



## O METAPROJETO NOS NÍVEIS DO DESIGN

Ione Bentz  
UNISINOS  
ioneb@unisinios.br

Carlo Franzato  
UNISINOS  
cfranzato@unisinios.br

---

**Resumo:** A literatura brasileira oferece diferentes interpretações do conceito de metaprojeto, expressando a prosperidade do tema. Tais interpretações são frequentemente elaboradas a partir do trabalho precursor de Andries van Onck. O autor sugere que o conceito deva ser compreendido recorrendo aos níveis característicos da linguagem científica. Assim, a partir das bases teóricas da linguística estruturalista e do design estratégico, o artigo tem como objetivo a identificação dos níveis do design e a definição do nível metaprojetual. Para tanto, o método procede descrevendo os níveis da linguagem científica propostos por Greimas, derivando os níveis do design por simetria para, finalmente, definir o nível metaprojetual e os processos de deslocamento de e para tal nível.

**Palavras-chave:** metaprojeto, nível, linguística estruturalista, design estratégico, princípio de deslocamento.

**Abstract:** *Brazilian literature offers various interpretations for the concept of metaprojeto, expressing the prosperity of such theme. These interpretations frequently are elaborated using the pioneer work of Andries van Onck. The author suggests that the characteristic levels of the scientific language allow understanding the concept. Thus, using the theoretical bases of the structural linguistic and strategic design, this article aims at identifying the design levels and defining the metaprojeto one. To achieve such goal, the method proceeds describing the levels of the scientific language proposed by Greimas, deriving the level of design by symmetry, and, finally, defining the level of metaprojeto and the shift processes from and to such level.*

**Keywords:** *metaprojeto, level, structural linguistic, strategic design, shift principle.*

## INTRODUÇÃO

Os estudos em design vêm exigindo dos pesquisadores a retomada crítica de temas como práticas de design e processos criativos. Entre os diversos desdobramentos relevantes, um deles é metaprojeto, processo que traz a necessidade de refletir sobre os níveis de conhecimento, uma vez que o movimento que entre eles se dá materializa as relações dinâmicas dos processos projetuais.

A primeira evidência é a co-ocorrência entre os termos metaprojeto e metadesign: neste texto, os autores privilegiam o termo metaprojeto, mais usado no português. Metaprojeto corresponde a uma abordagem metodológica amplamente difundida nos países de língua neolatina, em especial na tradição do design italiano e brasileiro. É o que fica expresso nos trabalhos de van Onck (1965), Polinoro (1993), Collina (2005), Celaschi e Deserti (2007), Verganti (2009), De Moraes (2010), Vassão (2010), Reyes (2012) e Scaletsky (2016).

A literatura apresenta diferentes interpretações para a abordagem desse tema, decorrentes dos sentidos atribuídos aos termos design. A agregação do prefixo *meta-*, traduzido pelas preposições além, entre, com, depois, entre outras, justapõe a esse termo o sentido de mudança, transformação, sucessão, transcendência ou reflexão, o que traz uma ordem complementar de polissemia, ainda maior aos termos em questão. Essa justaposição não é suficiente para ancorar a discussão proposta, uma vez que se esgota na sua generalidade ou polissemia. O que se pretende colocar como central nessa discussão é a compreensão de metaprojeto como um processo de deslocamento que opera no paradigma dos níveis de conhecimento. Essa perspectiva organiza a totalidade dos saberes humanos em níveis críticos de diferentes grandezas que exigem, para sua configuração, esforços teórico-metodológicos a maior.

Morin (1999, p. 28), ao reafirmar que todo o conhecimento tem necessidade de “se refletir, reconhecer, situar, problematizar”, diz que não deveria haver “nenhum conhecimento sem conhecimento do conhecimento”. Nesse sentido, o desdobramento do conhecimento em cadeia sucessiva, reflexiva e auto-referenciada, realiza um percurso entre os vários níveis de conhecimento. Este artigo tem como objetivo discutir os fundamentos do metaprojeto na centralidade de sua dimensão metodológica. Acredita-se que a ambiguidade do conceito e as múltiplas visões que lhes são correlatas devam ser interpretadas como uma riqueza para a disciplina, como um recurso para futuros desenvolvimentos teóricos e práticos e como um desafio. Para fins dessa reflexão, entretanto, cabe identificar diferenças ou semelhanças entre termos de design a que se agregue *meta-*, o que indicará um segundo nível de conhecimento, já crítico.

