado por membros de todas as profissões, unindo, por exemplo, um músico e um engenheiro. Mas isso não se dá por um processo mútuo de abertura, e sim por meio de uma redução conjunta ao repertório do técnico de informática. Todo projeto de Simon está calcado em um modelo informacional do humano. Tanto o cérebro humano quanto o



computador seriam “sistemas físicos de símbolos [*physical symbol systems*]”; e as demais partes do humano são secundárias: “em vez de tentar considerar a ‘pessoa inteira’, totalmente equipada com glândulas e vísceras, gostaria de limitar a discussão ao *Homo sapiens*, ‘pessoa pensante’” (*Ibidem*, p. 53).

A abordagem cognitivo-informacional do humano, da qual Simon é um dos precursores, não apenas sobrevive até hoje como se disseminou a ponto de se tornar a base teórica geral que permite ler boa parte dos estudos em design, do *Design Methods* (apesar do anacronismo) ao trabalho de autores contemporâneos como Donald Norman (provavelmente o mais conhecido representante da abordagem cognitivo-informacional nos dias de hoje).

A sobrevivência e o alastramento da abordagem cognitivo-informacional atestam que o modelo informacional do design é relevante em muitos contextos. Contudo, a percepção de que tal modelo é o único adequado e deve definir os parâmetros para os estudos em design é extremamente empobrecedora. É interessante observar que podemos lançar à abordagem cognitivo-informacional o mesmo tipo de crítica que Dilthey lançou ao cientificismo: ela nega tanto a subjetividade quanto a história. Com efeito, em termos epistemológicos, a fusão conceitual do humano com o computador (que está na base do pensamento de Simon) somente leva a uma reconfiguração dos territórios das ciências naturais e das ciências humanas/sociais dentro do âmbito cientificista, substituindo estas últimas pelas ciências do artificial (que abordam em conjunto humanos e computadores). Logo, a crítica de Dilthey ao cientificismo também vale para a abordagem cognitivo-informacional do design.

Apesar de tudo, há uma dimensão da proposta de Simon que vale a pena retermos: sua crítica segundo a qual a educação universitária foi deixando de lado a parte criativa das profissões para dar destaque ao ensino científico. Essa cientifização das profissões é apenas um capítulo na pernicioso separação entre pensar e fazer que marca os modos de compreensão dominantes no Ocidente desde a Antiguidade (PORTUGAL; KUSSLER; HAGGE, 2023). Uma exceção notável a essa tendência é o trabalho de Diderot e de outros iluministas do século XVIII, que procuraram sistematizar os saberes práticos, tendo em vista seus impactos na vida cotidiana (ver: DIDEROT, 2015 [1751]; GAY, 1995 [1966]). Os iluministas buscaramse afastar das formas religiosas e políticas de pensamento, voltando-se para uma conexão do saber abstrato da ciência com o campo prático-profissional — “as artes e os ofícios” (*des arts et des métiers*) –, tais como figuram (junto com as *sciences*) no título da famosa Enciclopédia editada por Diderot e d'Alembert. Contudo, essa união iluminista se pauta em um ideal tecnocientífico que se engessa cada vez mais à medida que se desenvolve, fixando-se à ideia de um saber totalizante em relação ao qual a prática passa a figurar como mera “aplicação”. Infelizmente, é essa a noção de saber que ainda prevalece no senso comum.

O trabalho de Simon se opõe frontalmente a tal ideia de “aplicação” do saber, entendendo que o fazer não se subordina ao pensar, e sim que há um fazer-pensar que deve ser investigado por si mesmo. Vimos que Simon termina por entender esse fazer-pensar, que ele chama de “design”, como o objeto mais adequado de um estudo voltado ao humano. Nesse ponto específico, há uma aproximação de Simon com as abordagens hermenêuticas — as duas apenas



se tocam, contudo, pois a abordagem cognitivo-informacional de Simon fica presa aos moldes das ciências naturais, enquanto as abordagens hermenêuticas entendem que a instituição do fazer-saber (o design) como objeto privilegiado de estudo só faz sentido como parte de uma virada epistêmica que coloca em questão o próprio cientificismo.

