

DO "ATRAVÉS" AO "COMO": A EVOLUÇÃO CONCEITUAL DA PESQUISA EM DESIGN

Carlos Alberto Zardo Júnior¹
Suzete Venturelli²
Milton Terumitsu Sogabe³

Resumo: Este artigo analisa a evolução conceitual dos métodos de pesquisa em design baseados na prática, focando na transição da "Pesquisa *Através* do Design" (*Research through Design* - RtD) para o "Design *Como* Pesquisa" (*Design as Research* - DaR). Por meio de uma análise da taxonomia seminal de Christopher Frayling (1993) e suas fundações teóricas nos trabalhos de Herbert Read (1944), Donald Schön (1983) e Bruce Archer (1979), argumenta-se que esta não é uma mera variação semântica, mas uma progressão fundamental. Nela, o RtD é posicionado como um passo mediador crucial, enquanto o DaR representa a maturação desta jornada. A tese central é que essa evolução é definida pela mudança no status do artefato pelas identificações propostas neste artigo: de um 'artefato-instância' (evidência que corporifica a reflexão do designer, mas serve à demonstração de um processo) para um 'artefato-tese' (o próprio conhecimento materializado, que atua como a proposição crítica primária da pesquisa). Apresenta-se o DaR como a consolidação do design como um modo de conhecer autônomo, capaz de liderar processos investigativos. Conclui-se apontando para um horizonte emergente de "Design Estendido por IA", no qual o conceito de exocórtex científico (Yager, 2024) sugere que o artefato pode evoluir de uma proposição passiva para um agente cognitivo ativo, expandindo a capacidade reflexiva do pesquisador.

Palavras-chave: *Design as Research*. *Research through Design*. Epistemologia do Design. Artefato-Instância. Artefato-Tese. Inteligência Artificial.

Abstract: This article analyzes the conceptual evolution of practice-based research methods in design, focusing on the transition from "Research through Design" (RtD) to "Design as Research" (DaR). Through an examination of Christopher Frayling's (1993) seminal taxonomy and its theoretical foundations in the work of Herbert Read (1944), Donald Schön (1983), and Bruce Archer (1979), it is argued that this shift is not merely a semantic variation but a fundamental progression in which RtD is positioned as a crucial mediating step, and DaR represents the maturation of this trajectory. The central thesis is that this evolution is defined by the change in the status of the artifact according to the identifications proposed in this article: from an artifact-instance (evidence that embodies the designer's reflection but serves to demonstrate a process) to an artifact-thesis (knowledge itself, materialized and acting as the primary critical proposition of the research). In this sense, DaR is presented as the consolidation of design as an autonomous mode of knowing, capable of leading investigative processes. The article concludes by pointing to an emerging horizon of "AI-Extended Design," in which the concept of the scientific exocortex (Yager, 2024) suggests that the artifact may evolve from a passive proposition into an active cognitive agent, expanding the researcher's reflective capacity.

Keywords: Design as Research. Research through Design. Design Epistemology. Artifact-Instance. Artificial Intelligence.

¹ Doutorando e mestre, com bolsa CAPES, em Design pela Anhembi Morumbi. É pós-graduado em Finanças, Investimentos e Banking pela Pontifícia Universidade Católica, em 2024; em Gestão Estratégica de Embalagem pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, em 2007; e em Administração da Comunicação Social, Marketing e Propaganda pela Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado, em 1998. É bacharel em Administração, com habilitação em Comércio Exterior, pela Universidade São Judas Tadeu, em 1995. Atua como professor no Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e no Instituto Europeo di Design.

² Professora titular com doutorado em *Arts et Sciences de l'Art* pela Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, é aposentada do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB), onde realizou contribuições significativas nas áreas de arte, design e tecnologia. Atualmente, é docente no PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi e bolsista de produtividade do CNPq, com foco em pesquisas que integram questões contemporâneas às práticas e teorias do design, da arte e da tecnologia.

³ Realizou pós-doutorado na Universidade de Aveiro. É doutor e mestre em Comunicação e Semiótica, além de licenciado em Educação Artística. Até meados dos anos 1980, apresentou produção artística em desenho e gravura, organizando e participando do Tupinãodá, grupo de grafiteiros em São Paulo. Atua como docente do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi e é bolsista de produtividade PQ2 do CNPq.



