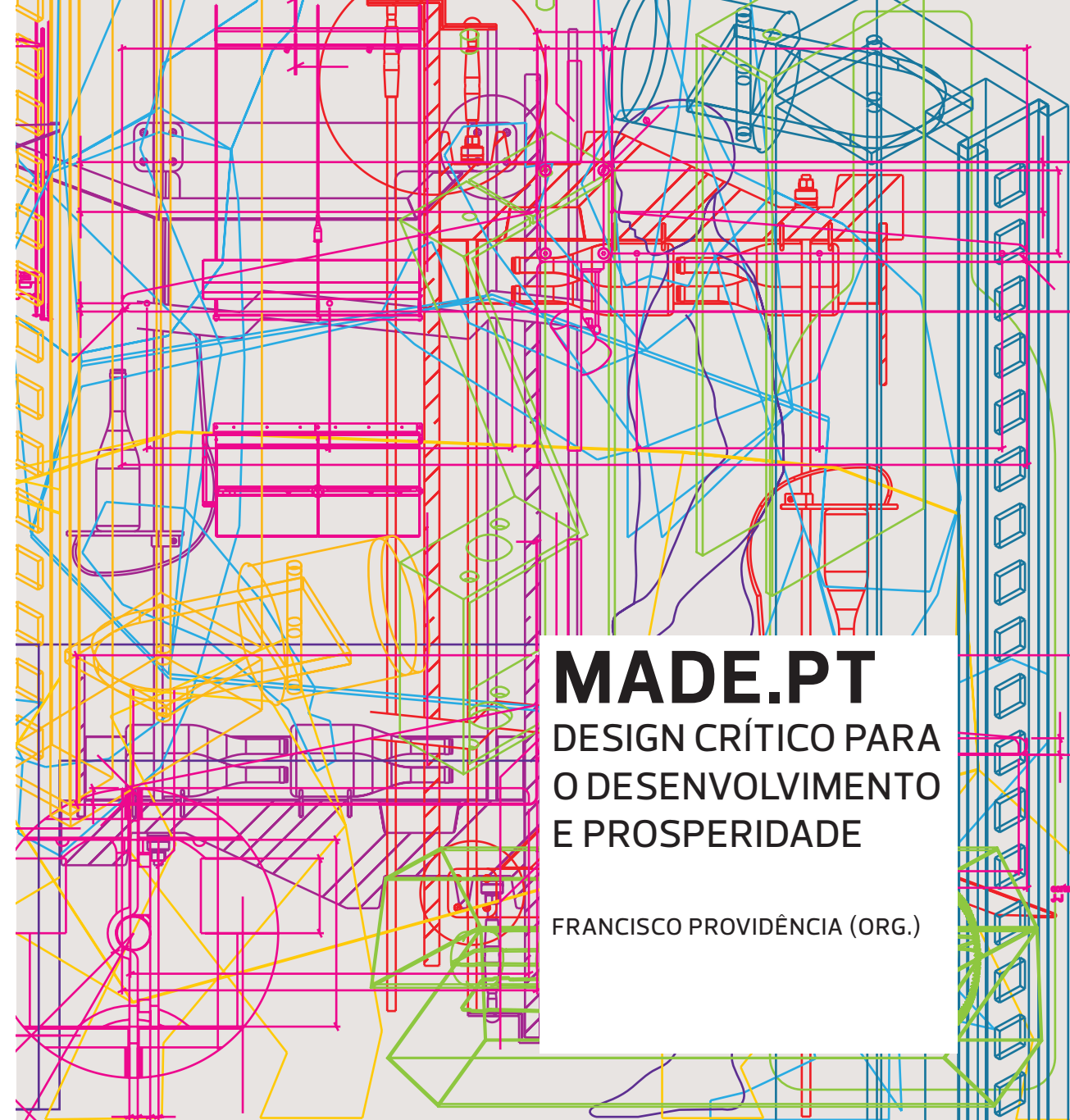


MADE.PT DESIGN CRÍTICO PARA O DESENVOLVIMENTO E PROSPERIDADE FRANCISCO PROVIDÊNCIA (ORG.)



MADE.PT

DESIGN CRÍTICO PARA
O DESENVOLVIMENTO
E PROSPERIDADE

FRANCISCO PROVIDÊNCIA (ORG.)



Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UID/DES/4057/2016
This work is financed by national funds through FCT – Foundation for Science and Technology within the scope of the project UID/DES/4057/2016



DRX: REGISTOS DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN
DRX: DESIGN RESEARCH RECORDS



INSTITUTO POLITÉCNICO
DO CÁVADO E DO AVE

VASCO BRANCO

Prof. Associado com agregação | ID+ | DeCA, UA
vasco.branco@ua.pt

FRANCISCO PROVIDÊNCIA

Prof. Associado | ID+ | DeCA, UA
fprovidencia@ua.pt

1 DESIGN: MEDIAÇÃO
CULTURAL DA
EXPERIÊNCIA
DAS COISAS
E DAS CAUSAS

INTRODUÇÃO:

Este texto pretende dar voz à celebração dos 20 anos do "the Design Journal" porque o consideramos não só um meio de excelência para a divulgação da investigação em Design, mas também uma potente caixa de ressonância da diversidade de comunidades, escolas e unidades de investigação espalhadas por todo o mundo, que se intersectam através da European Academy of Design (EAD). Diferenças que se traduzem, também, nas preocupações, nos desafios e nos pontos de vista que justificam o seu quotidiano, mas que, temos a certeza, continuarão a encontrar nos próximos 20 anos do "the Design Journal", um instrumento privilegiado, aberto e igualitário, para a circulação e debate dessas ideias e ideais.

Este texto pretende ainda celebrar, coincidência feliz, o vigésimo aniversário do aparecimento da área de design no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, que desde o ano lectivo de 1996/1997 passou a disponibilizar a licenciatura em design.

Em 1997, o nosso colega Pedro Bessa apresentou uma comunicação sobre design e as questões de género, na segunda conferência da EAD "Design in context" em Estocolmo. Em 1999, na Universidade de Sheffield, durante terceira conferência da EAD "Design culture", o João Branco apresentou uma reflexão sobre o design como meio de comunicação, aí se propondo a nossa candidatura à organização da edição seguinte.

Em 2001 a quarta conferência da EAD "D3: desire, designum e designi" decorreu na Universidade de Aveiro. Como se refere no website da EAD : "This conference was about setting the agenda for design research, for reflecting on design and design research now and in the future." Os temas propostos resultaram da interpretação de sinais societários como a globalização ou como a expansão da influência das tecnologias de informação e comunicação e da vontade de debater o papel do design nesse contexto, na mediação entre esses futuros e as pessoas.

Actualmente, para além da licenciatura (3 anos, com aproximadamente 60 estudantes por ano), a oferta formativa em design da Universidade de Aveiro estende-se, quer ao 2º ciclo (dois Mestrados – 2 anos, com 30 estudantes cada), quer ao programa Doutoral em Design (um curso de 3 anos com 10 a 20 estudantes em cada ano).

O Programa Doutoral, que é uma iniciativa conjunta do nosso Departamento (DeCA) com a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, foi inaugurado no ano letivo 2010/2011, como consequência da fundação, por estas duas entidades, em 2007, do Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+]. Esta unidade de investigação multidisciplinar opera, desde o início de 2017, como uma rede de três instituições – as duas referidas e o Instituto Politécnico do Cávado e Ave (Escola de Design) – e é composta por 176 investigadores, 72 dos quais são doutorados integrados.

O MODELO TRIÁDICO: AUTOR TECNOLOGIA PROGRAMA

O modelo triangular de inspiração vitruviana proposto pelo Francisco Providência (2003) foi, e tem sido, estruturante na construção de um discurso de clarificação dos contornos ontológicos do design.

Ao detalhar esta trílogia conceptual – autoria, tecnologia, programa – reconhece-se que se os vértices tecnologia (meios de produção, construção) e programa (utilidade, funcionalidade e desempenhos) nos revelam o conjunto de constrangimentos ao projeto; o vértice autoria indica a responsabilidade hermenéutica, mas também ética e estética do designer.

A declinação deste modelo triádico para a experiência pedagógica do design na Universidade de Aveiro permitiu estruturar curricularmente o 1º ciclo (licenciatura) como laboratório experimental de projeto em que as unidades curriculares foram organizadas para serem enfatizados:

- o vértice relativo à autoria (explorar/desenvolver/desenhar a linguagem de cada estudante) durante o primeiro ano;
- o vértice tecnologia (compreensão / confronto com os materiais e com as restrições da produção) no segundo ano; e;
- o vértice programa (relação com empresas, negociação com clientes), no terceiro ano.