### 1973: o problema com os problemas

Em 1973, um dos nomes mais importantes do movimento *Design Methods*, Horst Rittel, colocou em questão um ponto fundamental da abordagem cognitivo-informacional do design, calcada na ideia de solucionamento de problemas. No artigo *Dilemmas in a General Theory of Planning*, escrito em coautoria com Melvin Webber, ele observa que os tipos de problemas de design ligados às políticas públicas só existem como tais em função de um enquadramento pressuposto na própria formulação do problema; enquadramento este que já indica certas possibilidades de solução.

Embora os próprios autores não se afastem totalmente da abordagem cognitivo-informacional, acreditamos que suas ideias tornam patente a limitação de tal abordagem: quem pensa sobre os problemas de design sem considerar os enquadramentos que nos permitem formulá-los de uma maneira ou de outra – e, portanto, também buscar soluções de uma maneira ou de outra – incorre no mesmo tipo de erro daquele que imagina uma natureza humana universal, sem perceber que tal natureza está já enquadrada a partir de uma concepção historicamente situada do que significa ser humano.

Um fato curioso, que ajuda a colocar em perspectiva a crítica de Rittel e Webber, é o de Simon ter publicado no mesmo ano de 1973 um artigo que trata essencialmente da mesma temática, qual seja, a da questão da definição dos problemas de design. O artigo se intitula *The Structure of Ill Structured Problems*. Contrariamente a Rittel e Webber, contudo, Simon fica completamente preso ao modelo informacional e seu artigo trata apenas de mostrar que os *ill structured problems* (problemas mal estruturados) não são essencialmente diferentes dos *well structured problems* (problemas bem estruturados). Por isso, Simon argumenta que os primeiros deveriam ser abordados segundo o mesmo modelo informacional que daria conta dos últimos. No limite, um *well structured problem* é um problema posto nos moldes informacionais. A ênfase do texto de Simon é mostrar que problemas a princípio formulados em outros moldes podem ser reduzidos aos moldes informacionais.

O artigo começa sugerindo que o conceito de *ill structured problem* é “residual”, no sentido de que apenas indica uma possível oposição a outro conceito (no caso, o de *well structured problem*), possuindo referencialidade meramente negativa. Simon oferece como exemplos de conceitos residuais o objeto voador não identificado (OVNI) e a percepção extrassensorial (ESP): “um OVNI é um fenômeno aéreo não explicável em termos de leis e objetos conhecidos; e ESP é uma comunicação entre pessoas sem evidência de transmissão de sinais de qualquer tipo” (SIMON, 1973, p. 181, tradução nossa). Ele acredita que esses conceitos residuais vão perdendo força “pela explicação de fenômenos previamente não explicados” (*Ibidem*), embora



sejam difíceis de extinguir, pois podem se apoiar, em última instância, até mesmo em um único caso não explicado. Essa sugestão inicial, mesmo pouco desenvolvida, evidencia que Simon não coloca em questão os modelos então vigentes para explicar fenômenos aéreos ou comunicacionais, e considera conceitos como o de OVNI e ESP simplesmente como efeito da ignorância. Ou seja, ele nunca se questiona se os modelos vigentes *podem* dar conta de todos os casos e sequer cogita que possíveis “anomalias” sustentando objetos residuais *possam* se acumular e criar as condições de nascimento de um novo paradigma,<sup>2</sup> tal como imagina Kuhn (2013 [1962]). A própria ideia de paradigma (no sentido kuhniano) não pode fazer sentido para um cientificista que, como Simon, se apega a um único modelo explicativo de maneira dogmática. É esse dogmatismo que faz com que Simon não consiga pensar nos *ill structured problems* senão como um conjunto complicado de potenciais *well structured problems*, mesmo reconhecendo que essa assimilação é um pouco forçada quando se trata de pensar o projeto de uma casa ou a elaboração de uma música (exemplos de Simon no artigo).