REVISTA BELAS ARTES

Volume 49, Número 3
Setembro - Dezembro / 2025

ISSN: 2176-6479

INTRODUÇÃO

A história da pesquisa em design é, em sua essência, a crônica de uma luta por autonomia (ARCHER, 1979, p. 17). Durante a maior parte do século XX, o design buscou legitimação acadêmica operando sob um regime de “cidadania de segunda classe” (SCHÖN, 1983, p. 23), preso entre a objetividade das Ciências e a hermenêutica das Humanidades (CROSS, 2007, p. 1), onde sua natureza intrinsecamente prática (o fazer) era vista com desconfiança pelo rigor da academia (o saber).

Para existir tanto no universo acadêmico quanto no mercado, a pesquisa no contexto do design submeteu-se inicialmente a um exílio metodológico, manifestando-se predominantemente em duas modalidades que, embora presentes na taxonomia posterior de Frayling, assumiam contornos conservadores. A primeira, a Pesquisa *Sobre* o Design (*Research into Design*), configurava-se como uma atividade hermenêutica realizada por historiadores, sociólogos e críticos. Nela, o artefato era tratado como um objeto a ser dissecado *a posteriori*, colocando o design como objeto de estudo, mas não como sujeito investigador. Paralelamente, a Pesquisa *Para* o Design (*Research for Design*) era frequentemente interpretada como um conjunto de métodos aplicados, tais como a ergonomia, testes de materiais e pesquisa de usuário, servindo de subsídio técnico. Nessa leitura, o design utilizava a pesquisa, mas o conhecimento validado era gerado pelas ciências aplicadas, e não pela práxis projetual em si. Aqui, o designer era um consumidor de ciência, não um produtor, afastado da visão de Racionalidade Técnica de Schön (1983).

Em ambos os cenários, o ato central do design – o pensamento que emerge no e por meio do "fazer" – permanecia fora dos portões da compreensão e da pesquisa. Essa cisão tornou-se insustentável à medida que o design amadurecia como disciplina. A tentativa de "cientificizar" o design por meio de metodologias lineares, como as defendidas por Bruce Archer (1979, p. 17) em seus primórdios, mostrou-se necessária para um momento de compreensão inicial, porém limitada. Ao tentar "limpar" o processo projetual de sua "bagunça" reflexiva (SCHÖN, 1983, p. 42)⁴, essas abordagens acabavam por esterilizar sua potência criativa.

⁴ Schön apresenta uma metáfora do "pântano" (*swampy lowland*) versus o "terreno firme" (*high hard ground*). Ele argumenta que a Racionalidade Técnica tenta manter-se no terreno firme da teoria e técnica rigorosa, ignorando a "bagunça" (*messes* ou *confusion*) do pântano, que é onde os problemas mais importantes e criativos da prática realmente residem.

O marco divisor dessa narrativa é a obra de Christopher Frayling (1993). Em *Research in Art and Design*, Frayling forneceu ao campo o vocabulário para sua emancipação. Baseando-se na pedagogia de Herbert Read (1943, p. 7) e na filosofia de Donald Schön (1983), ele formalizou a categoria de "Pesquisa *Através* do Design" (*Research through Design*, ou RtD). Esta foi a porta de entrada para que o processo de projetar, o ato de prototipar e engajar-se na "reflexão-na-ação", fosse reconhecido como método legítimo⁵.

Contudo, é na releitura da categoria "Pesquisa *Para* o Design" que reside a evolução final. Embora o termo tenha sido historicamente absorvido pela prática técnica (como descrito anteriormente), a definição original de Frayling (1993, p. 5) era mais complexa, descrevendo-a como "espinhosa" e o local onde "o pensamento está incorporado no artefato". É dessa definição radical que emerge o que identificamos aqui como uma quarta via autônoma: o "Design *Como* Pesquisa" (*Design as Research*, ou DaR).

Se no RtD o processo é o método e o artefato é a evidência, no DaR o próprio artefato é o conhecimento. Este artigo argumenta que a distinção entre "através" e "como" não é uma mera escolha semântica; ela representa o vetor da evolução epistemológica. O RtD foi um passo mediador necessário, mas que ainda mantinha dependências paradigmáticas; o DaR, por sua vez, representa a maturação dessa jornada e a conquista da plena autonomia epistemológica.