Específico de processos e não de resultados, é possível considerar, nesse sentido, que o projeto de design é de natureza metaprojetual. Esse movimento, encadeado e mutuamente comprometido, entre os níveis é reconhecido como fundamental para a elaboração da crítica metodológica. Ao princípio que rege esse movimento se denominará “princípio do deslocamento” (FRANZATO, 2014). Em termos específicos de design, os processos projetuais estão em nível diferente daquele em que o designer age. É o que prevê o princípio do deslocamento, que entende os processos criativos como resultantes de práticas metaprojetuais. Nessa perspectiva, todos os processos são crítico-reflexivos e heurísticos, capazes de responder à complexidade do pensamento e da produção cultural humana.

## 1. NÍVEIS DE CONHECIMENTO

Que movimentos de ordem da racionalidade são responsáveis pela crítica de que resultam as ressignificações e as interpretações acima referidas, é uma pergunta a ser feita. É o que se pretende contemplar ao tratar de níveis de conhecimento pela agregação do prefixo meta- aos termos de referência indicados. Essa agregação representará a posição desse termo na cadeia dos níveis de conhecimento. Assim, para efeitos de uma primeira compreensão, que se use o termo Linguagem, a partir da premissa que o ser humano tem nas linguagens (línguas de cultura de natureza linguística ou de sistemas de representação não linguística) sua forma de ser no mundo.

Para trabalhar os níveis de conhecimento, a fonte é a Linguística pelas formulações que a semântica decidiu fazer para organizar uma área que, por ter a linguagem como meio e fim, fala de si (fim) pelo seu próprio sistema (meio). Precisava, também, contornar os problemas que a polissemia que marca as línguas naturais, os idiomas. Greimas (1983) e Hjelmslev (2009) ocuparam-se do assunto, ao equacionar questões referentes à significação e às condições de interpretação por ela requeridas. Discutir sentido e percepção considera os processos como questão central. Nessa perspectiva, começa a se delinear um dado recorte epistemológico que tem dos processos e não dos produtos seu principal objetivo. Mas o objeto de análise exigia, por sua vez, termos capazes de descrever suas qualidades sensíveis, quase como conceitos operacionais, uma metalinguagem desenhada em um nível imediatamente superior, o metodológico. É nesse contexto de movimento e diálogo que a abordagem prevê correlações ou classificações e que reconhece processos, ou seja, um conjunto de meios conceptuais necessários e suficientes para a descrição e interpretação as realidades ou práticas em tela. Nesse percurso, estabeleceu-se uma hierarquia entre os níveis, diferentes instâncias de investigação, inter-relacionados, de certa forma realizando uma operação traditiva entre os termos do processo.

Nessa perspectiva, pode-se dizer que as condições do conhecimento só podem ocorrer pela pressuposição recíproca e pela coesão interna entre várias metalinguagens, ou entre vários níveis de metalinguagem. Equivaleriam a três linguagens, situadas em três níveis de existência lógica: a descritiva, a metodológica e a epistemológica. Nesse ponto da reflexão, cabem duas ressalvas: (a) embora a origem remeta a experiências com objetos de investigação circunscritos, essa compreensão não se limita a esse tipo de recorte; (b) apesar do reconhecimento do desnível teórico-prático entre modelo e manifestação, as premissas dedutivas e indutivas são consideradas.

Ao retomar essa temática, o primeiro recorte –a que se chamará língua-objeto, linguagem-objeto ou termo-objeto– corresponde à passagem para o plano da investigação do que se chamará “res”, a realidade viva que flui no cotidiano autonomamente dos nossos processos cognitivos. Usamos a notação “res”, expressão latina entre aspas, para remarcar que não estamos nos referindo a apropriações prévias da realidade pelo sujeito ou por uma cultura. Pelo contrário, estamos nos referindo a uma “res” que ainda não consideramos e que, portanto, nem sabemos como chamar na linguagem natural. Para indicá-la, podemos apenas recorrer a um artifício linguístico. Assim distinguimos uma diferença de escopo: a língua-objeto, embora comprometida com a “res” que lhe é externa, com ela não se confunde, ou a ela equivale, no sentido lógico. As agregações de meta-, nessa exemplificação, serão

feitas ao termo linguagem. Inicia-se, então, o processo crítico-reflexivo: metalinguagem, o primeiro nível, traduz a língua-objeto pela matriz que lhe fornece um segundo nível, metametalinguagem (ou metodológico) que, por sua vez, fornece as balizas para os fundamentos metodológicos, a partir de um dado ponto de vista epistemológico, esse correspondente à metametalinguagem (ou epistemológico). É preciso que se diga que; (a) esses níveis são recorrentes entre si e auto-referenciados; e (b) o movimento entre esses diversos níveis não é exclusivo da linguagem científica, mas acontece também na linguagem comum. A diferença entre elas é que a investigação científica está comprometida com termos, metodologias e epistemologias identificados pelo pesquisador e reconhecíveis pela comunidade de especialistas; já a metalinguagem, chamada de natural, em oposição à metalinguagem científica (Greimas, 1983) acontece no fluxo das falas, dos discursos e das conversações, no meio social.