Em um sentido importante, a abordagem hermenêutica do design é a antítese da abordagem cognitivo-informacional de Simon, pois parte do princípio de que a estrutura de um problema nunca é dada por si mesma. Isso significa que todo *well structured problem* necessariamente incorpora um modo de estruturação que não é dado de antemão e que não pode ser avaliado nos moldes informacionais, pois é ele que define os parâmetros para qualquer julgamento possível. Ou seja, o *wellstructured problem* é apenas um *ill structured problem* enquadrado de uma maneira específica, computacional (e a adequação desse enquadramento não pode ser julgado pelos parâmetros que ele próprio define). Mesmo essa formulação, contudo, ainda concede demais ao modelo informacional, pois a própria noção de problema precisa ser colocada em questão, uma vez que a figuração de algo como tal já precisa ser realizada dentro de um horizonte interpretativo específico.<sup>3</sup>

Esse exame inicial da oposição entre a abordagem cognitivo-informacional e a hermenêutica pode nos ajudar a avançar. Contudo, precisamos agora retomar a análise do artigo de Rittel e Webber, que deixamos em aberto acima. No próximo tópico, vamos explorar com mais calma o conceito de *wicked problem* e mostrar de que maneira ele coloca em questão o modelo informacional. No seguinte, atentaremos para o modelo hermenêutico do design proposto por Snodgrass e Coyne na década de 1990 e alguns de seus desdobramentos.

### De 1973 a 1992: *wicked problems*

Em *Dilemmas in a General Theory of Planning*, Rittel e Webber se debruçam sobre a ideia de “profissão”, no sentido de uma especialização, e notam que ela se baseia na ciência moderna:

---

<sup>2</sup> Trataremos da noção de paradigma com um pouco mais de detalhes adiante. De todo modo, não nos aprofundaremos no tratamento do conceito. Para um tratamento detalhado, ver: Kuhn, 2013 (1962).

<sup>3</sup> A noção de *horizonte* ganha importância na fenomenologia de Husserl e atinge sua plenitude na hermenêutica de Gadamer, indicando que não existe uma única interpretação objetiva que possa ser universalmente aceita. Ver: Gadamer, 2013 [1960].



“cada uma das profissões foi concebida como o meio pelo qual o saber da ciência é aplicado” (RITTEL; WEBBER, 1973, p. 158, tradução nossa). A ideia de “aplicação” do saber da ciência sugere que o profissional seria apenas um intermediário agindo sob autoridade de uma ordem impessoal e mais elevada a ser descoberta e formulada pela ciência.

Já desenvolvemos uma crítica a essa ideia de “aplicação” das ciências, partindo de Simon. Rittel e Webber seguem um caminho crítico diferente. O ponto, para os autores, é que “o paradigma clássico da ciência e da engenharia – o paradigma que embasou o profissionalismo moderno – não é aplicável ao problema dos sistemas sociais abertos” (*Ibidem*, p. 160). O motivo: sistemas sociais pressupõem a atuação de uma diversidade de agentes, parâmetros e propósitos que não podem ser unificados. As soluções ótimas só podem existir em um sistema fechado, como o de um jogo de xadrez. Para que uma solução ótima (a vitória) possa ocorrer para um dos jogadores, é preciso que as regras do xadrez não sejam colocadas em questão. Sem as regras definidas, que indicam soluções possíveis, nenhuma solução definitiva pode existir – ou mesmo ser formulada. Para os problemas que não foram “domesticados” ou “bem estruturados”, a própria formulação do problema é parte do problema. Afinal, “cada especificação do problema é a especificação de uma direção na qual um tratamento é considerado” (*Ibidem*, p. 161). Por exemplo, se tratarmos o problema de certa aglomeração de pessoas no sentido de saber como os direitos à manifestação podem ser garantidos, os caminhos para uma solução (e os critérios de avaliação das soluções propostas) serão muito diferentes do que aqueles indicados pela questão de saber como se poderia pôr fim à ação de um corpo de baderneiros. Imaginar que uma dessas formulações seja correta de modo absoluto só é possível de um ponto de vista dogmático.

Quando levamos em conta as disputas e os múltiplos atores envolvidos na definição de um problema, fica muito difícil equacionar *well structured problems* e *ill structured problems* à maneira de Simon. O termo usado por Rittel e Webber para se referir aos últimos – *wicked problems* – pode servir também para marcar essa irreducibilidade e apontar para uma limitação do modelo informacional.