Aqui a ideia central é que a passagem do "através" para o "como" é definida por uma mudança fundamental no status do artefato. No RtD, o artefato ainda responde a uma validação externa – seja a replicabilidade de um experimento, como no caso de Michael Rowe, ou a resposta a um problema social externo. Ele é uma "instância" que demonstra um argumento. No DaR, o artefato torna-se a própria "tese": é o *locus* do conhecimento, um argumento materializado, uma proposição pública colocada no mundo para ser testada, debatida e defendida.

Para construir este argumento, traçaremos esta jornada evolutiva em dois estágios. Em primeiro lugar, analisaremos as fundações que permitiram o surgimento do RtD, mergulhando na síntese de Frayling a partir das contribuições de Read (o processo como pedagogia), Schön (a prática como reflexão) e Archer (o design como disciplina). Vale ressaltar a integração da

⁵ Frayling nota que, para artistas e designers, a palavra "pesquisa" tradicionalmente parecia descrever uma atividade muito distante de suas práticas, associada a "pessoas de jaleco branco em laboratórios" fazendo coisas esotéricas, em vez de um engajamento prático (FRAYLING, 1993, p. 1).

perspectiva de Barbosa (2007) que, ao dialogar com Read, oferece um contraponto metodológico essencial para compreender a sistematização do conhecimento no “fazer” e uma visão crítica sobre postura metodológica. O objetivo deste primeiro estágio é demonstrar como o RtD, embora potente, manteve o design como um "tradutor" de problemas, e não como um gerador de questões.

Na segunda parte, avançaremos para o "como", investigando o *Design as Research* como o passo que resolve a dependência do RtD. Analisaremos como o DaR inverte a lógica de subalternidade, permitindo ao design *liderar* processos investigativos em vez de apenas servi-los. Por meio de exemplos contemporâneos – do design especulativo ao design thinking e à prototipagem conceitual – demonstraremos como o artefato deixa de ser um meio para se tornar o fim, consolidando-se como a própria manifestação de um conhecimento autônomo, crítico e propositivo.

1. AS BASES CONCEITUAIS DA MUDANÇA

A legitimação do design como um campo de pesquisa rigoroso e autônomo representa uma das mais significativas narrativas metodológicas do final do século XX. O estabelecimento de uma epistemologia própria para o design exigiu um distanciamento deliberado dos paradigmas puramente científicos ou humanísticos, ao mesmo tempo em que tomava emprestado elementos cruciais de ambos. A notória divisão entre teoria e prática – um dualismo que historicamente relegou o "fazer" a um status inferior ao do "pensar" – precisava ser superada. Neste contexto, o influente modelo de Christopher Frayling (1993), que propõe uma taxonomia da pesquisa em design, não surge do nada; pelo contrário, representa uma síntese brilhante de correntes filosóficas, pedagógicas e disciplinares que vinham ganhando força nas décadas anteriores.

Para compreender a fundação de sua categoria mais aplicada, a "Pesquisa *Através* do Design" (*Research through Design* - RtD), é imperativo analisar a trindade de influências que forneceram a Frayling seu alicerce conceitual: a visão pedagógica humanista de Herbert Read, a justificação filosófica da prática por Donald Schön e a luta pela autonomia disciplinar de Bruce Archer.

A primeira pedra fundamental é de natureza pedagógica. Em sua obra *Education Through Art* (1944), Herbert Read estabeleceu uma distinção crucial entre "ensinar *para* a arte" (teaching to art) e "ensinar *através* da arte" (teaching through art). O primeiro refere-se ao modelo clássico de instrução, focado no desenvolvimento técnico, no domínio do ofício e nos procedimentos profissionais do artista – uma educação que visa à competência técnica. O segundo, entretanto, é radicalmente diferente, visto que Read o posiciona como um pilar do desenvolvimento humano integral, em que a prática artística não é o fim, mas o *meio*. Neste contexto, ao engajar-se no processo criativo, o indivíduo desenvolve a percepção, a sensibilidade, a intuição e a integração cognitiva, fazendo com que o aprendizado não esteja no objeto final, mas no percurso formativo da sua criação.