A Figura 1, a seguir, é um modo de representação das condições de correlação, recorrência e reduplicação presentes na formulação dos níveis de conhecimento.

EPISTEMOLÓGICO	(Meta Meta Meta)
METODOLÓGICO	(Meta Meta)
-----	-----
METALINGUÍSTICO	(Meta)
LÍNGUA-OBJETO	(X)
-----	-----
REALIDADE	("Res")

**Figura 1 – Níveis de conhecimento (Elaborado pelos autores).**

Essa disciplina intelectual em busca de univocidade, exigência do texto científico, nada mais é do que a explicitação do sentido com que os termos são usados para que o teor da crítica possa ser entendido e para que o conhecimento formal e sistemático avance. E o processo de conhecimento é desencadeado pelas operações de metalinguagem, metodológicas e epistemológicas. É preciso que se diga, entretanto, que o desdobramento da reflexão em cadeia auto-referenciada, cujos elementos estão implicados entre si, pode não se realizar. Se ficar estabilizada no nível de metalinguagem, resultará uma rede sinonímica de equivalências, redundância marcante nos processos de linguagem cotidiana de comunicação. Um processo desse tipo tem relevância relativa, pois é no percurso entre níveis que a crítica encontra sua melhor expressão.

Nessa perspectiva, o termo metaprojeto coloca a discussão no primeiro nível de conhecimento e anuncia o processo de projeto como seu termo-objeto. O termo a que meta- é acoplado, demandará, para que se realize a obra crítica, a seleção de uma metodologia e o reconhecimento, pelo menos, de sua matriz epistemológica. Pensar processos de design equivale a uma reflexão no nível da metalinguagem e da metodologia. Por outro lado, a abrangência conferida ao artefato pode comportar as operações dos três níveis meta, mas também pode deles prescindir. Portanto, decorre daí a relação intrínseca e indissociável entre processos e metaprojeto, até aqui dois termos não equivalentes, mas que podem conversar entre si, se for reservado o

primeiro para teorias ou metodologia e o segundo, para a ação projetual, pois os níveis de conhecimento podem ser aplicáveis a quaisquer termos propostos.

## 2. PERSPECTIVA ECOSSISTÊMICA E DESIGN ESTRATÉGICO

Se, neste texto, o objeto de reflexão é o design, de que enquadramento ele pode ser objeto? A que tipo de questões esse enquadramento remete? Ora, se a metodologia é o design estratégico (FRANZATO *et al.*, 2015), para fazê-la avançar, a crítica deverá percorrer os três níveis de conhecimento, ou seja, as bases epistêmicas que essa metodologia, que discute um conjunto de conceitos já propostos e em formulação, o que justificaria o uso da metalinguagem por ela usada. Nesse sentido, os processos criativos projetuais que estão na sua centralidade serão objeto de crítica de quem não se exige, a priori, uma dada profundidade; exige-se apenas que a reflexão contemple os níveis de conhecimento. Pensar, por exemplo, processos projetuais criativos em design leva a definir ecossistemas criativos, uma vez que os artefatos ou as realidades sejam compreendidas como ecossistemas (*ibid.*). Qual o ponto de vista que orienta sua compreensão? É uma primeira decisão. Nesse enquadramento, um conjunto de traços conceptuais são alinhados como relevantes. Assim, processos criativos compreende (*ibid.*): (a) pluralidade de atores em ação cooperativa e colaborativa; (b) tangibilidade/intangibilidade nos percursos criativos; (c) inclusividade nas circunstâncias exógenas/endógenas; (d) pluridiversidade nas relações propostas; abertura para o desenvolvimento ou não de dado elemento; e (e) sistemicidade nas relações entre todos os termos envolvidos. Esses termos, pelo ponto de vista da complexidade, seriam interpretados pela visão sistêmica empírica de autorregulação, dissipação, geração e totalidade, todas elas condições de diálogo com os desafios trazidos pela noção de autopoiesis. A afirmação de tais parâmetros leva à seguinte síntese: o design para responder aos desafios de criação e inovação, requer o reconhecimento da importância dos fluxos permanentes, das oscilações entre caos e ordem, das rupturas sistêmicas, todo esse conjunto operado pelas interferências previsíveis de outros ecossistemas, pelas interações de interface e pela operação significativa do acaso. Nesse caso, processos criativos estaria no nível da metalinguagem em relação às práticas de design, essas em ato, portanto, alheias, em princípio à questão dos níveis.