O termo *wicked problem* terá bastante repercussão e será retomado de maneira frutífera por Buchanan em um artigo de 1992, em conexão com sua visão do design como uma “disciplina integradora” ou “arte liberal”. Buchanan se junta a Simon e Rittel na crítica à ideia de “aplicação” das ciências, entendendo (com McKeon) que tal mentalidade levou a uma fragmentação do saber. O design não deve ser entendido como uma disciplina com um saber próprio que possui um campo determinado de aplicação, mas como um fazer-pensar, para retomar o termo que usamos anteriormente. Buchanan (1992) destaca a importância de uma concepção do design que borre a fronteira entre as disciplinas e que o perceba como um aspecto fundamental do estudo do humano. Ele absorve de Simon, portanto, o mesmo ponto que mencionamos ser importante reter. De resto, contudo, Buchanan recusa a abordagem cientificista (ou neopositivista, como ele prefere) de Simon, entendendo que a busca por uma ciência do design é um empreendimento falido:



A importância de buscar uma base científica para o design não reside na possibilidade de se reduzir o design a uma ou outra das ciências – uma extensão do projeto neopositivista, ainda apresentada nesses termos por alguns teóricos do design. Em vez disso, [a importância da referência à ciência] reside na preocupação de conectar e integrar conhecimentos úteis tanto das artes quanto das ciências, mas de maneiras que sejam adequadas aos problemas e propósitos do presente (BUCHANAN, 1992, p. 6, tradução nossa).

Deste modo, a noção informacional de *problem-solving* se converte em uma ideia de integração do pensar e do fazer a partir da base humanística das “artes liberais”, que leva em conta a importância da dimensão histórica. Caminhamos aqui, finalmente, para uma abordagem hermenêutica do design. Afinal, não se trata mais de aproximar o pensamento de uma suposta verdade do fazer com o objetivo de “aplicar” tal saber em um fazer cada vez melhor. Trata-se, em vez disso, de construir um fazer-pensar adequado ao presente a partir de um esforço de integração de diversas disciplinas e de diferentes formas de valoração.

Buchanan, é verdade, prefere pensar em sua abordagem como “retórica”, enfatizando o caráter argumentativo/produtivo desse fazer-pensar, bem como sua indeterminação.<sup>4</sup> A própria ideia de *wicked problem*, para o autor (*Ibidem*, p. 16), aponta, acima de tudo, para a indeterminação do objeto do design. Mas é preciso notar que tanto a indeterminação quanto a dimensão produtiva do design são também centrais para abordagens hermenêuticas, de modo que podemos pensar nessas duas abordagens como dois lados de uma mesma compreensão do design, a qual o situa como um fazer-pensar aberto, produtivo e dinâmico, no qual estão em jogo valores. Se um produto ou uma peça de comunicação pode ser um argumento que mobiliza certos valores, é porque esse produto ou essa peça se insere dentro de um horizonte interpretativo a partir do qual ele poderá fazer sentido para outras pessoas e atuar de certas maneiras. Argumentação e interpretação, enfim, só existem juntas.

## 1992: design e hermenêutica em Snodgrass e Coyne

Nossas considerações anteriores sobre a abordagem de Buchanan já começam a definir alguns contornos de uma perspectiva hermenêutica do design. Atentaremos agora para a proposta de Snodgrass e Coyne, que se ancora explicitamente no conceito de “hermenêutica”. Um dos artigos fundamentais para o desenvolvimento de tal proposta foi publicado em 1992 no periódico *Design Issues*; no mesmo ano e no mesmo periódico, portanto, que o artigo de Buchanan estudado no tópico anterior. Deparamo-nos, então, com uma segunda sobreposição auspiciosa de datas. Um marxista talvez dissesse que 1992 repete como farsa o que se deu como tragédia em 1973 — mas talvez possamos pensar, de maneira mais produtiva, que, em 1992, a semente plantada em 1973 no solo árido do cientificismo finalmente ganha vida.

---

<sup>4</sup> Para uma apresentação sistemática da abordagem retórica do design de Richard Buchanan, ver: Sarmento, 2020.



No artigo mencionado – *Models, Metaphors and the Hermeneutics of Designing* –, Snodgrass e Coyne observam a importância das metáforas que são utilizadas em certas disciplinas para descrever seus objetos.<sup>5</sup> No caso do design, como vimos, a metáfora mais bem estabelecida é a informacional. Os autores a criticam e buscam delinear uma metáfora hermenêutica para o design, “[...] que vê o processo projetual como uma troca dialógica entre o designer e a situação projetual” (SNODGRASS; COYNE, 1992, p. 72, tradução nossa). Nesse sentido, levam adiante a concepção de Donald Schön (1983, p. 76) do design como uma “conversação reflexiva com a situação”. Schön é, sem dúvida, um dos precursores de uma abordagem hermenêutica do design (e uma referência fundamental para Snodgrass e Coyne).<sup>6</sup>