Vale ressaltar o paralelo no contexto brasileiro, representado pela conceituada autora Ana Mae Barbosa (2007), que expande e critica essa visão de Read. Embora reconheça a importância de obras como *Education Through Art* para estimular o pensamento, Barbosa argumenta que faltavam a Read soluções metodológicas claras para unir a teoria à prática. É nessa lacuna metodológica, entre a filosofia do “ensinar através” e a prática de sala de aula, que Barbosa desenvolve a Proposta Triangular, antecipando a necessidade de estruturar o conhecimento que emerge do fazer artístico – um movimento paralelo ao que Frayling realizaria para a pesquisa em design.

Frayling (1993) também reconhece o poder da formulação de Read e realiza uma transposição, convertendo uma epistemologia educacional humanista em uma metodologia viável – lacuna presente também na crítica de Barbosa para o universo da arte – para a pesquisa em design. A noção de "ensinar *através* da arte" inspira diretamente a "pesquisa *através* do design", uma vez que, se o processo criativo pode ser um veículo para o desenvolvimento humano, como argumentava Read, ele também pode ser um veículo para a geração de conhecimento. Esta adaptação fornece a base conceitual para o RtD: a ideia de que o ato de projetar, em si, pode ser um método de investigação e que o artefato resultante pode ser um portador de conhecimento.

Contudo, a visão humanista de Read carecia do rigor filosófico necessário para validá-la perante a academia, rigor este que seria fornecido por Donald Schön. Em *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (1983), Schön desferiu um ataque direto ao

paradigma dominante da "Racionalidade Técnica" – a visão de que o profissional (seja médico, engenheiro ou designer) apenas aplica mecanicamente teorias científicas desenvolvidas *a priori* em laboratório.

O argumento de Schön é que os problemas do "mundo real" são caóticos, imprevisíveis e complexos, não se encaixando nesses modelos lineares. Ele propõe que o conhecimento profissional é gerado *na ação*, por meio de um processo dinâmico que batiza de "reflexão-na-ação" (*reflection-in-action*), contexto no qual o praticante estabelece uma "conversa" com a situação-problema e com os materiais, e em que cada movimento de design é um experimento. Mais crucialmente, a reflexão-na-ação valida o papel do designer na formulação (ou enquadramento) dos problemas, e não apenas em sua solução (SCHÖN, 1983, p. 40). Isso prepara o terreno para a autonomia, pois o design deixa de ser apenas um tradutor de *briefings* externos para se tornar um agente que define o que precisa ser investigado⁶.

Embora a obra de Schön não trate especificamente do design, seu impacto sobre as escolas de arte e design britânicas, como aponta o próprio Frayling, foi profundo. Schön forneceu a Frayling e seus contemporâneos uma base filosófica robusta para compreender a pesquisa projetual como uma prática reflexiva legítima, fornecendo à academia uma linguagem para descrever o pensamento tácito do designer, legitimando a ideia de que o projetista aprende e produz conhecimento simultaneamente, no "calor" projetual.

Com a base pedagógica de Read e a legitimação filosófica de Schön, faltava o pilar disciplinar, que foi consolidado por Bruce Archer. Membro fundador da ainda atuante Design Research Society (DRS)⁷ em 1966, Archer foi um dos mais ferrenhos defensores da consolidação do design como uma disciplina acadêmica autônoma. Em seu influente texto de 1979, Archer argumentou que o design deveria ser reconhecido como a terceira grande área do conhecimento humano, ao lado das Ciências e das Humanidades, com seus próprios métodos, sua própria cultura e suas próprias formas de investigação.

Archer lutou contra a ideia de que a pesquisa em design fosse meramente uma aplicação da pesquisa operacional (como na engenharia) ou dos métodos científicos tradicionais. A

⁶ Um entendimento que, certamente, influenciou outros métodos modernos, como o Duplo ou Triplo Diamante.

⁷ <https://www.designresearchsociety.org/>

influência de Archer reforça a visão de Frayling de que o design não é apenas uma ferramenta a serviço de outras áreas, mas um *locus* de conhecimento próprio, com formas únicas de abordar e solucionar problemas.