O design estratégico se desenvolve na perspectiva ecossistêmica que a complexidade possibilita e concentra-se no estudo das estratégias de design para orientar a ação projetual e, sobretudo, a ação organizacional, em direção à inovação e à sustentabilidade. Essas estratégias são elaboradas por processo que envolve todo o seu ecossistema de atuação: o meio organizacional (escritórios de design, empresas e demais organizações), o mercado, a sociedade e o meio-ambiente. Assim, o processo de design é considerado e desenvolvido no âmbito das múltiplas relações instauradas na ação projetual, com implicações metodológicas relevantes. Essa metodologia desloca-se do processo de design em si para o conjunto de relações que os ecossistemas em si e entre si desenvolvem.

Nesse processo, as competências técnicas de design transformam-se em plataforma (suporte) transdisciplinar que sustenta a convergência dos especialistas e dos demais atores que integram uma produtiva rede de colaboração. Para tanto, é determinante a capacidade de tornar as estratégias visíveis para todos os atores, de maneira a promover o diálogo e a construção coletiva. Dessa forma, do processo de

design resulta em percurso para elaborar, exercitar e, então, fazer evoluir as estratégias organizacionais. O design estratégico dialoga com as diversas áreas de conhecimento e com elas colabora pela sua capacidade de inovar e criar valor, da mesma forma que se beneficia do valor agregado pelos avanços projetuais, pelas práticas processuais e pelas tecnologias desenvolvidas e disponibilizadas por outras esferas de conhecimento cultural ou tecnocientífico.

O design estratégico permite a configuração da forma, função, valor e sentido de propostas integrais de ações configurantes das sociedades e organizações protagonizadas por pessoas. Ele transcende, portanto, a oferta de produtos ou serviços singulares, e considera como um todo sistêmico os valores dos grupos sociais, as estruturas das organizações, as diferenças dos contextos socioculturais, o potencial das tecnologias e das redes, os efeitos de sentido desejados e a comunicação de processos e de resultados. Assim compreendido, o efeito mais significativo do design estratégico é a organização e a contínua reorganização das relações e das atividades que são desenvolvidas nesse ecossistema.

### **3. METAPROJETO COMO NÍVEL**

Na continuidade desse texto, o foco será a denominação metaprojeto, a partir da visão de Andries van Onck (1965), pioneiro na proposição do metaprojeto, que embasa o trabalho de diversos pesquisadores italianos e brasileiros. Designer e teórico do design de origens holandesas, no começo de sua carreira ele foi para a Itália para trabalhar na Olivetti, junto a Ettore Sottsass. Em 1965, sua atividade intelectual e docente motivou a vinda para o Brasil, a fim de ministrar um curso sobre metaprojeto, na FAUSP (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Paulo) e na FIESP (Federação das indústrias do Estado de São Paulo). Na ocasião, a revista “Produto e linguagem” da ABDI (Associação Brasileira de Desenho Industrial) publicou um artigo em que van Onck apresentava sua visão precursora de metaprojeto (1965). Sua visão foi formulada no período histórico em que o pragmatismo atingia seu ápice, marcado pela grande confiança na tecnologia e pela esperança de sucesso nas possibilidades abertas pela nova racionalidade prospectada pela computação. As áreas técnico-tecnológicas, inclusive o design, foram atravessadas por um desejo de cientificização que levou a uma profunda reflexão sobre os métodos projetuais. Os métodos passavam a ser desdobrados em fases, as fases em etapas, as etapas em atividades e, para cada atividade, era recomendado o uso de ferramentas específicas. Como resultado, os métodos eram representados, graficamente, por meio de modelos processuais cada vez mais sofisticados (CROSS, 2008).

Mas van Onck não seguiu esse caminho, ainda que acreditasse que o design carecesse de racionalidade, carência identificada na falta de objetividade dos critérios praticados em atividades de avaliação de projetos (concursos de design, mostras ou artefatos), na formulação de currículos de escolas ou nos demais fóruns de formulação e crítica da área. Na procura de uma solução para esse problema, a indicação era orientar o conjunto de realizações para aspectos de comunicação dos produtos. Na opinião de van Onck, deveria existir uma linguagem visual-formal que permitisse o diálogo entre projeto, produção e destinação dos produtos, uma linguagem cujos signos-expressão (em oposição a conteúdo) eram os próprios produtos e seus detalhes. Os designers deveriam estudar essa linguagem nas escolas e praticá-la na

vida profissional. Justamente essa capacidade de usá-la deveria ser o critério para avaliar a qualidade dos projetos.