A constatação inicial de Snodgrass e Coyne (1992) é que, na base da abordagem cientificista do design, estão as seguintes pressuposições: a de que o processo do design avança de maneira lógica, a de que ele pode ser expresso em linguagens formais como a da matemática, e a de que seus modelos podem reproduzi-lo também de maneira lógica e formalizável. Os autores se concentram no último ponto, procurando mostrar que um modelo científico nunca pode espelhar seu objeto, nem ser mais ou menos fiel ou eficaz de acordo com um parâmetro absoluto. Modelos são metáforas que delineiam um objeto de acordo com certa abordagem, revelando algumas de suas características e escondendo outras.

Com efeito, um modelo absoluto seria análogo ao mapa absoluto imaginado por Borges em seu conto *Do rigor da ciência*. O conto trata de um império no qual a busca pela perfeição da cartografia ao longo de gerações fez com que os mapas precisassem ocupar um espaço cada vez maior, de modo que o mapa de uma única província ocupava uma cidade inteira. Nem isso, contudo, foi suficiente para os obsessivos cartógrafos locais, que continuaram aperfeiçoando os mapas a tal ponto que eles acabaram por se igualar ao território que pretendiam mapear: o mapa do império era outro império, que coincidia com o primeiro ponto por ponto. Ora, um mapa que duplica um território é tão inútil quanto absurdo... “menos dedicadas ao estudo da cartografia, as gerações seguintes decidiram que esse dilatado mapa era inútil, e não sem impiedade entregaram-no às inclemências do sol e dos invernos” (BORGES, 1982, p. 117).

Um modelo científico absoluto, portanto – supondo que fosse factível –, seria tão inútil quanto um mapa que reproduz todos os detalhes de um território e que, portanto, o duplica. O mapa, como o modelo, é uma abstração que pode tornar certos tipos de ação mais eficazes. Em relação a um modelo, não devemos perguntar se é “verdadeiro” (no sentido de uma correspondência com o objeto, ou de uma adequação a ele, segundo parâmetros universais), mas sim se ele é “útil” para determinados fins. A pergunta fundamental é esta: o que determinado modelo permite fazer-pensar em relação a um objeto? A sua “validade” não pode ser dissociada

---

<sup>5</sup> Snodgrass e Coyne baseiam seu uso do conceito de “metáfora” principalmente em Paul Ricoeur. Fazem referência à tradução inglesa de *La métaphore vive* (RICOEUR, 1975), publicada com o título *The Rule of Metaphor* (RICOEUR, 1977).

<sup>6</sup> Não ofereceremos um tratamento mais detalhado de suas ideias aqui — assim como não estudaremos a abordagem hermenêutica mais recente e filosoficamente mais ambiciosa do design ontológico (levada adiante principalmente por Tony Fry e Anne-Marie Willis) —, devido à limitação de espaço de um artigo. Esse trabalho de exploração das múltiplas raízes das abordagens hermenêuticas do design e de seus desdobramentos após a década de 1990 fica aqui apenas indicado para um artigo futuro.



de certos modos de colocar questões e de certas pressuposições gerais do que o conhecimento deve fazer e como. No âmbito científico, o modelo depende daquilo que Kuhn denomina “paradigma” — um conjunto de concepções não formuladas que define problemas e métodos legítimos para certo campo científico.

O modelo informacional do design é um modelo científico e, portanto, se enquadra em um paradigma específico. No caso do design, contudo, a adesão acrítica a esse modelo deixa de fora o que lhe é essencial, uma vez que a empreitada do design é fundamentalmente diferente da empreitada científica definida pelos moldes das ciências naturais. A abordagem hermenêutica permite uma abertura salutar no tratamento do design, pois embora possamos dizer que ela define um modelo, não se trata de um modelo científico. A caracterização de um modelo como “científico” se dá pela avaliação do quanto a teoria que lhe dá forma se enquadra no paradigma vigente. As humanidades se diferenciam das ciências justamente por não se definirem por meio de um paradigma — isso faz com que não haja “avanço” das humanidades nos moldes científicos, uma vez que o avanço só pode se dar dentro de um paradigma determinado (pois é julgado pelos parâmetros que o próprio paradigma define); mas faz também com que múltiplas formas de pensar estejam constantemente em conversação, enriquecendo-as todas. Snodgrass e Coyne destacam justamente essa abertura do modelo hermenêutico: “A metáfora hermenêutica não propõe explicações rigorosas para os objetos que representa — os referentes —, mas estimula o diálogo e, conseqüentemente, expande horizontes” (SNODGRASS; COYNE, 1992, p. 72, tradução nossa).