É sobre esses três pilares que Frayling constrói seu modelo. Ele define o *Research through Design* (RtD) como a modalidade de pesquisa na qual o processo de design é o método central de investigação. O conhecimento é gerado *via* projeto. O artefato resultante não é apenas uma ilustração, mas contém o pensamento do designer embutido, funcionando como uma instância de reflexão crítica e materialização do argumento.

O exemplo clássico, citado por Frayling, é o trabalho de Michael Rowe sobre a colorização e patinação de metais, cujo objetivo de projeto não era apenas criar objetos esteticamente belos, mas sim investigar o comportamento dos metais. O processo de "fazer" foi o método de pesquisa: por meio da experimentação prática (a reflexão-na-ação de Schön), Rowe desenvolveu experimentos replicáveis (as "receitas" para as pátinas) que foram, ao mesmo tempo, conhecimento técnico-científico e objetos de arte. O artefato e o conhecimento emergiram juntos.

O RtD é, portanto, uma potente metodologia de mediação. O design atua como um tradutor, pegando problemas externos (científicos, sociais, tecnológicos) e os convertendo em soluções projetuais. O artefato funciona como o meio de investigação e a validação do conhecimento gerado.

No entanto, é aqui que reside a sua limitação inerente em termos de finalidade crítica e escopo de validação. Embora o processo projetual do RtD já seja uma investigação reflexiva autônoma (Schön, 1983), o critério de sucesso (como a replicabilidade dos experimentos, no caso de Michael Rowe) ainda se reporta, frequentemente, a métricas externas de rigor. O design, no RtD, funciona primariamente como um "tradutor" de problemas, e não como um gerador de questões, o que marca sua distinção em relação ao DaR.

2. DESIGN AS RESEARCH (DaR): EMERGÊNCIA DE UM PARADIGMA AUTÔNOMO

O passo evolutivo do RtD para o *Design as Research* (DaR) ocorre precisamente para resolver essa dependência paradigmática, carregando uma mudança se manifesta no papel do

artefato: ele deixa de ser apenas o meio de investigação ou a evidência de um processo reflexivo para se tornar a própria manifestação do conhecimento. No DaR, o projeto não é um instrumento para a resolução de problemas externos; ele é o próprio lugar do saber: o local onde o conhecimento é formado, reside e é comunicado. Essa integração encontra ressonância na epistemologia da arte defendida por Barbosa (2007). Ao formular a Proposta Triangular, a autora argumenta que o conhecimento em arte não ocorre isoladamente no fazer ou na teoria, mas na interseção entre “fazer artístico” (criação), “leitura da obra” (decodificação) e “contextualização” (histórica/social). Assim como no DaR, para Barbosa, a prática (o fazer) não é subalterna à teoria, mas um componente epistemológico indispensável que, quando contextualizado, torna-se produtor de conhecimento autônomo e crítico.

O conhecimento gerado é, muitas vezes, não discursivo; ele não pode ser adequadamente traduzido em palavras, pois está indelevelmente incorporado na forma, na matéria, na interação e na experiência que o artefato proporciona.

Aqui, a distinção entre “instância” e “tese” torna-se crucial. Um artefato-instância (típico do RtD) materializa o pensamento embutido (Frayling, 1993), mas sua função é demonstrar a validade ou a eficácia de um processo ou argumento. Um artefato-tese (central ao DaR) é a própria proposição de conhecimento materializada, em que sua forma física e as interações que ele permite constituem o argumento em si, exigindo debate interno à disciplina. A tese não está no memorial descritivo que o acompanha; este serve apenas como um guia para “ler” o argumento complexo que o artefato apresenta.

Esta abordagem é, em essência, a resposta direta à limitação do RtD e à crítica de Frayling (1993) de que o design era frequentemente relegado a uma posição subalterna. Historicamente, a pesquisa era liderada pela ciência (que descobria) ou pela engenharia (que otimizava), e o design era chamado ao final do processo como um “apêndice estético” ou uma ferramenta para “tornar o produto mais inteligente” e palatável ao mercado. O DaR inverte essa lógica de forma fundamental.

O design, nessa modalidade, lidera o processo investigativo. Ele não apenas responde a *briefings*, mas os cria; não apenas resolve problemas, mas os encontra e os enquadra de novas maneiras (SCHÖN, 1983, p. 40). Ao fazer isso, o DaR se posiciona como uma prática intrinsecamente interdisciplinar, pois dialoga com a filosofia, a sociologia, a engenharia e a arte,

além de ser profundamente crítica e reflexiva. É crítica porque o artefato resultante muitas vezes questiona o *status quo*, expõe suposições ocultas na tecnologia e na cultura, e provoca debate (DUNNE; RABY, 2013, p. 35). É reflexiva porque o conhecimento é gerado na “conversa com os materiais” de Schön (1983, p. 78), levada ao seu nível mais alto.

Essa postura crítica e reflexiva ganha contornos específicos no contexto brasileiro por meio da visão de Barbosa (2007) sobre a importação de metodologias. Ao discutir a adaptação de modelos estrangeiros, como o DBAE, a autora evoca a antropofagia cultural para defender que não devemos apenas replicar métodos do Norte Global, mas “deglutir e reconstruir” essas abordagens. No contexto do *Design as Research*, isso implica que o artefato-tese não deve apenas responder a validações acadêmicas anglo-saxônicas, mas atuar como agente de reconhecimento cultural e de crítica social local, validando o design produzido em outras regiões como legítimo.

Exemplos contemporâneos robustos dessa abordagem ilustram seu poder epistemológico, cada um focando em um aspecto diferente do "conhecimento incorporado".

O design especulativo, como articulado por Anthony Dunne e Fiona Raby (2013), rejeita o imperativo comercial da "resolução de problemas" e, em vez disso, cria "objetos-cenário" (ou artefatos diegéticos e narrativos) que funcionam como sondas filosóficas. Esses objetos não são feitos para o consumo, mas para o debate; parecem pertencer a um futuro possível (ou a um presente alternativo) e, por meio de sua existência provocativa, forçam o público a confrontar as implicações éticas, culturais e sociais de novas tecnologias ou ideologias. O artefato não é uma solução, mas uma pergunta materializada. Por exemplo, em vez de escrever um artigo sobre as implicações do Big Data na governança, um designer especulativo pode projetar um kit doméstico fictício que permite aos cidadãos "votar" por meio de seus padrões de consumo de energia. O artefato é a tese; seu valor de pesquisa não está em sua função, mas em sua capacidade de externalizar um dilema complexo e gerar debate público.

Podemos citar como outro exemplo os estudos de *material thinking* (pensamento através dos materiais), que levam a "reflexão-na-ação" de Schön à sua conclusão lógica. Essa abordagem propõe que o conhecimento não emerge de uma hipótese abstrata predefinida, mas do engajamento tátil, da manipulação direta e da "conversa" íntima com a matéria. O "pensar com as mãos" torna-se o método de pesquisa primário, uma vez que não se trata de pensar sobre o material, mas de

pensar com o material. O conhecimento gerado é tácito, específico e muitas vezes não discursivo: a descoberta de uma nova propriedade da fibra, de uma nova forma de junção ou de uma nova textura que só poderia ser encontrada por meio da experimentação prática, e não da simulação teórica. O artefato final, seja um novo composto, um têxtil inovador ou uma forma cerâmica, é o registro dessa investigação. Ele não ilustra a descoberta; ele a incorpora.

Finalmente, destacamos a prototipagem conceitual avançada, um pilar da pesquisa em áreas como a Interação Humano-Computador (HCI). Esta prática distingue-se radicalmente da prototipagem tradicional. Um protótipo tradicional testa a função ou a usabilidade – um modo RtD, isto é, "pesquisa através do design". Em contrapartida, um protótipo conceitual, no DaR, testa a própria existência e as implicações de um conceito. O objetivo não é perguntar "o usuário consegue usar isso?", mas sim "o que acontece com o mundo se isso existir?". Dessa forma, um protótipo pode investigar como uma nova forma de interação radical – como uma interface que se desgasta e morre com o tempo – altera a percepção humana do luto digital, da permanência ou da privacidade. O protótipo é o argumento, e a pesquisa consiste em construir e implantar (publicar ou exibir) essa "coisa" estranha para observar como ela reconfigura as relações sociais e cognitivas, fazendo com que o conhecimento gerado seja a própria nova possibilidade de interação, uma contribuição que só o design, por meio da materialização, poderia oferecer (DUNNE; RABY, 2013, p. 51).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Design as Research* representou a maturidade do campo, consolidando o design como um modo de conhecer autônomo, capaz de liderar processos interdisciplinares e gerar conhecimento de forma integrada entre teoria, prática e artefato. A transição do *Research through Design* para o *Design as Research* reflete uma evolução conceitual que sintetiza as contribuições de Read, Schön e Archer, legitimando o design como disciplina de investigação científica e reflexiva.