Embora van Onck não tenha desenvolvido suas proposições, sua intuição sobre a importância de constituir uma linguagem visual-formal foi relevante para o design. Uma nova questão se põe, qual seja: se um sistema de linguagem for desenvolvido, está implicada a necessidade de constituí-lo e compreendê-lo no percurso entre todos os níveis de conhecimento. Assim, seria preciso definir a metalinguagem, a metametalinguagem ou metodologia e a metametametalinguagem ou epistemologia, de tal forma que, só no fechamento desse ciclo de reflexão, a pertinência desse projeto seria evidenciada. Impunha-se a necessidade não apenas de fazer, de praticar e de aplicar, mas de descrever, analisar e criticar os processos que comporiam o acervo de conhecimento a ser compartilhado com profissionais, alunos, professores e críticos do design. Estaria, assim, constituído um campo de conhecimento com linguagem própria.

Retomando van Onck, exemplifique-se seu ponto de vista. Esse designer citava o trabalho de projetistas como Antonio Gaudí, Gerrit Rietveld e Max Bill. Sobre esse último, esse autor referia a descrição do processo de Bill para configurar a forma de um espelho de toalete. Nesse processo específico, comentava van Onck, “variando as dimensões de arcos e raios, poder-se-ia chegar a outras infinitas formas da mesma família de formas para espelhos” (1965, p. 28). Bill não havia projetado exatamente a forma de um espelho, mas um instrumento para a configuração da forma de um espelho e, “com esse instrumento tinha em mão o controle das variações formais” (ibid.), ou seja, da experiência que, por ser controlada, poderia ser repetida e, na sequência, comunicada. Essa última ação completa um processo comunicável, de preferência por uma linguagem compatível com as premissas fundantes desse processo de design.

Após a análise dos trabalhos dos três projetistas, van Onck afirma que eles partem de uma base dialógica comum que precederia um dado projeto, para ampliá-la rumo a um diálogo mais amplo e abstrato.

“Trata-se do design dos parâmetros de um sistema visualizado por um mecanismo composto de elementos em movimento, sejam esses pontos, linhas e planos, ou materiais [...]. Dentro dos limites das configurações possíveis dos elementos é escolhida aquela variação que corresponde melhor, segundo o projetista, às exigências do caso particular. O design desta linguagem visual-formal é o que chamamos de metaprojeto. Isto em analogia com a metalíngua, entendendo por metalíngua a língua que nós usamos falando da língua” (ibid.).

Na visão de van Onck, o processo de metaprojeto mantém uma natureza projetual. De fato, Max Bill projeta seu instrumento para a configuração da forma de um espelho. Contudo, considerando o próprio design como matéria de projeto, o metaprojeto deve mudar de nível, deve passar do nível onde o design age para um nível que transcenda esse fazer, de onde o metaprojeto possa agir sobre o design. O principal princípio metodológico que van Onck propõe é essencialmente esse deslocamento de nível. Esse princípio fundamenta o conceito de metaprojeto. Do design para o metaprojeto, não muda a natureza projetual do processo, mas muda o nível e matéria da ação projetual, logo muda seu resultado. O metaprojeto não visa ao desenvolvimento de novos produtos finitos, mas interpreta tais produtos, acabados e estáticos, como em

estado de “movimento brechado” (p. 29). O metaprojeto, porém, interessa-se pelo movimento em movimento, ou seja, pelo transitório, pelo provisório, pelo mutável. Interessa-se pela inapreensível possibilidade de vir a ser, não pelos possíveis estados tangíveis do ser, portanto, está identificado como um sistema que favorece o projeto.

As formulações de van Onck ainda ecoam em trabalhos recentes publicados por pesquisadores brasileiros (DE MORAES, 2010; VASSÃO, 2010). Ele já situava projeto e metaprojeto em dois níveis claramente distintos. Segundo o autor, como vimos, enquanto no nível do projeto ocorre a configuração dos produtos industriais, no nível do metaprojeto ocorre a definição dos princípios técnicos e estéticos que guiam essa configuração. De Moraes (2010) e Vassão (2010) desvinculam o metaprojeto do design de produto, enxergando nele uma possibilidade estratégica para enfrentar os desafios da complexidade, corrente epistemológica em direção a qual o design estratégico avança. Atente-se para dois pontos: (a) a introdução do termo metaprojeto; e (b) o reconhecimento do princípio do deslocamento, mesmo que os autores apenas o aludem.

De Moraes (2010) situa o metaprojeto no âmbito do design estratégico, propondo-o como método de o design contribuir para o desenvolvimento das estratégias organizacionais. Essa possibilidade aplicativa está associada à elaboração de cenários organizacionais e a processos projetuais que podem ser desenvolvidos por meio de cenários. Também outros estudos apontam para a relação entre o método do design estratégico e o metaprojeto (CELASCHI; DESERTI, 2007; VERGANTI, 2009; REYES, 2012; SCALETSKY, 2016) e esta relação é a escolhida no contexto deste artigo.