Como vimos, a segmentação do saber em campos científicos separados pela adesão a paradigmas se torna um problema para o design, especialmente quando leva à ideia de “aplicação” da ciência; ou seja, à noção de que o fazer é uma atividade subordinada aos modelos formulados pela ciência. A abordagem hermenêutica, por outro lado, oferece um modelo reconhecidamente metafórico, que não busca dar diretrizes pré-definidas para o fazer, mas sim abrir certas possibilidades interpretativas. A seguinte formulação de Snodgrass e Coyne sintetiza bem tal ideia:

A metáfora hermenêutica não estabelece fronteiras artificiais [tal como o faz a abordagem informacional]. Suas fronteiras são indefinidas e ambíguas; e essa ambigüidade é a própria fonte de seu poder de concepção; de sua riqueza hermenêutica” (*Ibidem*).

## Considerações finais

Neste trabalho, criticamos o pensamento que tenta submeter os estudos em design aos moldes epistêmicos das ciências naturais. Chamamos tal pensamento de cientificista. A ele, contrapusemos a proposta de uma abordagem hermenêutica do design. Sinteticamente, a objeção geral da abordagem hermenêutica à abordagem cientificista é que ela destitui o design de sua própria historicidade — como se o “design” fosse passível de uma definição a-histórica e independente dos diversos atores na relação com os quais ele se efetua. Em poucas palavras: ela concebe o design como estático e objetivo.



Ao se opor ao cientificismo, a abordagem hermenêutica não pretende assumir seu lugar como um campo teórico que pudesse dizer a verdade sobre o design. Ao contrário, a abordagem hermenêutica ou interpretativa abre o design à multiplicidade epistêmica das humanidades. Um rico diálogo pode se estabelecer, por exemplo, com abordagens filosóficas do design como a de Stéphane Vial. O autor destaca a historicidade da própria concepção de design:

Nascido na Inglaterra em meados do século XIX, a ideia de design se inventa na Alemanha no início do século XX e se realiza plenamente nos Estados Unidos, antes de ser reexportada para toda a Europa (VIAL, 2014 [2010], p. 15).

Quando levamos em conta essa historicidade, entendemos que o design não pode ser explorado independentemente dos horizontes interpretativos que o definem. Vial (2021) observa que existem momentos distintos do design que se fundam em contextos conceituais característicos: chama isso de “modelo filosófico do design”, e prescreve que cada local, cada época etc., tem suas construções circunscritas a certos conjuntos de ideais e de valores. Descreve, portanto, como ao longo de aproximadamente cem anos — começando em 1860 —, a conceituação do design passa por diversas variações. Inicialmente, o design se concentra no projeto de produtos. A partir da década de 1960, no entanto, o design passa a se deslocar para processos e funções e, no século XXI, para atores e experiências. Pode-se dizer, nesse sentido, que o design vem passando por um processo intenso de desmaterialização que requer crescente coordenação transdisciplinar.

Assim, fica claro que as construções científicas descritas na primeira parte do trabalho mostram-se míopes ao entender “projeto”, *grosso modo*, nos termos da primeira metade do século XX. Mas a própria construção da ideia de design vai se modificando; o que torna as noções de um método e de um modelo “universais” senão espúrias, pelo menos insuficientes.

A imaginação teórica do design na segunda metade do século XX, enfim, se deixou seduzir pelo encanto hipnótico de uma verdade científica entoado pelas sereias da engenharia e da cibernética. Hoje, contudo, o charme de tais sereias só afeta aqueles que sofrem de uma aguda pobreza conceitual — podemos, então, tirar a cera dos ouvidos e escutar novamente a polifonia do fazer-pensar. Produtos não são apenas produtos. Imagens não são apenas imagens. Nada é o que é fora de um horizonte interpretativo.