Ao reconverter uma formação estratificada em especialidades do design, fazendo-a convergir numa ideia global de projeto, mais adequada ao tecido económico português constituído em 90% por SME's, o curso transformou-se na primeira licenciatura em Design que ensaiava, pelo menos em Portugal e ao nível da formação inicial, uma abordagem fenomenológica centrada na essência conceptual do projeto.

Uma ideia de projeto, dedutível do modelo triangular atrás referido, que o situa enquanto processo de construção de sentido (de significação) pela interpretação (desenho) do conjunto de constrangimentos que derivam, por um lado, do programa que lhe é proposto e, por outro, do momento tecnológico que circunscreve a possibilidade construtiva de uma solução. Para essa interpretação, conduzida pelo designer (o autor), contribuem a experiência, a cultura e a atenção aos sinais societários que caracterizam um tempo e um espaço. É interessante verificar a proximidade entre este modelo e a abordagem seguida pelo Design Museum de Londres na estruturação da exposição: "Designer Maker User".

"Design is the product of an intersection between the three key participants of the designer, user and maker. [...] Generally speaking, professional designers respond to briefs given by manufacturers who are influenced by production processes and commercial imperatives" (Newson, Suggett & Sudjic, 2017: 7). Mas o modelo triangular permite, também, estabelecer, de forma clara, o posicionamento e relacionamento do Design com outros âmbitos

disciplinares enquanto enclave triangular na intersecção dos territórios que outras disciplinas não ocupam, pela sua natureza implícita, já que: a autoria (as poéticas) não interessa epistemologicamente à engenharia, a arte dispensa a utilidade e a gestão não precisa de se confrontar diretamente com a dimensão construtiva. No entanto, convém reafirmar que neste modelo não se consideram as suas fronteiras (os lados do triângulo), nem estáveis, nem impermeáveis. O modelo deve ser entendido como a estrutura de uma forma orgânica e porosa polarizada em torno das três partículas essenciais cineticamente animadas: autor, tecnologia e programa (Branco, 2014: 690).

O design aparece assim como uma actividade de mediação cultural que traduz no desenho de artefactos, dispositivos e serviços, o processo de evolução histórica do Design industrial (produto) no dobrar do séc. XIX, a emergência de um design de comunicação em meados do séc. XX e a progressiva hegemonia de um design de serviços (sobretudo em suporte digital) que se constata nos últimos 20 anos. A consideração do design como mediação cultural, interessa-nos a diferentes níveis:

- porque situa a intervenção do design na construção da interface - a meio, entre as pessoas e a funcionalidade, as necessidades e o desejo;

- porque define essa intervenção como construção simbólica e, portanto, como um operador sobre a(s) realidade(s), configurando a experiência do mundo;

- porque qualifica o design como operador estético, capaz de envolver epistemologicamente a totalidade do ser:

"It is not possible to divide in a vital experience the practical, emotional, and intellectual from one another and to set the properties of one over against the characteristics of the others. The emotional phase binds parts together into a single whole; "intellectual" simply names the fact that the experience has meaning; "practical" indicates that the organism is

interacting with events and objects which surround it." (Dewey, 1934/2005: 56-57).

A nossa visão diacrónica sobre os últimos 20 anos de design na globalização, resulta da projecção deste modelo sobre a evolução do design nas suas áreas de inovação consequentes: a tecnologia digital (experiência, interação), o programa social (sustentabilidade, ecologia) e a condição estética (metáfora, poética).

DESIGN E TECNOLOGIA DIGITAL

Nas duas últimas décadas o mundo sofreu um extraordinário incremento de artefactos e serviços digitais, nomeadamente pela exploração do novo paradigma técnico da internet, estimulando o aparecimento de uma vaga de novos negócios, como aconteceu com o vapor no séc. XIX e com a eletricidade no séc. XX.

Olhando para o mundo verificamos, como o design do meio digital é hegemónico na sua eficiência para mudar as forças de conformação do mundo. O design adquiriu, por via digital, uma nova reputação económica e social, que a sua propagação viral, pela rede, consolidou. A lista abaixo apresenta de forma resumida - num relance - alguns dos produtos que elegemos como mais relevantes e populares da extensão do digital na contemporaneidade:

Apple Macintosh (1984), Motorola Mobile (1984), Microsoft Windows (1985), 3D Printing [SLA] (1988), World Wide Web (1989), Netscape (1994), Sony Playstation (1994), Internet Explorer (1995), Yahoo! (1994), Google (1998), Wi-Fi (1999), Segway (1999), Ipod (2001), Safari (2003), LinkedIn (2006), Facebook (2004), Booking (2005), YouTube (2005), Twitter (2006), Behance (2006), Iphone (2007), Dropbox (2007), Airbnb (2008), ResearchGate (2008), Academia.edu (2008), BfB RapMan 3D printer (2009), Uber (2009), Pinterest (2010), Instagram (2010), Ipad (2010), Cabify (2011), Smartwatch (2014), HoloLens (2015), Pokémon go (2016), Waymo Google car (2016), Erica robot (nasceu com 23 anos no Japão, em 2016).

Ao apresentá-la queremos reforçar o processo invasivo da digitalização do mundo, desde o trabalho produtivo à replicação humana, passando pelas redes de comunicação, fruição e socialização.

Há hoje uma fileira completa de ferramentas, aplicações, sítios e redes acessíveis computacionalmente, que podem acompanhar o design desde a concepção à comercialização de produtos, passando pelo seu financiamento, produção e distribuição, que invocam o designer sob a totalidade medieval do artesão e empresário. Muitas destas possibilidades são partilhadas em regime de open source, open design ou creative commons e exploram-se em fab labs networks ou hackerspaces. O design parece poder controlar todo o processo, sem a necessidade de intermediários entre uma ideia e a sua proposta ao mercado, manifestação da sua liberdade autoral. Por outro lado, a proximidade ao digital começa a permear a própria prática do design com novas linguagens (gramáticas morfogénicas generativas) ou com novas propostas de experiência (interfaces tangíveis).

DESIGN E PROGRAMA SOCIAL

Nesta mesma época, a proximidade do serviço tecnicamente mediado confunde-se com a relevância atribuída ao programa social de acessibilidade, inclusividade e universalidade que a rede global de comunicação veio garantir aos cidadãos. A urgência de uma inovação social capaz de superar as fragilidades dos Estados democráticos ante o avanço da crise económica, a desarticulação do Estado Providência e a descoberta pela Economia da aptidão das metodologias criativas do design no serviço da gestão da inovação "design thinking" (Brown, 2008), estão na base da crescente aproximação e interesse das Ciências Sociais pelo Design. O design, explorando ligações em rede sob a urgência de novos paradigmas de organização social e a articulação dos diferentes agentes económicos, culturais e sociais, propõe-se a realização de um design de serviços, dirigido à gestão de recursos para a sustentabilidade. O tema do Design social tem vindo a adquirir uma relevância crescente quer na investigação da

academia, quer entre os estudantes, sobretudo motivada pelo imperativo da criação de alternativas sociais e solidárias de participação civil mais responsável, envolvendo a utopia, o voluntariado e o ativismo (Fuad-Luke, 2009) ao serviço do benefício coletivo. A Desis Network (Manzini, 2015), design para a inovação social e sustentabilidade, criada a partir de Milão em 2006, agrega 46 laboratórios de investigação numa rede mundial, um dos quais sediado no Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+] da Universidade de Aveiro, ativando a participação coletiva da investigação internacional.

O design social, posicionado como agente de criatividade e inovação social na interpretação do território através de projetos estratégicos de intervenção direta, tem constituído importante vetor de investigação aplicada, como no projeto Art On Chairs, destinado à valorização das indústrias da madeira concentradas no pequeno concelho de Paredes, objeto de distinção pelo prémio RegioStars da Comunidade Europeia.

Independentemente da pertinência do propósito social que o design tem servido sob o seu imperativo ontológico, o ID+, em consonância com as políticas de Desenvolvimento e Prosperidade da Comunidade Europeia, tem prosseguido esforços de aproximação ao tecido económico e industrial, para com ele desenvolver investigação em design nas organizações (promovendo a sua integração vertical), através do Programa Doutoral de Design.

Uma análise dos doutoramentos em design realizados em Portugal (Félix, 2013 – sobre dados disponíveis até 2012) revelou que mais de dois terços (67%) se situou na categoria que Frayling (1993) designou por "sobre o design" e que somente 15% se podia aproximar da categoria "para o design", no sentido em resultaram diretamente de uma actividade de projecto. O facto da maioria desses doutoramentos ter uma matriz inspirada nos estudos de design advém, provavelmente, quer da proveniência da primeira

geração de orientadores – oriundos de outras áreas científicas (filosofia, história, engenharia), quer do baixo envolvimento e interesse das empresas sobre a investigação em design ou mesmo sobre o próprio design. Infere-se assim, que o impacto da investigação em design sobre a actividade profissional ou sobre os tecidos económico e social portugueses tem sido, paradoxalmente, residual ou inexistente.

DESIGN E CONDIÇÃO ESTÉTICA

Um crescente envolvimento do design pela sociologia (economia) e pela tecnologia (engenharia), têm reposicionado o design da sua origem quinhentista nas Academias de Desenho, e posterior formação humanista nas escolas de Belas Artes do sul da Europa, para um desempenho quer orgânico-funcionalista, quer sócio-ativista, desagregando-o do desempenho metafórico e estético oriundo da cultura artística.

A retórica estética dos produtos digitais ao serviço da funcionalização social, apresenta uma similitude operativa que os universaliza e normaliza, convocando o design a contribuir mais para a sua adequação técnica do que para a comunicação simbólica. No espectro triádico do design, o design tecnológico parece esquecer a relevância genética da metáfora, essencial no sucesso da própria mediação homem-máquina.

Quando integrado ao serviço do ativismo social, o design tem sido instrumentalizado quer para motivar pertença e coesão política de grupos sociais, quer para estruturar visualmente serviços complexos, quer para ilustrar potenciais propósitos colaborativos de adequação territorial e simbiose técnica (associando baixas a altas tecnologias), mas ignorando a importância da sua vocação operativa sobre a forma, da forma como conteúdo de verdade (Adorno, 1981).

O design tem perdido a sua origem cultural de desenhador, para adquirir um desempenho porventura mais estratégico e funcional, mas sacrificando o seu corpo histórico de experiência e

conhecimento. Ao fazê-lo está o design a abdicar do impacto e da reflexão existencial que se traduzia na interpretação do seu tempo, como contributo para compreensão do presente e para a invenção do futuro, antecipando-o pela forma da sua linguagem. A verdade poética, segundo Heidegger, é condição do ser. A cultura do design deve à metáfora o meio operativo com que imagina e convoca o que ainda não existe ou transcende o conhecimento do seu autor.

Se como Clive Dilnot (2015: 119) afirma:

"The underlying historical claim here is that since 1945 we have been in transition to a world where it is the artificial, and no longer nature, that is (for us) the horizon and medium of the world; where it is the artificial (and our relations with 'it') that constitutes as the formative totality of existence and thus becomes the prime condition of our existence."

então somente a poética do design poderá reconciliar as suas funções estética e funcional, documentando o espírito do tempo e criando novas questões ao mundo.

Fala-se cada vez mais de Design. Começa a haver uma quase onnipresença do termo até porque o alargamento do território do Design tem sido outro dos aspetos determinantes do seu quadro evolutivo nestes últimos 20 anos: "[...] *new forms of design are appearing as rapidly as art movements did in the 1960s.*" acrescentando que:

"With the current acceleration of technology, economic activity, political instability and environmental disruption, there is every reason to expect that unprecedented forms of design will continue to emerge as responses to these conditions." (Margolin, 2013: 402-403).

Neste mesmo artigo, Victor Margolin apresenta as suas preocupações sobre o que considera ser uma crise generalizada no domínio do Design

"[...] let us recognize that there is a crisis in the domain of design with its multifarious activities of practice, research, discourse and education." (Margolin, 2013: 404)

Margolin vê uma crise ontológica no Design pressionada pelo alargamento constante do seu território e pela fragilidade juvenil da comunidade que o investiga e ensina. Mas Latour afirma "*this expansion as a fascinating tell tale of a change of mood in the ways in which we have come to deal with objects and action more generally.*" (Latour, 2008: 2). Este autor reconhece cinco vantagens ao conceito de design (modéstia, atenção ao detalhe, competências semióticas, ser sempre redesign, envolver necessariamente alguma dimensão ética) para o re(desenho) da mediação sujeito-objecto que o momento actual da trajetória da artificialidade reclama ao revelar que, afinal, "matters of fact have always been matters of concern" (Latour, 2008: 13). Mas esse (re)desenho só será bem-sucedido por uma intervenção do design que articule poeticamente os seus traços dominantes: "a modalidade do futuro, a categoria da possibilidade e o discurso cognitivo da antecipação" (Lisboa, 2004: 6).

NOTAS

¹ <http://ead.yasar.edu.tr/conferences/ead-04-portugal-2001/> [consultado em 20.06.2017]

² As virtudes vitruvianas da triade: firmitas, utilitas, venustas
Vitruvio, Marco, De Architectura Libri Decem, Book I (séc.I A.C.).
disponível em: <http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Vitruvius/home.html>[consultado em 11.03.2006]. orln <https://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvius> [consultado em 20/06/2017]

³ DESIS Network originates from three main international activities in the 2006-2008 period: the European research EMUDE, 2005; the UNEP Program CCSL, 2008 and the international conference "Changing the Change, within the framework of Torino World Design Capital, 2008. [<http://www.desisnetwork.org/about/> consultado em 09/07/2017].

⁴ http://ec.europa.eu/regional_policy/en/information/videos/regiostars-2014-art-on-chairs-portugal-s-innovative-chair-makers-gain-a-global-reputation [consultado em 09/07/2017].

⁵ Design for growth & prosperity: Report and recommendations of the European Design Leadership Board (2012) <http://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a207fc64-d4ef-4923-a8d1-4878d4d04520> [consultado em 09/07/2017].

⁶ "One way to think this differentiation, or this movement between matter/mattering, is to use Latour's useful little point about the shift in our time from 'Matters of Fact' to 'Matters of Concern.' Philosophically, for us, until very recently indeed, matter, as above all natural matter, earth-stuff, has meant Fact. In effect, matter was/is equated to 'object' and was/is contrasted to 'subject.' But Mattering, meaning that which matters (to us) is precisely a matter of concern and thus cannot have the quality of a fact. A matter(ing) is not therefore an object." (Dilnot, 2015: 119).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ADORNO, T. (1981). *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70.
- BRANCO, V. (2014). Design and research in design: some reflections, in Barbosa, H. & Calvera, A. (eds.) *Proceedings of the 9th Conference of the ICDHS – International Committee for Design History and Design Studies – Tradition, Transition, Trajectories: Major or Minor Influences?*, University of Aveiro, July, São Paulo: Blucher, pp. 687-693, ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-icdhs2014-0101.
- BROWN, T. (2008) June. *Design Thinking*. *Harvard Business Review*: 85–92.
- DEWEY, J. [1934] (2005). *Art as Experience*. New York: Berkeley Publishing Group/Penguin Group.
- DILNOT, C. (2015). The matter of design, *Design Philosophy Papers*, 13:2, 115–123, DOI: 10.1080/14487136.2015.1133137
- FÉLIX, M. J. (2013). *Contribution for a strategic vision of research in the area of design in Portugal*. PhD Thesis (in Portuguese). Faculty of Architecture of the University of Lisbon.
- FRAYLING, C. (1993). *Research in Art and Design*. *Royal College of Art Research, Papers 1*(1): 1–5.
- FUAD-LUKE, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. New York: Routledge.
- LATOUR, B. (2008). *A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3.rd Sept.
- LISBOA, F. (2004). *A Ideia de Projecto em Charles S. Peirce: ou da teoria do projecto considerada como uma semiótica*. Tese de Doutoramento. Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.
- MANZINI, E. (2015). *Design When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- MARGOLIN, V. (2013). Design Studies: Tasks and Challenges. *The Design Journal*, 16(4), 400–407.
- NEWSON, A., Suggett, E. & Sudjic, D. (2017). *Designer Maker User. the Design Museum*. London: Phaidon.
- PROVIDÊNCIA, F. (2003). Algo más que una hélice, in Anna Calvera (Ed.), *ARTE ¿? DISEÑO, nuevos capitulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: GG Diseño.