Vassão (2010) relaciona o metaprojeto ao desenvolvimento das novas tecnologias da informação e da comunicação, propondo-o como método para sustentar os processos de projeto colaborativo que são auxiliados e promovidos pelas evoluções tecnológicas. O autor trabalha em especial o conceito de “arquitetura livre”, inspirado no de “software livre” (FREE SOFTWARE FOUNDATION, 2013). Na base do software livre, há a disponibilização do código-fonte de um programa para que ele seja estudado, aprimorado, redistribuído e usado livremente. Segundo Vassão (2010, p. 93-97), essa liberdade é fundamental para garantir o acesso e a participação nos processos de projeto colaborativo. Nesse fundamento, é possível estruturar um sistema aberto no qual os processos possam ocorrer: a arquitetura livre seria a “campo de ação, o espaço de projeto, o contexto no qual e como o projeto poderá ocorrer” (VASSÃO, 2010, p. 94). O metaprojeto corresponderia à ação de produção da arquitetura livre.

Como na concepção de van Onck, também em Vassão está o metaprojeto como um método para estruturar um ambiente no qual é possível desenvolver processos de projeto. Vassão, porém, move-se em direção à abertura desses processos para possibilitar a expressão da subjetividade de quem os desenvolve, o acesso e a participação de múltiplos desenvolvedores de práticas colaborativas. Para Vassão, o metaprojeto passa, assim, a ser aplicado “a uma visão descentralizada, distribuída e colaborativa da criação e do projeto” (2010, p. 23). Neste sentido, outros autores identificam no metaprojeto um método para favorecer a abertura dos processos de design da interação e de design generativo.

A reiterada afirmação desses autores que metaprojeto é um método confronta com a perspectiva defendida neste artigo. Ou seja, metaprojeto não seria um método, mas um nível de conhecimento definido na relação com o nível de conhecimento

superior, o metodológico. Se assim não fosse, se poderia pensar que o sentido dado a metaprojeto não tem os níveis de conhecimento como prerrogativa, o que é mais provável. Não seriam, portanto, comparáveis, pois todos os desenvolvimentos de definição e de interpretação, entre outros, comporiam, na sua síntese, uma metodologia. Por qualquer dos caminhos, há a possibilidade de diálogo entre as concepções apresentadas.

De outra perspectiva, os processos de design da interação são voltados à criação de artefatos físicos que demandam uma experiência interativa com os usuários. O uso de qualquer artefato demanda interação entre o artefato e o usuário, resultando em processo interpretativo com grande potencial criativo (LÉVY, 1992, p. 73-74). Esse processo prevê que, para usar o artefato, o usuário deve interpretá-lo; e que, usando-o, ele o reinterpretará, descobrindo novas possibilidades de uso, inclusive aquelas inicialmente não previstas pelos designers. Os processos para esse tipo de design valorizam o processo de interação entre o artefato e os usuários, de que decorre uma ampla margem de ação para que se estabeleça um diálogo entre eles, o que favorece as possibilidades interpretativas e criativas ínsitas no uso.

Os processos de design generativo são voltados à definição de uma série de operações e regras – frequentemente algoritmos, cuja execução permite a criação de artefatos. Normalmente, tais operações e regras são baseadas na modelação paramétrica e são executadas pelo computador. A partir da inserção de determinados parâmetros, o computador devolve um artefato respondente. A quantidade de parâmetros, de operações e de regras, bem como o enredamento interativo que ocorre entre eles, permite obter artefatos com feições dificilmente previsíveis. E mais, em alguns dos trabalhos de design generativo mais sofisticados, os parâmetros dependem da situação de execução, enquanto as operações, as regras e seu enredamento incorporam lógicas rizomáticas e fractais. Dessa forma, sua execução permite a evolução de processos únicos, não repetíveis e potencialmente sem fim, ou seja, não se obtém um artefato pré-determinado e final. A propósito, o artefato envolve por similaridade os organismos naturais (SODDU, 1992) e, por essa razão, esse autor (1989) associa os algoritmos do design generativo ao código genético.

Giaccardi (2005), por sua vez, operou uma ampla revisão da literatura sobre o conceito de metaprojeto, no âmbito da ciência, do design e da arte, demonstrando a aplicabilidade do método metaprojetual para o design e a arte em processos interativos e generativos. A autora propõe o “metaprojeto como uma cultura emergente”, ainda pouco estudada, mas que parece determinante para consentir ao design o desafio de enfrentamento dos desafios da complexidade. Abre-se, portanto, a possibilidade de transformação rumo a novas formas de criatividade e de sociabilidade (2005, p. 343). Segundo a autora:

“O metaprojeto lida com a criação de contextos, mais do que conteúdos, é um modo para integrar sistemas e organizar ações, de forma a criar ambientes em que as pessoas possam cultivar conversações criativas e assumir o controle da produção cultural e estética do contexto” (ibid.).