A compreensão dessa genealogia é essencial para pesquisadores, educadores e profissionais, pois fornece um modelo que valoriza o projeto como núcleo do conhecimento,

garantindo que o design não seja apenas um apêndice de outras disciplinas, mas o protagonista de sua própria produção de saber.

Contudo, essa evolução não é estática. Ao olharmos para o futuro imediato, a integração com a Inteligência Artificial (IA) sugere o início de uma nova fase nessa jornada epistemológica. Como propõe Kevin Yager (2024, p. 1), o desenvolvimento de um "exocórtex científico", no qual sistemas de IA atuam como extensões sintéticas da cognição, promete reconfigurar novamente a relação entre o pesquisador e seu objeto.

Essa trajetória evolutiva, desde a dependência inicial até a co-cognição futura, pode ser sintetizada no quadro a seguir:

Quadro 1 – A Evolução Epistemológica da Pesquisa em Design

Tipo de Pesquisa	Foco Epistemológico	Status do Artefato
<i>Research into Design</i>	História / teoria	Objeto de estudo (dissecado <i>a posteriori</i>)
<i>Research for Design</i>	Técnica / processo	Instrumento (testado para validação técnica)
<i>Research through Design</i>	Prática reflexiva	Artefato-Instância (evidência do processo)
<i>Design as Research</i>	Autonomia / crítica	Artefato-tese (conhecimento incorporado)
<i>AI-Extended Design</i>	Co-cognição	Artefato-agente (parceiro cognitivo / exocórtex)

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Schön (1983), Frayling (1993), Dunne e Raby (2013) e Yager (2024).

Nesse horizonte emergente, a "conversa com os materiais" de Schön (1983) evolui para um diálogo com agentes ativos, e o "artefato-tese" do DaR pode deixar de ser apenas uma proposição passiva para se tornar um parceiro cognitivo na geração de hipóteses e descobertas. Essa evolução alinha-se à proposta de um "exocórtex científico" baseado em agentes de IA que estendem a cognição do pesquisador. Assim, a autonomia conquistada pelo DaR serve, agora, como fundação sólida para que o design enfrente o desafio de coevoluir com tecnologias que não apenas instrumentalizam, mas expandem a própria capacidade de pensar e pesquisar.

Por fim, é imperativo que essa expansão tecnológica não ocorra em um vácuo cultural. A advertência de Barbosa (1998) sobre a “ecologia da diversidade” e a crítica aos “códigos hegemônicos” permanecem vitais para o futuro da pesquisa em design. Ao caminharmos para o *AI-Extended Design*, a capacidade de contextualização – componente essencial da abordagem epistemológica defendida pela autora – torna-se a salvaguarda ética do processo. O “exocórtex científico” não deve atuar apenas como um acelerador cognitivo universal, mas como uma ferramenta capaz de operar dentro das especificidades locais. Assim, a autonomia conquistada pelo *Design as Research* só será plena se o artefato-tese (ou artefato-agente) for capaz de reconhecer a diversidade e resistir à homogeneização cultural e, no caso específico da evolução por IA, tecnológica.

REFERÊNCIAS

- ARCHER, Bruce. Design as a Discipline. **Design Studies**, v. 1, n. 1, p. 17-20, 1979.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. 2. reimpr. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.
- CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing**. Basel: Birkhäuser, 2007.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.
- FRAYLING, Christopher. Research in Art and Design. **Royal College of Art Research Papers**, London, v. 1, n. 1, p. 1-5, 1993.
- READ, Herbert. **Education Through Art**. London: Faber and Faber, 1943.
- SCHÖN, Donald A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. New York: Basic Books, 1983.
- YAGER, Kevin G. Towards a science exocortex. **Digital Discovery**, v. 3, p. 1933-1957, 2024.



REVISTA BELAS ARTES

Volume 49, Número 3
Setembro - Dezembro / 2025

ISSN: 2176-6479