

3/3

HISTORY,
MUSEOLOGY AND
MUSEOGRAPHY
OF PORTUGUESE
DESIGN:
PROJECT AND
THINKING

HISTÓRIA,
MUSEOLOGIA E
MUSEOGRAFIA
DO DESIGN
PORTUGUÊS:
PROJETO E
PENSAMENTO

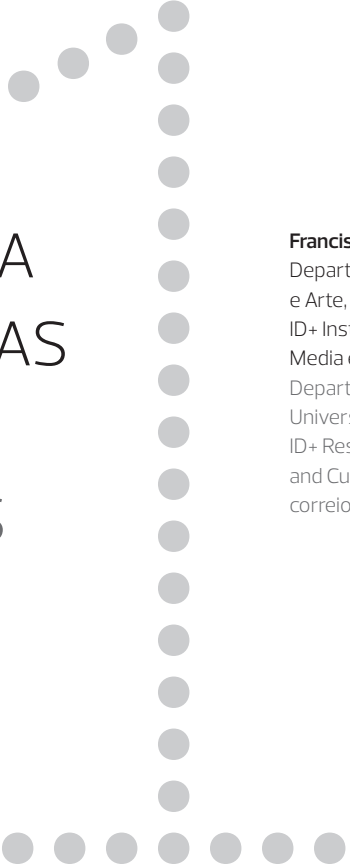
CONSEQUÊNCIAS

CONSEQUENCES

Interpretation
Centre for
Portuguese
Design

Centro de
Interpretação do
Design
Português





CONHECER O DESIGN A
PARTIR DAS EVIDÊNCIAS
KNOWING DESIGN
THROUGH EVIDENCES

Francisco Providência

Departamento de Comunicação
e Arte, Universidade de Aveiro

ID+ Instituto de Investigação em Design,
Media e Cultura

Department of Communication and Art,
University of Aveiro

ID+ Research Institute for Design, Media
and Culture

correio@fprovidencia.com

Conhecer o design a partir das evidências, a partir dos depoimentos dos seus agentes produtores e consumidores.

Na impossibilidade documental de realizar o *design inverso* aos produtos de consumo, se não por via de suposições intuídas com que sentenciamos as existências, o conhecimento dos objetos dependerá dos depoimentos do(s) seu(s) autor(es). No entanto e reconhecendo na sua condição de obra aberta a coautoria do design pelo consumidor, a sua declaração será tão relevante quanto a de qualquer outro agente de produção de conhecimento, institucionalmente consagrada.

Os artefactos, segundo Deleuze, são *diagramas* na medida em que relacionam tempo, espaço e pensamento. O tempo da história, o lugar da cultura e o pensamento das ideias necessárias à sobrevivência, ou ao desenho futuro do tempo. *Se não quiseres ser desenhado pela contingência, desenha o futuro*, dizem os artefactos, criando novas necessidades ao mundo e assim, modelando o espaço, mas, sobretudo, as mentalidades.

Também Flusser, pensando a partir da obra de arte, identifica duas ações técnicas: o *reprocessamento* e a *transferência* da informação. Como diz Flusser, estes dois *problemas caracterizam toda a produção e, com características específicas, também a produção chamada "arte"*. O processamento, ou interpretação,

Knowing design from evidences, through its producers and consumers. Given the documental impossibility of performing *reverse design* towards consumer products, if not through perceived assumptions which we sentence existences with, knowledge about objects will depend on its authors' testimonies. However and acknowledging in its condition of open work the consumer design co-authorship, his declaration will be as relevant as the one from any other knowledge producer agent, institutionally established.

According to Deleuze, artefacts are *diagrams* once they relate time, space and thought. The time of history, the place of culture and the thought of necessary ideas for survival, or for future time design. *If you don't want to be designed by contingency, design the future*, say artefacts, creating new necessities for the world and, in doing so, modelling space, too, thinking from the work of art, identifies two technical actions: *reprocessing and transference* of information. As Flusser says, these two *problems characterize all the production and, with specific characteristics, also the production known as "art"*. Processing, or interpretation, from which new information results, is known by "creativity"; the expression-impression, or communication from which results the "work", is known as "productivity", denouncing which should be the *role of critic in demystifying the "aura" that covers these issues*¹.

da qual resulta informação nova, é conhecido por "criatividade"; a expressão-impressão, ou comunicação da qual resulta a "obra", é conhecido por "produtividade", denunciando o que deverá ser o papel da crítica na desmistificação da tal "aura" que encobre estes problemas¹.

Teresa Cruz, refletindo sobre a condição pós-moderna, admite que as coisas, os artefactos humanos, os dispositivos, enquanto veículo de pensamento, substituíram o pensamento do homem sobre si próprio, território que constituía antes o domínio da Filosofia, funcionalizando o pensamento na prática do consumo. Assim e na perspectiva do design, a cibermuseografia contemporânea constitui-se como "dispositivo"², sendo percebida como veículo filosófico de pensamento e disseminação de novas ideias.

O museu imaginário para Malraux, identifica uma nova relação do homem com as obras de arte, desde logo pelo sistema de descontextualização que implica. O museu impõe uma discussão de cada uma das representações do mundo nele reunidas, uma interrogação sobre o que, precisamente, as reúne. Por isso o museu é um dos mais relevantes lugares de representação do homem, de representação da ideia de Homem. A oferta moderna dos museus como lugares de compilação (e conservação) de obras maiores, também criou as condições para que o consumidor visitante passasse a ser o "curador" das suas próprias escolhas, reunidas num Museu imaginário que é o seu, assim encerrando uma ideia museológica que é também a sua.

Se para Deleuze as ideias são parte do diagrama, refletindo na sua condição de dispositivo a nova forma da filosofia aplicada (contributiva para a funcionalização do mundo) e se essas ideias não são mais do que o resultado criativo do processamento que se manifesta expressivamente por obras, ou representações do tempo, como diz Flusser, então a museologia da ciência que atribui forma às coisas, a museologia epistemológica do design, deverá consagrar-se no seu papel inquisidor de questionar o próprio design e, através disso, contribuir não só para a literacia do design mas sobretudo para o seu progresso através do acelerador da crítica.

O resultado será, para além da apropriação social da história do design no contexto das suas ideias, a promoção de uma nova sociedade de consumidores mais consciente que, perguntando agora melhor, resistirá ao *funcionário programado* (para usar a designação de Flusser) a que o modelo capitalista o converteu.

Este será, pois, o papel social do Museu de Design e o seu desempenho distintivo para contribuir no desenho social do futuro. A questão que se nos coloca será pois a de indagar como será feita esta museografia? Mostrando objetos, desmontando-os também mas, e sobretudo, revestindo-os com camadas de significado que

Teresa Cruz, reflecting on the post-modern condition, admits that things, human artefacts, devices, while a vehicle for thought, have substituted the thought of man about himself, territory that previously constituted the Philosophy domain, functionalizing thought in consumption experience. Thus, and in design perspective, contemporary cibermuseography constitutes itself as "device"², being perceived as a philosophical vehicle for thought and dissemination of new ideas.

To Malraux, the *Imaginary museum* identifies a new relationship between man and works of art, therefore through the decontextualization system that it implies. *Museum imposes the discussion of each of the world representations that it compiles, one interrogation about what, precisely, gathers them.* That's why the museum is one of the most relevant places of human representation, of representation of the idea of Man. Museums modern offer as collecting (and conservation) places for major artworks has also created conditions so that the visiting consumer could be the "curator" for his own choices, reunited in an *Imaginary Museum* that is his, though enclosing a museological idea that is also his.

If for Deleuze ideas are part of *diagram*, reflecting in its condition of device the new applied philosophical form (contributive for world's functionalization) and if those ideas are nothing more than the creative result of the processing that expressively manifests itself through works, or time representations, according to Flusser, therefore museology of the *science that attributes form to things*, design epistemological museology, must devote itself to its inquisitive role of questioning design itself and, through that, contributing not only to design literacy, but mostly to its progress through the critic accelerator.

The result will be, besides the social appropriation of design history in the context of its ideas, the promotion of a new society of consumers more conscious that, questioning now better, will resist the *programmed employee* (to use Flusser definition) to which the capitalist model converted him into.

This will be, therefore, the social role for Design Museum and its distinctive performance for contributing to social design of future. The question before us is, thus, to inquire how this museography should be done. Showing objects, disassembling them also but, most importantly, covering them with meaning layers that allow to remove their opacity, giving access to the paradoxical exercise of understanding them and, thus, of anticipating the future of their development. A museum for questioning better will, therefore, the future for the Design Museum. A contributing museum to man enlightenment about his own human condition as a designer of artificial.

permitam remover a sua opacidade, dando acesso ao paradoxal exercício de os compreender e, assim, de antecipar o futuro dos seus desenvolvimentos. Um museu para questionar melhor será pois o futuro do Museu de Design. Um museu contribuinte para o esclarecimento do homem sobre a sua própria condição humana enquanto desenhador do artificial.

NOTAS

12

¹ Idem.

² Conceção filosófica de "dispositivo" atribuída a Foucault e Deleuze, e apresentada por Teresa Cruz ao II Encontros de design de Lisboa. In Cruz, Teresa. *O Design como pensamento*, in Cunca, Raul (2015). *Documentar e comentar o design* (livro de atas do II Encontros de design de Lisboa, 2014). Lisboa, ed. Centro de Investigação e estudos em Belas Artes, p.80-91. ISBN: f978-989-8771-27-8.

ENDNOTES

¹ Idem.

² Philosophical conception of "device" attributed to Foucault and Deleuze, and presented by Teresa Cruz at the II Encontros de design de Lisboa. In Cruz, Teresa. *O Design como pensamento*, in Cunca, Raul (2015). *Documentar e comentar o design* (minutes book of the II Encontros de design de Lisboa, 2014). Lisboa, ed. Centro de Investigação e estudos em Belas Artes, p. 80-91. ISBN: f978-989-8771-27-8.

FICHA
TÉCNICA
CREDITS

COORDENAÇÃO COORDINATION

Vasco Branco
Alice Semedo
Francisco Providência
Helena Barbosa

TÍTULO TITLE

Consequências: história, museologia e museografia do design
português: projeto e pensamento
Consequences: history, museology and museography of Portuguese
design: project and thinking

EDIÇÃO EDITION

Universidade do Porto
UA Editora - Universidade de Aveiro
ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

DESIGN

Francisco Providência

TIRAGEM PRINT RUN

200 exemplares copies

IMPRESSÃO PRINTED BY

Tecniforma - Oficinas Gráficas, S.A.

DEPÓSITO LEGAL LEGAL DEPOSIT

403041/15

ISBN

978-989-8648-60-0

DATA DE PUBLICAÇÃO PUBLICATION DATE

1ª edição - 2015

© all rights reserved