Nessa posição de Giaccardi, metaprojeto também definido como método e fala da criação de contextos, esse termo já anteriormente discutido e relacionado a um conceito em que intrínseco e extrínseco são indissociáveis.

Giaccardi associa o metaprojeto aos processos de design de “ordem mais alta”, como os processos de design interativo e generativo em que, como já se viu em Soddu (1989), é necessário elaborar previamente um código (ou uma metodologia) cuja execução possa, finalmente, levar à interação e à geração. Para Giaccardi, porém, esse código não é necessariamente predeterminado, pois ele pode evoluir como uma semente. A autora prospecta a possibilidade de que o método metaprojetual, ao invés de projetar um código dado, possa semear processualidades criativas, abertas e infinitas, desenvolvidas em sistemas evolutivos.

O que se entende é que não seria defensável a ideia de um código como sistema fechado para nenhuma área de conhecimento, até porque as metodologias mais contemporâneas e validadas cientificamente trabalham com flexibilidades que permitem transformações, e não com rigidez e congelamento, tal como propõem as doutrinas ou dogmas. Essa é mais uma proposta de metodologia a ser desenvolvida, agora de ordem generativa, portanto, correspondente a outra matriz epistemológica, familiar, parcialmente, aos princípios das lógicas pragmática e complexa.

Complementando nessa mesma direção, também Giaccardi identifica no metaprojeto uma possibilidade metodológica para garantir a abertura dos processos de projeto e favorecer a participação e a colaboração dos atores para os quais os processos se abrem. Nessa perspectiva, é possível estabelecer uma relação de proximidade entre metaprojeto e os processos de open design. Na linha deste artigo, talvez se possa considerar o open design como uma metodologia, não porque sejam os únicos processos a considerarem participação e interação, mas por colocar a abertura de processos em cadeia na centralidade do método.

Se Vassão derivava o conceito de arquitetura livre ao de software livre, o conceito de open design deriva do de open software. Segundo a mesma Free Software Foundation (2013), os adjetivos livre e aberto são parecidos, mas não idênticos. Dir-se-ia melhor: são similares porque iguais ou convergentes. Essa Fundação prefere o primeiro, livre, por uma postura ética que privilegia evocar o conceito de liberdade. Ao mesmo tempo, porém, de um ponto de vista epistemológico, o conceito de abertura é de relevância, pois é característica fundamental dos sistemas considerados pelo pensamento complexo, sistemas cuja inteligibilidade “deve ser encontrada, não apenas no próprio sistema, mas também na sua relação com o meio ambiente, relação essa que não é uma simples dependência: ela é, sim, constitutiva do sistema” (MORIN, 2011, p. 22). Tal afirmação é coerente com o que se disse acima, pois esse tipo de pensamento (inteligível, sistêmico, constitutivo e aberto) sustentaria, epistemologicamente, a metodologia de open design.

A título de complementação, desde o final de 2012, o projeto “Open Design Now” (VAN ABEL et al. 2012) recolheu contribuições de acadêmicos, intelectuais e profissionais envolvidos na evolução do design segundo uma lógica open, como no caso dos Fab Labs, dos Living Labs e dos DESIS Labs. Alguns desses autores propõem, explicitamente, o metaprojeto como uma possibilidade interpretativa e metodológica para a abertura do processo de design (AVITAL, 2012; DE MUL, 2012; STAPPERS et al. 2012; SAKES, 2012). Mais do que uma possibilidade, o metaprojeto é um macro-processo que orienta o processo investigativo e pode constituir-se em base de uma proposta epistemológica. Usando uma abordagem metaprojetual, metodologia então derivada, mais do que pelo desenvolvimento de novos artefatos, os coletivos do open design destacam-se pelo desenvolvimento de infraestruturas e plataformas hardware

e software processuais, para abrir os processos de projeto e habilitar outras pessoas a sua prática (DE MUL, 2012; AVITAL, 2012). Metaprojeto aparece, então classificado como meta-processo.

### CONCLUSÕES: OS DIVERSOS METAS E OS DESLOCAMENTOS

Nessa perspectiva de relações complexas, fluxos e interações em um sistema aberto, regulado pelos princípios dialógico, recursivo e hologramático, também se atualiza o movimento de deslocamento. Mais adequado à diversidade de concepções aqui apresentadas, melhor seria falar de deslocamentos no plural.

Em busca de uma primeira síntese, parece evidente que metaprojeto será o termo privilegiado; práticas de design ou projetos de design, também são termos recorrentes. Recupere-se o diagrama apresentado na Figura 1 e, para efeitos de reflexão, propõe-se design estratégico como método. A Figura 2, abaixo, mostra a versatilidade e a produtividade que pensar em termos de níveis de conhecimento trazem ao design.

EPISTEMOLÓGICO	(Bases epistemológicas)
METODOLÓGICO	(Design Estratégico)
-----	
METALINGUÍSTICO	(Metadesign)
LÍNGUA-OBJETO	(Design)
-----	
REALIDADE	("Res")

Figura 2 – Proposta de design em níveis de conhecimento (Elaborado pelos autores).

Se na base do processo, estiverem as Práticas de design com seus elementos, relações entre os elementos e dinâmicas peculiares, o primeiro nível será o Metaprojeto, referido pelo Design Estratégico, como segundo nível metodológico que comporta as proposições expostas no item anterior, contrastivas, mas não contraditórias, iguais, mas não equivalentes. Já, se na base estiver Projetos de design, ficam replicados tal qual os níveis imediatamente superiores. Ainda é preciso referir que o que se anuncia no nível epistemológico para essa metodologia resulta do revisionismo ou reinterpretação pela qual passaram (e ainda deverão passar) algumas correntes do pensamento racional como o pragmatismo os estruturalismos e a teoria da complexidade. Tais correntes aparecem como base do Design Estratégico como fragmentos em diálogo. Essa discussão mais específica prepara os mais expressivos avanços que a pesquisa em design possa produzir.

Seria possível, também, substituir Design Estratégico por outra metodologia, método ou teoria (termos que podem estar em comutação). Se isso fosse feito, haveria implicações nos níveis de metalinguístico e epistemológico. Assim fica evidente os efeitos da escolha metodológica sobre os outros níveis, quase que se poderia considera-lo determinante na compreensão das práticas ou dos processos projetuais.

Por fim, aponta-se que todos os níveis hospedam operações relevantes e que tais operações podem ocorrer nos diferentes níveis sem a necessidade de deslocamentos de um para outro. O conjunto de operações que ficar em um nível,

descrevendo movimentos horizontais, certamente possui seu valor. Pela natureza teórico-prática do design, porém, ressalta-se a importância de deslocamentos verticais que, no movimento de cima para baixo, permitam a conscientização sobre a prática e sua transformação, e que, no movimento de baixo para cima, permitam a fertilização da teoria e seu desenvolvimento. Este contínuo movimento nos dois sentidos permite a inovação do design e disso deriva a importância do princípio de deslocamento que conduz a dinâmica inovadora.

## REFERÊNCIAS

- AVITAL, M. The generative bedrock of open design. In: VAN ABEL, Bas et al. (org.). **Open Design Now**. Amsterdam: BIS, 2011.
- CELASCHI, F.; DESERTI, A. **Design e innovazione**. Roma: Carocci, 2007.
- COLLINA, L. **Design e Metaprogetto**. Milano: POLI.design, 2005.
- CROSS, N. The Design Process. In: CROSS, N. **Engineering design methods**. Strategies for product design. Chichester: Wiley, 2008, pp. 29-42.
- DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.
- DE MUL, J. Redesigning design. In: VAN ABEL, Bas et al. (org.). **Open Design Now**. Amsterdam: BIS, 2011.
- FRANZATO, C. O princípio de deslocamento na base do metadesign. In: 11º P&D, 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2014, p. 1187-1196.
- FREE SOFTWARE FOUNDATION. The free software definition. 2005. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Acessado em 4 mar. 2016.
- GIACCARDI, E. Metaprojeto as an Emergent Design Culture. **Leonardo**, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.
- GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1983.
- HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MORIN, E. **O método 3**. O conhecimento do conhecimento. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- POLINORO, L. (org.). **F.F.F. Family Follows Fiction**, Workshop 1991/1993. Crusinallo: Fratelli Alessi Omegna, 1993.
- REYES, P. Projetando pela exterioridade do projeto. **Strategic Design Research Journal**, v. 5, n. 2, 2012, p. 91-97.
- SAAKES, D. Ikea hackers. In: VAN ABEL, Bas et al. (org.). **Open Design Now**. Amsterdam: BIS, 2011.
- SCALETSKY, C. (org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2016.
- SODDU, C. *Città aleatorie*. Milano: Masson, 1989.

STAPPERS, P. J.; VISSER, F. S.; KISTEMAKER S. Creation & co: user participation in design. In: VAN ABEL, B. et al. (org.). **Open Design Now**. Amsterdam: BIS, 2012.

VAN ABEL, Bas et al. (org.). **Open Design Now**. Amsterdam: BIS, 2011.

VAN ONCK, A. Metaprojeto. **Produto e linguagem**, v. 1, n. 2, 1965, pp. 27-31.

VASSÃO, C. A. **Metaprojeto**. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

VERGANTI, R. **Design Driven Innovation**: Boston: Harvard Business Press, 2009.