Procuramos defender, assim, a necessidade de um pensamento que tenha como um de seus objetivos refundamentar os estudos em design em torno de uma ideia de hermenêutica que não separe o pensar do fazer. Vale notar, porém, que a consolidação dessa abordagem implicará em uma virada pedagógica, uma vez que requer competências humanísticas consideradas muito distantes do design pela mentalidade cientificista, como o estudo de filosofia, literatura, retórica etc.

## Referências

BORGES, Jorge Luis. Sobre o rigor na ciência. In: \_\_\_\_\_. **História universal da infâmia**. Trad. J. Bento. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982 [1946].



BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992. <https://doi.org/10.2307/1511637>.

COMTE, Auguste. **A General View of Positivism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009 [1865].

DIDEROT, Denis. Arte. In: **Enciclopédia, ou Dicionário razoado das ciências, das artes e dos ofícios**. v. 2. São Paulo: Editora Unesp, 2015 [1751].

DILTHEY, Wilhelm. **Introduction to the Human Sciences**. Princeton: Princeton University Press, 1989 [1883].

GADAMER, Hans-Georg. **Wahrheit und Methode**. Tradução de Joel Weinsheimer e Donald G. Marshall: Truth and Method. 2.ed. revista. London e New York: Bloomsbury Academic, 2013 [1960].

GAY, Peter. **The Enlightenment: The Rise of Modern Paganism**. New York: W. W. Norton & Company, 1995 [1966].

JONES, John Chris. **Design Methods**. New York: John Wiley & Sons, 1980 [1970].

HUPPATZ, DJ. Revisiting Herbert Simon's "Science of Design". **Design Issues**, v. 31, n. 2, p. 29-40, 2015. Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/43829378>

KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. Trad. B. V. Boeira; N. Boeira. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013 [1962].

MARTIN, Michael Lou. The Classical Verstehen Position. In: \_\_\_\_\_. **Verstehen: The Uses of Understanding in Social Sciences**. New Brunswick: Transaction, 2000.

PORTUGAL, Daniel B.; KUSSLER, Leonardo; HAGGE, Wandyr. Apresentação. In: PORTUGAL, D. B.; KUSSLER, L.; HAGGE, W. (Orgs.). **Quando fazer é pensar**. Rio de Janeiro: PPDESDI, 2023.

RITTEL, Horst; WEBBER, Melvin. Dilemmas in a General Theory of Planning. **Policy Sciences**, v. 4, 1973. <http://www.jstor.org/stable/4531523>.

SARMENTO, João. **A Retórica do design de Richard Buchanan: uma revisão do pensamento do autor e sua apropriação na pesquisa em design no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Design) - UERJ, Rio de Janeiro, 2020.

SCHÖN, Donald. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. New York: Basic Books, 1983.

SIMON, Herbert. **The Sciences of the Artificial**. 3.ed. Cambridge: MIT Press, 1996 [1968].

\_\_\_\_\_. The Structure of Ill Structured Problems. **Artificial Intelligence**, v. 4, p. 181-201, 1973. [https://doi.org/10.1016/0004-3702\(73\)90011-8](https://doi.org/10.1016/0004-3702(73)90011-8).

SNODGRASS, Adrian.; COYNE, Richard. Models, Metaphors and the Hermeneutics of Designing. **Design Issues**, v. 9, n. 1, p. 56-74, 1992. <https://doi.org/10.2307/1511599>.



VIAL, Stéphane. **Court traité du design**. 4.ed. Paris: Quadrige, 2014 [2010].

\_\_\_\_\_. **Le Design**. 3. ed. Paris: PUF, 2021 [2015].

## Sobre os autores

### Daniel B. Portugal

Professor da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), onde coordena o Demo: Laboratório de Design-Ficção. Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ). Suas pesquisas investigam o mundo projetado sem separar o pensar do fazer, entendendo que os dois são “ficções”, isto é, desdobramentos de um processo produtivo infundado em sem fundo.

ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-2903-1893>

### Wandyr Hagge

Professor da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), onde coordena o Demo: Laboratório de Design-Ficção. Doutor em Economia pelo Instituto de Economia Industrial da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IEI/UFRJ). Suas pesquisas abordam a História do Design de um ponto vista hermenêutico.

ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-8102-0809>

## Financiamento

Este trabalho é resultado da Pesquisa *Rumo a uma abordagem hermenêutica do design*, realizada com auxílio financeiro do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj).