

O Design Como Prática Crítica

Um Estudo Sobre Discursos e Experiências de Emancipação
do Design de Comunicação

Patrícia da Cunha Rodrigues

Dissertação orientada por
Prof.^a Doutora Ana Rainha

Design de Comunicação

2025

Agradecimentos

Este foi um projeto que se inciou com a vontade de compreender melhor a àrea da minha prática profissional e a forma como me relaciono com a mesma. Nesta busca por uma maior intelectualização enquanto estudante e profissional, o projeto permitiu-me encontrar discursos e referências, explorar os meus posicionamentos e colocar em questão formas de estar e de me relacionar com ele através de uma prática mais informada.

Para que isto fosse possível não posso deixar de agradecer à Professora Ana Rainha, que me orientou neste processo complexo e longo, fazendo-me sempre ver o que existia para lá do meu horizonte, possibilitando que este processo de investigação se refletisse na minha realidade. Deixo também um agradecimento à minha família pelo apoio e por ser capaz de me permitir viver esta oportunidade do meu percurso académico. Aos meus colegas e amigos Filipa Carvalho, Francisca Amorim, Marco Pereira e Liliana Aguiar que partilharam esta jornada comigo, tornando-a mais completa e melhor.

Para Matilde...

Patrícia da Cunha Rodrigues

Resumo

Este estudo tem o propósito de analisar o design de comunicação, através dos seus discursos e experiências, orientados por uma prática crítica. Compreendendo a disciplina na sua evolução histórica, detendo-nos particularmente no início dos anos sessenta, propomo-nos analisar a transição do design de comunicação como uma ferramenta de mercado para o seu alargamento enquanto fenómeno cultural, tornando esta prática um campo disciplinar mais consciente e crítico. Importa-nos, por isso, também, tratar a exploração do design de comunicação numa perspetiva emancipatória, de forma a esclarecer e questionar as alterações que permitiram a sua autonomia disciplinar e progressiva emancipação.

Desta forma, relevância como orientação para o trabalho, no que concerne ao design de comunicação como prática crítica, autores como Ken Garland, Anthony Dunne e Fiona Raby e Francisco Laranjo, fundamentais para o início da pesquisa e para situar a questão proposta nesta investigação, isto é, a construção crítica da disciplina do design como meio de emancipação disciplinar. No âmbito da contextualização histórica e da sua importância para o questionamento e debate crítico são tidos em conta os discursos de Norman Potter, Beatriz Colomina, Alexandra Midal, Richard Hollis e William Morris. Na construção da argumentação são notadas referências a Victor Papanek e Ruben Pater, sobretudo no que concerne à reavaliação do impacto da prática no contexto envolvente e a forma como esta se relaciona com o mesmo. No que toca à exploração dos discursos emancipatórios do design, são guias para a reflexão autores como Alexandra Midal, e, num plano mais filosófico, Jacques Rancière.

Finalmente, o objetivo deste estudo é, não só esclarecer estas problemáticas mais teorizantes, mas também relacioná-las com algumas práticas exemplares do design de comunicação, de forma a compreender a disciplina como campo de construção crítica enquanto exercício especulativo, prática participativa e catalizador de debate, de reflexão e negociação, propondo questões como:

Que mudanças no design contribuíram para a sua transição de uma ferramenta de mercado para meio de debate cultural e prática mais consciente e crítica?

Como é que a exploração crítica do design de comunicação sob uma perspetiva emancipatória pode contribuir para uma prática mais interviniente e comunitária?

De que forma o debate, a consciência histórica e prática crítica contribuem para a reavaliação do design no contexto social e cultural?

Palavras-chave: *Critical Design*, Autonomia, Emancipação, Responsabilização, Participação

Abstract

This study aims to analyze communication design, through its discourses and experiences, guided by a critical practice. Understanding the discipline in regards of its historical evolution, focusing particularly on the early sixties, we propose to analyze the transition of communication design as a market tool to its extension as a cultural phenomenon, making this practice a more conscious and critical disciplinary field. Therefore, it is also important to treat the exploration of communication design from an emancipatory perspective, in order to clarify and question the changes that allowed its disciplinary autonomy and progressive emancipation.

In this way, relevance as an orientation for the work, with regard to graphic design as a critical practice, authors such as Ken Garland, Anthony Dunne and Fiona Raby and Francisco Laranjo, fundamental for the beginning of the research and to situate the question proposed in this investigation, that is, the critical construction of the discipline of design as a means of disciplinary emancipation. In the context of historical contextualization and its importance for questioning and critical debate, the words of Norman Potter, Beatriz Colomina, Alexandra Midal, Richard Hollis and William Morris are taken into account. In the construction of the argument, references to Victor Papanek and Ruben Pater are noted, especially with regard to the reassessment of the impact of the practice on the surrounding context and the way it relates to it. With regard to the exploration of the emancipatory discourses of design, authors such as Alexandra Midal and, on a more philosophical level, Jacques Rancière are guides for reflection.

Finally, the objective of this study is not only to clarify these more theorizing problems, but also to relate them to some exemplary practices of communication design, in order to understand the discipline as a field of critical construction as a speculative exercise, participatory practice and catalyst for debate and reflection, proposing questions such as:

What changes in design have contributed to your transition from a market tool to a more conscious and critical means of cultural debate and practice?

How can the critical exploration of communication design from an emancipatory perspective contribute to a more interventional and communitarian practice?

How debate, historical awareness and critical practice contribute to the re-evaluation of design in the social and cultural context?

Palavras-chave: *Critical Design*, Autonomy, Emancipation, Accountability, Participation

Índice

Introdução.....	p.11
1. Análise contextual do <i>Critical Design</i>	p.15
Contexto histórico e fundamentos do <i>Critical Design</i>	p.17
2. Design crítico e a responsabilização.....	p.73
2.1. Dimensão social.....	p.75
2.2. Dimensão ambiental.....	p.101
3. Mecanismos de materialização da prática crítica.....	p.113
3.1. Discursos sobre o <i>Design Fiction</i>	p.115
3.2. Discursos sobre o Design Especulativo.....	p.131
4. Emancipação do design de comunicação como resultado de uma prática crítica.....	p.151
Autonomia e emancipação disciplinar	p.153
Considerações Finais.....	p.181
Lista de Figuras.....	p.185
Bibliografia.....	p.193
Webgrafia.....	p.199

Introdução

O estudo que aqui apresentamos tem um título *O design como prática crítica, Um estudo sobre discursos e experiências de emancipação do Design de Comunicação* que evidencia nos seus termos as primeiras questões que se propôs investigar, isto é o *critical design* e a emancipação disciplinar.

O design como prática crítica é uma ideia que não é recente no debate disciplinar. Efetivamente, é possível constatar que no decorrer dos anos 60, esta questão foi já apontada pelo designer Ken Garland em parceria com outros vinte elementos quando, em 1964, apresentam o manifesto *First Things First*¹. Neste documento surge evidenciada uma ideia de alteração das prioridades da disciplina, promovendo um discurso e agenda próprios ainda salientando um contributo maior para a sociedade, de forma a que a prática não se desenvolva em exclusivo sob a alçada do mercado e das necessidades deste. Sublinha-se, ainda, a propósito da partilha de ideias e experiências como um dos aspetos do manifesto.

We do not advocate the abolition of high pressure consumer advertising: this is not feasible. Nor do we want to take any of the fun out of life. But we are proposing a reversal of priorities in favour of the more useful and more lasting forms of communication. We hope that our society will tire of gimmick merchants, status salesman and hidden persuaders, and that the prior cal on our skills will be for worthwhile purposes. With this in mind, we propose to share

1. Informação retirada do website Design is History (s.d.). *The First Things First Manifesto*. Retirado a dezembro, 13, 2023 de <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/>

our experience and opinions, and to make them available to colleagues, students and others who may be interested. (Garland, 1964)

Assim, pareceu importante para esta investigação procurar outros discursos que sustentem a relevância de uma prática mais informada, atenta e crítica. Por isso, a pesquisa toma como ponto de partida o contexto histórico da disciplina no decorrer da segunda metade século XX, e que julgamos podem de algum modo esclarece a tomada de posição do referido manifesto. Neste sentido tomamos como orientação as leituras de autores como Nigel Whiteley, Beatriz Colomina, Alexandra Midal e Richard Hollis que, através dos seus argumentos guiam a nossa atenção sobre a relação do design com a sua história.

Os textos destes autores mostram com o contexto pós-guerra foi marcado pelo debate multidisciplinar, ou seja, a prática dialoga com outras áreas do saber, outras vozes e formas de estar, que lhe permita construir um espaço disciplinar mais informado e atento que questiona e coloca em causa padrões e dogmas instaurados. Este desafio aos valores e cânones ganha novas perspectivas e desenvolvimentos mais recentemente, por exemplo, nas propostas de Anthony Dunne e Fiona Raby de um design em debate que coloca questões e abre possibilidades (Dunne&Raby, 2009). Esta noção de debate e de escrutínio sobre a prática, é algo que se encontra também tratado, pela investigadora Ramia Mazé, em momentos como a conferência *Iaspis Forum on Design and Critical Practice* e no livro *Iaspis Forum on Design and Critical Practice, The Reader* e, mais recentemente, designer Francisco Laranjo, quando mostra o início e a consolidação da disciplina como um questionamento sobre as suas abordagens e meios – "The goal is to generate debate" (Laranjo, 2015 (A)), refere este último e desta forma colocando em causa as formas de estar da disciplina. Concomitantemente o crítico Rick Poyner, através de uma abertura deste diálogo para outras disciplinas, vozes e comunidades, constrói uma perspectiva de participação que se desvia de possíveis dinâmicas de poder. (Poyner, 2011) e que reforça a primeira questão deste trabalho, o debate multidisciplinar e a reflexão sobre a disciplina como meio para uma prática mais consciente e crítica.

Efetivamente, a descentralização do debate, parece permitir que a disciplina encontre outros campos de atuação e uma maior consciência sobre o seu impacto, como sustenta Alexandra Midal (Midal, 2019, p.298). Tendo em consideração este ponto abordado por Midal, é possível apontar para a ideia a segunda questão tabalhada nesta dissertação, ou seja como este debate e esta consciência mais aberta pode contribuir para a autonomia e a emancipação disciplinar, que foi também uma ideia trabalhada por Jacques Rancière:

Quanto à emancipação, essa começa quando se põe em questão a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem elas próprias à estrutura da dominação e da sujeição. A emancipação começa quando se compreende que olhar é também uma acção que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, como aluno ou cientista. Observa, seleciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cénicos e noutro género de lugares. Compõe o seu próprio poema com os elementos do poema que tem à sua frente. Uma espectadora participa na performance refazendo-a à sua maneira, por exemplo, afastando-se da energia vital que esta supostamente deve transmitir para dela fazer uma pura imagem e associar essa imagem pura a uma história que leu ou que sonhou, que viveu ou que inventou. (Rancière, 2022, p.p. 20-21)

Esta ideia de emancipação que se propõe como resultado da ação, pode alinhar-se com a forma de estar apresentada pelo designer Victor Papanek que ressalva a importância da participação e da proximidade da disciplina com o contexto e com as pessoas, de forma a que o design preste atenção às necessidades do mundo real, trazendo para o campo disciplinar métodos e questões socialmente mais relevantes. Segundo Papanek – "A função do designer é apresentar opções às pessoas. Estas opções deveriam ser reais e significativas, permitindo que as pessoas participassem mais plenamente nas decisões que lhes dizem respeito, e deixando-as comunicar com os designers e arquitetos na procura de soluções de soluções para os seus próprios problemas, mesmo – quer queiram quer não – tornando-se os seus próprios designers." (Papanek, 1995, p.64).

Uma prática de proximidade, foi da maior importância na obra do designer Norman Potter, ao sublinhar a necessidade do design se relacionar com o presente e com as problemáticas que ele coloca (Potter, 2002, p.36). Esta proximidade à realidade, parece-nos poder representar uma necessária responsabilização e desierarquização das dinâmicas de poder, tal como reflete Ruben Pater sobre o potencial da emancipação, na obra *CAPS LOCK, How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it* – "We should imagine futures built on notions of solidarity, justice, and equality that can be used to solve today's crises as well." (Pater, 2021, p. 415).

Deste modo parece-nos possível compreender a responsabilização como um reconhecimento da heterogenia cultural de um contexto distinto, essencial para as agendas disciplinares do design sob a lente de uma prática que permanentemente questiona o seu papel e se atualiza, como refere Katherine McCoy, no artigo *Good Citizenship – Design as Social and Political Force*:

Our concept of graphic design professionalism has been largely shaped and generally for the better, by the legacy of twentieth-century modernism as it has come to us through the Bauhaus and Swiss lineages. However, there are several dominant aspects of this modernist ethic that have done much to distance designers from their cultural milieu. The ideals, forms, methods, and mythology of modernism are a large part of this problem of detachment, including the paradigms of universal form, abstraction, self-referentialism, value-free design, rationality, and objectivity. (Heller & Vienne (Eds.), 2018, p.191)

A propósito da relação de respeito e valorização da heterogenia parece-nos possível encontrar na ideia de "autonomía" evidenciada pelo antropólogo Arturo Escobar, em relação à realidade das comunidades indígenas e na interação destas com a disciplina, evidência no design desse reconhecimento da questão de dar visibilidade e voz à multiplicidade cultural (Escobar, 2017, p.114). Na mesma medida Escobar aponta para a envolvimento e colaboração do design e dos designers com as comunidades com as quais trabalham, de forma a evidenciar as necessidades dos contextos culturais e a refletir essas realidades nas suas dimensões sociais, políticas e económicas.

Neste sentido, interessa-nos neste estudo investigar as práticas do design como catalizadores de novos comportamentos e novas relações sociais como se sugere na obra *Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-Racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*, editado pela designer Ellen Lupton e pela artista Jennifer Tobias – "Writers and thinkers can use the tools of graphic design to study and change social relationships." (Lupton&Tobias, 2021, p.32). Deste modo, é também objetivo desta pesquisa colocar em perspectiva a relação do design com os estereótipos, as dinâmicas de poder, os contextos e realidades.

1.

Análise Contextual
do *Critical Design*

CONTEXTO HISTÓRICO E FUNDAMENTOS DO *CRITICAL DESIGN*

Compreender a realidade e o contexto atual do design de comunicação, poderá incitar uma necessidade de revermos e olharmos para experiências e discursos que marcam o design e o envolvente da disciplina. O presente capítulo toma como recurso o artigo presente no Oxford Art Journal, do ano 1987: *Toward a Throw-Away Culture. Consumerism, 'Style Obsolescence' and Cultural Theory in the 1950s and 1960s* de Nigel Whiteley, professor de Artes Visuais, no departamento de Arte da Escola de Artes Criativas da Universidade de Lancaster. Neste artigo é possível perceber, o contexto social e o panorama de consumo americano nas décadas de 50 e 60, e na mesma medida o autor debate a questão da obsolescência dos bens de consumo, no decorrer da década de 60.

The 1960s are often thought of as the decade of disposability. Expendability was indeed a central aspect of much of the culture of the 1960s: it was both a physical fact of many products, and a symbol of belief in the modern age. Obsolescence was not only accepted by the fashion-conscious young, often it was positively celebrated. An awareness of the role, meaning

and significance of expendability is, therefore, crucial to a full understanding of 1960s' culture. But 'style obsolescence' was not a 1960s' invention: it can be traced directly back to the 'high mass- consumption' stage of post-Second World War consumerist America, and has its origins even earlier in the century. (Whiteley, 1987, p.3)

Efetivamente na década de 50, num contexto pós-Segunda Grande Guerra, é viabilizada a economia enquanto grande determinante da classe média – “More significant still was income distribution. Economic historians agree that about half the population – not the poorest and not the wealthiest – enjoyed a substantial rise in their share of real income during and shortly after the Second World War, and that their share remained generally stable from then on.” (Whiteley, 1987, p.5). Estas mudanças permitiram novas oportunidades de negócio em vários campos como por exemplo o imobiliário, dos equipamentos e dos serviços, uma vez que o poder de compra das famílias tinha aumentado, factor que se fazia refletir, também nos seus padrões de consumo. Consequentemente, este crescimento gerou uma nova consciência de estatuto social, ou seja o objeto como símbolo de certo estatuto social, sendo este um fenómeno que promove a vontade de consumo – “The consequence for design was major. With incomes within a suburb fairly equal, social status and prestige were communicated by possessions. Possessions, the most public of which were your house exterior and car, told the rest of the world who you were or, at least, how you wanted to be seen.” (Whiteley, 1987, p.6). Tal como aponta Whiteley, estas transformações económicas e de consumo, influenciaram a forma de estar e de produzir no design, o que significa que a indústria desenvolveu estratégias para estimular esse consumo, tornando os produtos em ativos em constante evolução tecnológica e estética, apresentados a um ritmo célere, que se faziam acompanhar de um mercado publicitário relevante que promovia este estilo de vida consumista – “It is, however, clear that no fundamental change was taking place in the socio-economic complexion of American society. The 'American way' of design – high consumption, rapid obsolescence and design as a social language – remained intact.” (Whiteley, 1987, p.8). Esta proposta de padrão de consumo e de produção de incentivo ao mesmo, a par de uma ideia de o design como símbolo social, colocou em evidência as relações do design com as dinâmicas políticas e culturais, tal como aponta Midal – “This may explain why some historical analyses of design have suggested that this period saw the bursting forth of a new kind of production, one liberated from all and any political questions. A more sustained analysis reveals that this is far from being the case; design was more than ever the site of cultural and political debate.” (Midal, 2019, p. 188). Um dos eventos que melhor demonstra esta filosofia americana, de investimento no “The 'American way'” foi a *Moscow World's Fair* (Figuras 01-04):

To reconstruct a little bit of the atmosphere: The USA and USSR had agreed in 1958 to exchange national exhibits on “science, technology and culture.” The Soviet exhibition opened in the New York Coliseum at Columbus Circle in New York City in June of 1959 and the American exhibition opened in Sokolniki Park in Moscow in July of the same year. Vice President Nixon, in Moscow to open the exhibition, engaged in a heated debate with Khrushchev over the virtues of the American way of life. (Colomina, 2001, p.8)

Esta exposição centrada em aspetos como a dualidade da cultura e da ciência entre o EUA e a URSS, foi explorado por Beatriz Colomina no texto *Enclosed by Images: The Eameses's Multimedia Architecture*, neste artigo Colomina disserta, também, sobre a influência do design, da arqui-

tetura e da arte na forma como visualizamos a informação, em suportes como os ecrãs múltiplos ou outros suportes multimédia – “But is not simply the military, or war technology, that has defined this new form of perception. Designers, architects, and artists were involved from the beginning, playing a crucial role in the evolution of the multiscreen and multimedia techniques of presentation of information.” (Colomina, 2001, pp. 7-8), reflete a autora a partir do exemplo do trabalho dos designers industriais Charles e Ray Eames para a *Moscow World's Fair* – “Take the 1959 American exhibition in Moscow, where the government enlisted some of the country's most sophisticated designers. Site of the famous Kitchen Debate between Richard Nixon and Nikita Khrushchev, the exhibition was a Cold War operation in which the Eames's multiscreen technique turned out to be a powerful weapon.” (Colomina, 2001, p.8)

Tendo em conta o investimento e a relevância do contributo tecnológico e do design na construção da exposição, a par do seu cariz político e militar, seria expectável que o diálogo entre os representantes de cada potência, se debruçasse sobre estes mesmos temas, mas isso não se verificou – “As historian Elaine Tyler-May has noted, instead of discussing “missiles, bombs, or even modes of government . . . [the two leaders] argued over the relative merits of American and Soviet washing machines, televisions, and electric ranges.” (Colomina, 2001, p.8)

O momento em que se revela a discussão que estava a acontecer entre os dois políticos, é o debate decorrido na demonstração daquela que seria a cozinha de uma casa americana (Figura 05), com os seus eletrodomésticos e novos equipamentos e tecnologia e que, por essa razão, ficou conhecido como – “The 1959 Kitchen Debate is a prominent example; this was the name given by the New York Times to the improbable encounter between US Vice President Richard Nixon and Soviet Premier Nikita, which took place at the opening of the American National Exhibition in Moscow.” (Midal, 2019, p.188). Neste acontecimento, de alguma forma caricato, o Vice-Presidente dos Estados Unidos da América alinhou a superioridade da nação com as inovações nos eletrodomésticos e na vida quotidiana nos subúrbios americanos. (Colomina, 2001, pp. 8-9)

Certamente a exposição em Moscovo foi, possivelmente, uma relevante mostra da importância do papel do designer na comunicação de uma mensagem, neste caso, na representação da realidade de um país e das suas evoluções tecnológicas, uma vez que os designers responsáveis por esta exposição conceberam também, o formato inovador de *multiscreen*, no qual transmitem o filme *Glimpses of USA* (Figura 06-07), da sua autoria, mostrando uma semana de uma típica família americana – “The images were combined into seven separate film reels and projected simultaneously through seven interlocked projectors. Fuller later said that nobody had done anything like this before and that advertisers and filmmakers would soon follow the Eameses.” (Colomina, 2001, p.10). Esta construção questiona e reconstrói narrativas, uma vez que em *Glimpses of USA*, se apresenta uma imagem espacial, que se vai aproximando da vida selvagem e das paisagens naturais e que posteriormente dão lugar às paisagens urbanas: “Not by chance, the first signs of human life are centered upon the house and domestic space. From the stars at night and the aerial views, the cameras zoom to the most intimate scenes: “people having breakfast at home, men leaving for work, kissing their wives, kissing the baby, being given lunchboxes, getting into cars, waving good-bye, children leaving for school, being given lunchboxes, saying good-bye to dog, piling into station wagons and cars, getting into school buses, baby crying.” (Colomina, 2001, p.12). Estes planos fílmicos variados refletem várias camadas que compõem os EUA, bem como a sua população, as suas liberdades e estilo de vida. Por outro lado, no decorrer da narrativa é salientada uma ideia de superioridade na abundância de recursos tecnológicos, industriais e domésticos disponíveis para a sociedade americana.

Glimpses breaks with the linear narrative of film to bring snippets of information, an ever-changing mosaic image of American life. And yet the message of the film is linear and eerily consistent with the official message represented by the Kitchen Debate. From the stars in the sky at the beginning of the film—which the narrative insists are the same in the Soviet Union as in the USA—to the people kissing their goodnights and the forget-me-not flowers in the last image, the film emphasized universal emotions, while at the same time it unambiguously reinforced the material abundance of one country. From the parking lots of factories, which the narrative describes as filled with the cars of the workers, to the aerial views of suburban houses with a blue swimming pool in each yard, to the close-ups of shopping carts and shelves full of goodies in supermarkets and housewives cooking dinner in kitchens equipped with every imaginable appliance, the message of the film was clear: we are the same but, on the material level, we have more. (Colomina, 2001, pp. 12-13)

É evidente que através dos exemplos apresentados sobre o trabalho desenvolvido pelos designers Charles e Ray Eames para a exposição, é possível compreender que o seu contributo marcou uma época e definiu os contributos do design para a comunicação, a relação dos mesmos com o espectador e com as dinâmicas políticas, sociais e culturais. Para além disso, esta exposição demonstrou a versatilidade e a amplitude da disciplina do design e do papel do designer, uma vez que a dupla Eames tomaram parte na construção da exposição desde a sua génese e, de igual modo, foram responsáveis pela construção de dispositivos tecnológicos inovadores – “The Eameses did not simply install their film in Fuller’s space. They were involved in the organization of the whole exhibition from the beginning. George Nelson, who had been commissioned by the United States Information Agency (USIA) to design the exhibition, and Jack Masey from the USIA brought them into the team.” (Colomina, 2001, p.10)

Decerto, tendo em conta o conteúdo apresentado nesta exposição, é possível constatar que, nas décadas de 50 e 60, a imagem e os valores que sustentam os Estados Unidos da América foram de alguma forma alicerçados tanto nos comportamentos de consumo da população, como nas suas necessidades e expectativas enquanto sociedade. Estes aspetos foram materializados na *American National Exhibition*, em Moscovo, que revelou o papel e imersão do design nos valores e formas de estar americanas. Por outro lado, há exploração no âmbito da tecnologia, exemplificado através do trabalho dos designers industriais Ray e Charles Eames no filme *Glimpses of USA*, projeto em múltiplos ecrãs, apresentaram uma forma inovadora de consumo de conteúdo e de construção de narrativa, ressaltando a importância do design e dos designers no determinar de narrativas culturais, políticas e sociais.

Para além dos EUA e do contexto norte-americano, as inovações tecnológicas e a melhoria das condições de vida das famílias no término do conflito mundial, foi um fenómeno que se fez ecoar noutras geografias, como por exemplo no Reino Unido, onde na década de 60 se observava uma mudança de panorama económico, cultural, social e político, dado que se colocavam em causa padrões de vida e de forma estar herdadas das gerações anteriores, tal como é apontado no artigo *The 1960s The Decade that Shook Britain*, de Kimberley Watson:

If the Fifties were in black and white, then the Sixties were in Technicolor. The ‘Swinging Sixties’ remain the defining decade for Britain. In just ten short years, London had transformed from the bleak, conservative city, only just beginning to forget the troubles of the Second World

War, into the capital of the world, full of freedom, hope and promise. It was the centre of all excitement; the city where anything and everything was possible. And yet, does anyone truly know how it was possible for decades of change to take place in just ten years? (Watson, 2015)

Como se pode verificar, esta nova geração tinha à sua disposição mais poder de compra, mais liberdade de pensamento e uma nova vontade de desafiar os padrões sociais e económicos, previamente estabelecidos, enfatizando a expressão individual e a experimentação de outras formas de estar (Watson, 2015). A experimentação desenvolve um processo de consciência mais individual, permite uma vertente do pensamento mais crítico, sem a opressão das expectativas sociais e decisões políticas – “Young people began to stand up for their beliefs and their individuality.” (Watson, 2015). Decerto, é possível observar (talvez de forma mais indireta) este sentido de ação e de participação da sociedade, bem como da sua exploração e de expressão individual, teve o seu impacto em áreas como a cultura e o mercado. Efetivamente, esta postura de participação, pode ser talvez associada às alterações que na tecnologia, a sua democratização, principalmente no que concerne à democratização dos equipamentos de entretenimento, o que permitiu um ampliar do consumo de conteúdo mais variados e por consequência um ampliar também do público – “Technological advancements of the 1960s drastically changed how people spent their leisure time. The increase in employment in factories and increase in money allowed people to spend more on leisure activities. Colour television and pocket transistor radios allowed people to spend their free time listening to music and watching TV. Every teenager owned a transistor radio allowing them to listen to pop music on the move.” (Watson, 2015), uma disponibilidade e acesso semelhantes à realidade que se vivia na América do Norte, como já havíamos verificado.

A nova vivência e a evolução do mercado, no decorrer da década de 60, afetara diretamente o design e as suas formas de produção mais exaustiva e contrária à forma de produzir restritiva nas décadas anteriores, dada a demanda de novos produtos e equipamentos, os apelos ao consumo e uma nova forma de ver a comunicação e os media, como aponta Midal – “(...) answering the call of mass culture and leisure society with its televisions, blenders, and countless other gadgets. Design in the 1960s has often been characterized in terms of a model of bountiful, carefree production.” (Midal, 2019, p.188). De alguma modo estes padrões de consumo tiveram a participação direta dos designers na construção de uma nova forma de comunicar mais apelativa e que se coadunasse com esta abordagem capitalista. Desenvolveu-se, assim, uma comunicação que explorava as vontades do público, tornando o trabalho do designer numa possível ferramenta das corporações e do mercado, focada na análise do público e do consumidor, em constante reinvenção.

Esta relação próxima entre o design e as corporações fez salientar a importância do mesmo, gerando laços com as marcas que permitam um reconhecimento rápido de determinada empresa e da sua identidade, promovendo um sentido familiar, do qual as corporações pudessem tirar partido. Consequentemente, o trabalho do designer adquiriu uma dimensão robusta com a criação de identidades visuais, a conceção das publicidades, e também por meio do desenvolvimento de produtos esteticamente apelativos, tal como se pode verificar através do trabalho desenvolvido pelo coletivo de designers *Fletcher/ Forbes/ Gill*. Efetivamente, o coletivo constrói o seu trabalho por meio da utilização de recursos tipográficos, à época, de forma disruptiva, concretizando este conceito de propósito e de identidade, associado às mais variadas corporações, tal como se pode verificar no exemplo da publicidade desenvolvida para os *Pirelli Slippers* (Figura

o8). Neste projeto foram apresentados ícones da cidade britânica de Londres, como os autocarros de cor vermelha, recontextualizando-os para apresentar o produto da corporação, reavaliando os mecanismos e padrões de comunicação.

Fletcher/ Forbes/ Gill were the first significant design group of this period, producing exemplary house styles for large companies like BP, Rank Xerox and Reuters. They designed advertising for El Al, the Israeli airlines and for Pirelli, which included a remarkable poster for the side of a bus whose top-deck passengers were made to appear as if wearing Pirelli slippers. At this time it was almost unthinkable for designers to recommend anything other than upper and lower case sans-serif letterforms, particularly for signs. Fletcher/ Forbes/ Gill were innovators in re-designing several typefaces for lettering (set out later, in 1970, in their book *A Sign Systems Manual*, 1970). For BP, it was based on Futura; for Rank Xerox, a condensed grotesque; for airport signs a Helvetica-like typeface that resulted from re-drawing Akzidenz Grotesk. (Hollis, 1996, pp. 160-161)

Concomitantemente, o suporte impresso tinha um papel relevante e decisivo, uma vez que as revistas como meio democratizado, foram exploradas como meio de apelo ao consumo, construídas com novas abordagens estéticas, formas de comunicar o texto e a imagem mais disruptivas, que contribuíssem para a construção de caráter individual e exclusivo à revista em causa (Hollis, 1996, p.163). Efetivamente, não só nas revistas se verificou esta relação do design com os *mass media*, também com o aparecimento da televisão e da publicidade esta relação foi consolidada, uma vez que estes meios de difusão alicerçavam e contribuíam para a promoção do consumo – “Increased prosperity, the arrival of television as an advertising medium and the development of ‘web offset’ printing (onto reels of paper) stimulated a demand for more colour in printed advertising.” (Hollis, 1996, p.164). Assim, as ligações do design com a publicidade, direcionadas pelos media e pelas corporações, acabaram por alterar a forma como os designers desenvolviam o seu trabalho, revertendo o debate entre pares, para um trabalho em contexto corporativo induzido pelas vontades do mercado e de uma determinada corporação – “Television and what was soon to be described as the ‘communications industries’ (public relations, marketing and advertising) had taken the designer out of the studio into the offices where, as a member of a group, ‘design solutions’ would be developed in discussion.” (Hollis, 1996, p.166)

Efetivamente, a abordagem do design dependente dos média, das corporações e da publicidade, tornou a disciplina muito dependente do mercado, afetando as expectativas e o desenrolar do papel do designer, bem como a receção dos seus produtos (Lavin, 2002, pp.79-80). Estes valores de “simplicity”, “honest”, and “abbreviation” (Lavin, 2002, pp.79-80) e a relação do design com o mercado descritos pela académica Maud Lavin, na sua obra *Clean New World, Culture, Politics, and Graphic Design*, descrevem as questões que se apontaram ao good design, como também sumarizam as ideias que o pautam, e sobre as quais a exposição *Good Design* (Figura 09-10), apresentada no MoMA, por Edgar Kauffman (Diretor do Design Industrial, no MoMA), se debruçaram – “The Museum of Modern Art and the Merchandise Mart wish to acknowledge a debt of gratitude to designers and manufacturers, retailers and editors country-wide who voluntarily have supported Good Design in its effort to focus recognition and hasten acceptance of the development of modern beauty and comfort in everyday living.” (MoMA, 1951). Na exposição *Good Design* foram apresentados objetos utilitários que promoviam um sentido estético moderno que se alinhava com a função e a neutralidade. Na sua obra *Are We Human? Notes*

on an Archaeology of Design, Colomina e o arquiteto Mark Wigley, mostram como a exposição *Good Design* no MoMA seria um manifesto dos valores mais genéricos e programáticos para a construção do *Good Design* e para a relação do mesmo com o mercado. A exposição realizada por Kauffmann e desenhada pelos designers Charles e Ray Eames, colocava em evidência uma hipótese de um novo papel para o design, uma vez que os produtos que estavam expostos surgiam etiquetados (Figura 11), tal como referem Colomina e Wigley “(...) Good Design labels were attached to the products being endorsed.” (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.93), e eram apresentados em catálogo com as informações dos seus fabricantes, respetivos responsáveis de venda e com os valores das peças, como foi apresentado, à época, no comunicado de imprensa do MoMA. A dinâmica proposta, gera uma nova forma de interação entre a instituição museu e o mercado – “The museum acted as the arbiter of good taste, abandoning any line between museum and market.” (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.92). O museu, como filtro de bom gosto, sugeriu um possível sentido de unanimidade, no que toca à apreciação daquela que era a estética promovida pelo good design e a sua herança de um Modernismo fragmentário do século XX, esta narrativa apontou um certo sentido de elitismo associado ao público-alvo e aos consumidores que orbitam nestes círculos e eventos. Desta forma, é gerada uma distinção entre as pessoas que apreciavam e consumiam os produtos do good design e aqueles que contrariavam esta estética ou que a ela não tinham acesso.

A estética proposta pelo *good design* tratava um sentido de simplicidade e racionalidade aplicada ao objeto, promovendo um conceito de eficiência e de fiabilidade constante, aliando estes fatores constrói-se um provável conceito de o “bom design” ser um indicador de uma “boa vida” – “Good design is resolved, responsive, healthy, and efficient. All good, all the time.” (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.94) Esta proposta de o produto resolver o problema da forma mais concreta possível, acarretava um efeito estético/visual, muito característico – pouco ornamentado, influenciado pela máquina, segundo sugerem Colomina e Wigley – “For Le Corbusier, even the touch of the modern object becomes a reassuring visual effect: “Our hand reaches out to it [the modern object] and our sense of touch looks in its own way as our fingers close that preceded the brutality of the arrival of all the mass-produced ornaments of modern industry. (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.96)

Segundo a ideia dos designers Charles e Ray Eames, o design surge como “shock absorber”, na medida em que as construções da disciplina concebiam um possível sentido de cenário para um novo estilo de vida quotidiana e doméstica das famílias, concretizado por meio do consumo do design – “The steel and glass is just the frame to accommodate a galaxy of objects that define a new lifestyle: “The house must make no insistent demands for itself, but rather aid as a background for life in work... and as re-orientator and ‘shock absorber’”. The interior becomes a showroom full of objects. Shock is absorbed through the consumption of design.” (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.100). Assim, segundo a dupla Eames o consumo dos produtos de good design, comportam uma renovada forma de estar na vida, como se objeto contivesse em si e no seu acesso, a estrutura e a felicidade necessárias. (Colomina & Wigley, 2016/2022, p.101)

Por outro lado, caso se tenham em consideração os valores explorados por Lavin, que edificam o conceito de “bom design”, tais como: “simplicity”, “honest”, and “abbreviation”, é possível encontrar, para além das exposições *Good Design* e do trabalho de Charles e Ray Eames, uma ligação com o mundo académico, sobre o qual se pode tomar como exemplo Escola de Design de Ulm (Figura 12-13). Desenvolvida no contexto alemão de pós-Segunda Guerra Mundial, tolado por uma certa fragilidade a nível social e financeiro, revelavam-se necessárias estruturas de

produção e sistemas de produção que fizessem evoluir e dinamizar o mercado, trazendo estabilidade e sistemas, que tentam, talvez, amenizar as carências deste espaço temporal. Por conseguinte, os valores da Escola de Design de Ulm poderiam assemelhar-se às ideologias da Bauhaus, ou seja, a aproximação nos valores das duas Escolas surge num possível sentido de racionalidade e de funcionalidade, aplicado ao design – “A pesar de su existencia relativamente corta de solo 15 años, el caso de la Escuela Superior de Diseño de Ulm, en lo que respecta a la gran influencia que tuvo tras su clausura, es similar al de Bauhaus.” (Bürdek, 1994, p. 46)

O sentido de racionalidade, pode ser expressado através de uma visão da profissão mais analítica e sistemática possivelmente mais orientada para a fundamentação e para a construção projetual – “La reflexión sistemática sobre problemas, métodos de análisis y síntesis, la fundamentación y la elección de alternativas proyectuales, todo ello se ha convertido hoy en día en repertorio común de la profesión de diseñador.” (Bürdek, 1994, p. 46). Na verdade, os valores e a influência da Escola de Design de Ulm, foram de alguma forma influenciando a indústria e produção dos produtos, possivelmente espelhando uma vaga de transformação no mercado, um dos exemplos que mais se destaca enquanto promotor desta vaga de novos produtos e estética, foi a empresa Braun (Figura 14-15), na medida em que através dos seus modelos gerou um possível cânone para o design alemão – “Braun AG, en los años sesenta se desarrolló un lenguaje formal del diseño, que pronto se convirtió en un estándar muy extendido. Por eso, el concepto de “diseño alemán” (véase Erlhoff, 1990), se asocia a nivel mundial con las siguientes nociones: práctico, racional, económico y neutro.” (Bürdek, 1994, p.54)

Ainda no contexto da Braun, é possível encontrar o trabalho desenvolvido pelo designer Dieter Rams para a marca. Este trabalho e forma de estar de Rams, resultou numa lista de princípios daquele que se pode considerar como um manifesto do *Good Design* e em que se evidenciaram os valores assentes na inovação, utilidade, estética, clareza, neutralidade, honestidade, durabilidade, atenção ao detalhe, sustentabilidade e minimalismo (Rams, (s.d)). O manifesto de Dieter Rams construía uma espécie de linha conceptual do que traduz o good design, mas que já não refletia o seu tempo, uma vez que o manifesto só seria publicado no decorrer dos anos 70. Decerto, esta distância entre as ideias do texto de Rams e a realidade cultural do momento infatizam o facto de estas ideais serem parte de uma imagética e um imaginário que tinha marcado uma época no mundo do design. Este desfazamento foi, possivelmente, gerado por um sentido de racionalidade e por um programa pautado por uma certa intransigência que já não fazia espelhar as necessidades do momento, uma vez que foram surgindo movimentos e formas de pensamento que se aproximavam mais da realidade da década, que já colocava em causa a relação estreita entre o design e o mercado. De facto, esta construção do good design como dependente do mercado, de alguma forma toldar as condutas da disciplina e as suas abordagens, de alguma forma dificultam uma comunicação com base em temas sociais e desviados daqueles que seriam os interesses das corporações, promovendo um lado mais crítico e intelectualizado do designer, que de alguma forma fora pouco promovido ou explorado.

Given that corporate design is virtually closed to the more critical varieties of social commentary, graphic designers who wish to address social issues in their work – and to have that work widely disseminated – tend to choose between two alternatives: liberal pro bono work, generally done for public-service groups and well-funded socially oriented organizations; and more politically radical work, addressing systemic issues, which typically relies on a variety of marginal sources for funding. The latter designs treat subjects ranging from sexism and racism

to international trade and the environment. Besides dealing with social questions, both types of work can also raise questions about how graphic design produces meaning formally, for example, counteracting the prevalent essentialism-above-all ethos through such techniques as layering and montage. (Lavin, 2002, p.84)

Tendo em conta as circunstâncias e as questões que se haviam colocado à relação do design com o mercado, como foi apontado à ideia de good design, é possível verificar a necessidade do design se integrar com a realidade envolvente, para que o seu discurso e capacidade de comunicar fosse um recurso, para lá daqueles que seriam os interesses das corporações. Construindo uma versão da prática do designer mais consciente e responsável, que incite o compreender do seu papel na sociedade – “Historians of design have, for the most part, focused on industrial culture and technology, or have deftly analyzed it in social, economic, and cultural terms. The question of design’s origin and the possibility of constructing a history of design in its own terms-has until now been absent from these debates, with a few rare exceptions.” (Midal, 2019, p.21). Tal como se pode verificar no discurso de Midal é necessário que o design se construa numa consciência mais crítica e ampla que avalie a sua história partindo de observação e debate sobre as dimensões políticas, sociais e económicas, em que se insere a em detrimento de uma valorização exclusiva da produção e das materializações da prática. Na mesma medida, esta análise da história mais ampla e multidimensional, bem como mais atenta ao contexto, permite que se construa uma visão mais crítica e informada da disciplina, uma vez que se aborda o design como intervenção no meio envolvente, compreendendo-o e apresentando projetos com uma visão crítica sobre o panorama cultural, político e social, sem resumir as soluções ou projetos aos parâmetros de estética e de mercado. A ligação com esta narrativa do design como ferramenta corporativa e da exclusão de outras possibilidades e entendimentos do design, por meio de outros contextos, protagonistas e ideias, é algo referido pelo designer gráfico Tibor Kalman, a propósito da construção da história do design, corroborando esta ideia é possível encontrar no artigo *Good History/ Bad History*, da autoria dos designer gráficos americanos Tibor Kalman, J. Abbott Miller e Karrie Jacobs.

A good history of design isn’t a history of design at all. It’s a history of ideas and therefore of culture. It uses the work of designers not just as bright spots on the page but as examples of the social, political, and economic climate of a given time and place. This isn’t really much of a stretch. Good history in general presents ideas in context in a way that teaches us more than how things once looked. It is not just a roster of names, dates, and battles, but the history of how we have come to believe what we believe about the world. Likewise, good design history is not just a roster of names, dates, and objects; it is the history of how we have come to believe what we believe about design. (Kalman, Miller&Jacobs, 1991)

Assim, é possível encontrar paralelismos entre o artigo *Good History/Bad History* e as suas posições no estudo e na construção da história da disciplina do design, com aqueles que são os conceitos explanados na obra *As Artes Menores* do artista e escritor britânico William Morris que já no decorrer do século XIX, apresentava uma perspetiva da disciplina assente numa consciência mais ampla sobre si mesma. Morris entende o estudo da história das artes, em relação com a história social e política que pauta o contexto e a realidade da época. Desta forma o designer constrói uma forma de transparecer uma postura mais atenta, isto é, mais crítica, edificada através de uma relação estreita entre a educação e a história.

A história das artes populares está entrelaçada com todos estes eventos, em todo o seu significado; e tudo isto, em minha opinião, deve ser do conhecimento do estudante consciencioso da decoração enquanto indústria histórica. Quando reflecto sobre todas estas questões, sobre a utilidade de todo este conhecimento, num momento em que a história se tornou uma matéria de estudo tão séria entre nós, dando-nos, por assim dizer, um novo sentido; num momento em que nós ansiamos de tal forma por conhecer a realidade do passado que já não aceitamos os monótonos registos das batalhas e intrigas de reis e bandidos – quando penso em tudo isto, tenho dificuldade em dizer que este entrelaçar das Artes Decorativas com a história do passado é de menor importância do que a sua ligação ao presente: pois não deviam estas recordações fazer parte do nosso quotidiano? (Morris, 2003, pp. 29-30)

A ligação da disciplina com o contexto, segundo Morris, prende-se com uma visão de grande plano dos acontecimentos históricos e do panorama social que faz transparecer um sentido de responsabilidade e de consciência no toca ao desenvolvimento da disciplina – “É preciso reconhecer tudo isto, e ter esperança na sua eventual substituição por uma arte conscientemente criativa, o nascimento de modos de vida mais sensatos, mais simples, e mais livres do que aqueles que o mundo de hoje conhece ou jamais conheceu” (Morris, 2003, p.35). Neste sentido, é de certa forma possível compreender algumas ligações com aquilo que não só se assume como um profissional crítico que reconhece na sua profissão: o contexto e que se informa sobre as necessidades do mesmo, apresentando a sua atividade como profissional como uma mais-valia para esse contexto, mas também para os seus participantes. Efetivamente, esta postura pode, de alguma maneira, apresentar caminhos e posicionamentos que contrastam e colidem com os programas da indústria ou do mercado e o satisfazer das suas necessidades económicas. Consequentemente, o designer e a disciplina do design de comunicação revelam um sentido de proximidade às questões sociais e à história, na verdade esta ideia é apontada pela designer Ellen Lupton no seu artigo *Low and High: Design in Everyday Life*, que pode ser encontrado no livro *Looking Closer, Critical Writings on Graphic Design*.

Morris initiated the Modernist ideal of the designer as critic, a figure who stands aside from the mainstream and presents alternative visions. The designer-as-critic is not simply an obedient extension of marketing, but aspires to go beyond what people already want, and teach them to want something better. The lofty mission of the designer/critic carries with it, however, an elitist attitude towards the public. The designer is a cultural expert occupying a view from above. Hovering beyond the teeming crowds, the designer hands down master plans for reform. (Lupton, 1994, p.105)

Como refere Lupton, a postura de Morris pode ser associada ao Movimento Moderno onde o contexto e a suas pretensões incentivadas pelo progresso são construídos, segundo o autor, através da intelectualização dos intervenientes no processo, na medida em que viabiliza uma certa compreensão de padrões ou formas de estar que auxiliam vislumbrar no reconhecimento do passado uma possibilidade de futuro além das ideias mais consensuais. Esta ideia de Modernidade gira em torno da procura por alternativas e reconhecimento do passado mas sem se deter nele, construída enquanto questionamento e busca de por formas de estar alternativas, tal como também apontado no texto *The experience of modernity*, da autoria do filósofo americano Marshall

Berman, no qual o autor explana esta dinâmica de mudança e de exploração de novas possibilidades sociais, políticas e culturais, no qual a modernidade se desenvolve num contexto de mudança permanente.

The maelstrom of modern life has been fed from many sources: great discoveries in the physical sciences, changing our images of the universe and our place in it, the industrialization of production, which transforms scientific knowledge into technology, creates new human environments and destroys old ones, speeds up the whole tempo of life, generates new forms of corporate power and class struggle: immense demographic upheavals, severing millions of people from their ancestral habitats, hurtling them half way across the world into new lives; rapid and often cataclysmic urban growth; systems of mass communication, dynamic in their development, enveloping and binding together the most diverse people and societies; increasingly powerful national states, bureaucratically structured and operated, constantly striving to expand their powers; mass social movements of people, and peoples, challenging their political and economic rulers, striving to gain some control over their lives; finally, bearing and driving all these people and institutions along, an everexpanding, drastically fluctuating capitalist world market. In the twentieth century, the social processes that bring this maelstrom into being, and keep it in a state of perpetual becoming, have come to be called ‘modernization’. (Berman, 1988)

Na sua génese, o movimento moderno era um possível reflexo de um espírito de transformação e mudança que se baseava no questionar as formas de estar, de colocar em perspetiva crenças ou cânones que pautam o quotidiano do contexto e, neste sentido, uma “vital experience”, apresentada por Berman, entendendo isto como uma vivência intrínseca consciente e crítica da realidade envolvente – “To be modern is to find ourselves in an environment that promises us adventure, power, joy, growth, transformation of ourselves and the world– and, at the same time, that threatens to destroy everything we have, everything we know, everything we are.” (Berman, 1988). Por outro lado, para o autor um moderno não depende de uma definição estanque, é sim, uma forma de estar que se adapta ao tempo e ao contexto histórico que o rodeia, questionando e colocando o mesmo em causa, seja este tempo o século XV, XIX ou XX. Este ímpeto de mudança de panorama e energia de evolução na sociedade, possivelmente, colocava em causa as tradições e sustentava uma sinergia de criatividade aliada à máquina, despertando um turbilhão e instinto de mudança que culminava na transformação social. Apesar disso, este ideal do século XIX perdeu a sua energia inicial e deu lugar à separação entre programas e áreas de conhecimento, como se verifica logo nos anos 10 e 20 do século XX e só vai voltar e ter eco segundo Marshall Berman, no movimento moderno do anos 60 e 70.

The modernists of the sixties confronted a culture that had become unbearably solemn, arid and closed; They opened it up to the immense variety and richness of things, materials, movements, images and ideas that the exploding ‘global village’ of the worldwide economic boom years was bringing forth. The best characterization of sixties modernism that I have ever heard was Jean-Luc Godard’s phrase, ‘the children of Marx and Coca-Cola’. But this was a precarious synthesis, and very few people anywhere were able to sustain it in their lives or in their work for long. What tended to happen in American modernism (some of which, by the 1970s, was calling itself postmodern) was that Marx got drowned in the flow of Coca-Cola: openness to the world metamorphosed imperceptibly into uncritical acceptance of everything that was in there. (Berman, 1988)

A ideia da Modernidade como um espaço de programas individuais, que não se comunicam e se desenvolvem por si só, fez de certa forma despertar uma consciência imediatista, que despoletou uma forma de estar acrítica, o que se refletiu também no design, tornando-se uma ideia dominante dentro da disciplina. Neste aspeto Norman Potter, apresenta um argumento que sustenta uma ideia de como se tinham desafiados os valores dos Modernos do século XX, que se centravam na construção da experiência vital. Efetivamente, Potter explana este contraste com as ambições do movimento moderno, quando coloca em evidência uma realidade capitalista na qual se desvirtuaram os valores de pensamento crítico e de mudança defendidos pelos Modernos.

These are the social principals- not unwarrantably, design being a transactional art- and they prefigure certain changes in human relations which have not occurred, but may well have to if our society is to become less death-oriented. It is in this sense that modern movement might be said to be prefigurative, and in this sense that its effort was betrayed (forgotten) in the take-over by the complicated apparatus of commercialism. (Potter, 2002, p.38)

Por outro lado, é possível perceber que as questões de consciência crítica e de espírito de mudança, apontado pelos Modernos do século XX, segundo Potter, são parte da construção daquilo que configura o bom design, contrariamente à ideia que se havia promovido, por exemplo pelas exposições *Good Design*, no MoMA. Assim, segundo o autor o bom design é definido pelo alinhar da disciplina com o contexto e a experiência daquele que é o sujeito, baseada numa certa vernacularidade, e não como uma produção que tenta a universalidade, mas que habita no respeito pelas pessoas e pelos seus lugares, sem se tornar um perdurar de esteriótipos ou na imposição de uma estética ou forma de estar (Potter, 2002, p.40). Decerto é possível compreender, segundo Potter, o design como um projeto baseado no contexto e que medeia a técnica/tecnologia e as relações culturais e humanas. Esta relação de questionamento e de perspetiva crítico sobre as ferramentas, meios e a comunicação, foi algo que Potter exemplifica na sua obra por meio do trabalho do designer Paul Schuitema que questionava os meios e ferramentas da comunicação, de forma a construir ou trazer para foco outras narrativas e questões, sem pautar o seu trabalho pela estética, Potter aponta como retrato disto o trabalho de Schuitema desenvolvido para corporações como Nutricia e Berkel. (Figura 16-17)

We didn't see our work as art; we didn't see our work as making beautiful things. We discovered that the romantic insights were lies; that the whole world was suffering from phraseology; that it was necessary to start at the beginning. Our research was directed to finding new ways, to establishing new insights – to find out the real characteristics of tools and creative media. Their strengths in communication– their real value. No pretence, no outward show. (Potter, 2002, p.43)

Esta perspetiva explanada na obra de Potter, coloca o *Good Design* como uma forma de abordar o design, abordagem essa que se constrói através da lente da consciência social e ambiental, que observa a realidade que o rodeia e integra o contexto em que o projeto se insere, respeitando-o e valorizando-o. A ação de subordinar o design às vontades e valores das corporações, e, de certa forma isolar a disciplina de um ambiente (social, económico e cultural) complexo e real, resultou num desenvolver do design, pouco próximo do objetivo que foi proposto por Morris e pelos modernos do século XIX, segundo por Berman, de desafiar os sistemas e estruturas de poder e

de mercado que forma a valorizar a evolução constante. – "In the twentieth century, the social processes that bring this maelstrom into being, and keep it in a state of perpetual becoming, have come to be called 'modernization.'" (Berman, 1988), sendo assim um meio de gerar ou antecipar um futuro preferível desfazado de agendas de mercado ou corporativas, como refere o professor de Estudos em Design na Parsons The New School for Design, nos Estados Unidos da América: Clive Dilnot, no artigo *The Critical in Design (Part One)*.

The transformation of a once reflective, critical and pre-figurative practice into the acritical affirmation of what-is can be laid (though not entirely) at the door of the process whereby, since 1945, design has become a branch of the culture industry, and has thus learned to place the un-critical affirmation of what-is at the centre of its world (rather than, for example, offering what modernism initially promised: the anticipation of a realizable future possibility that was not dependent on a particular economic schema). (Dilnot, 2008, p.180)

Esta dinâmica do design de comunicação ao serviço do mercado e da qualidade comercial do produto, levou muito frequentemente a uma projeção acrítica do design, revelando este apenas como um meio de produção, ao invés de um meio de conceptualização e de construção crítica. Tal posicionamento deu mote, nos anos 60, ao manifesto *First Things First* assinado por Ken Garland e 21 outros designers. Neste manifesto gera-se um apelo a uma prática do design mais humanizada e crítica, que contrarie o ideal gerado pela indústria e pelo mercado.

We have been bombarded with publications devoted to this belief, applauding the work of those who have flogged their skill and imagination to sell such things as: cat food, stomach powders, detergent, hair restorer, striped toothpaste, after-shave lotion, before shave lotion, slimming diets, fattening diets, deodorants, fizzy water, cigarettes, roll-ons, pull-ons and slip-ons. By far the greatest effort of those working in the advertising industry are wasted on these trivial purposes, which contribute little or nothing to our national prosperity. (Design is History (s.d.))

Efetivamente, esta forma de estar na disciplina e o expressar destas preocupações sobre as posições disciplinares para com o mercado e a atenção às necessidades do mesmo, podem ser observados noutros ensaios escritos, como por exemplo no do designer gráfico americano – Kenneth Hiebert: *Legacy of a 1960s Credo*. Neste texto, o autor constrói um argumento assente numa direção para educação da disciplina do design de comunicação, associado a uma perspetiva crítica que analisa o contexto envolvente e tenta compreender que papel pode tomar a educação em design de forma a gerar outras dimensões para o projeto.

A prime purpose of education in design is to cultivate the generative, creative spirit. The essential benefit to society is that it frees the student from the bonds of purely commercial interests, from the mass culture of the empty self, and from moribund tradition. The creative spirit both defines society and gives it direction. It neither condescends to insulting levels nor joins in empty hubris. For the designer dedicated to the common good, the creative spirit yields results resting on qualities of accessibility in material and perception rather than the superficial slickness of style. The genius of creativity is to begin with a very limited, modest circumstance and find in it an expression of surprising breadth and wider significance. (Hierbert, 1998)

As preocupações trazidas pelo manifesto *First Things First* do ano de 1964, bem como pelo artigo *Legacy of a 1960s Credo*, espelham-se, também, na obra de Potter, no qual se colocava em evidência o papel do designer na prática da disciplina, salientavam uma visão do good design mais problematizante da sociedade e do questionamento da disciplina. Esta obra pode ser tida como uma ponte entre as perspectivas apresentadas por Garland e Hierbert, uma vez que Potter apresenta os seus argumentos, tendo em conta o contexto académico e a forma como a educação pode construir uma perspetiva, possivelmente, mais crítica, no processo de construção do projeto que tem como possível objetivo uma adequação do mesmo ao contexto e um sentido de propósito para o trabalho do designer e uma dignificação de todos os implicados neste processo. Assim, na obra de Potter, o good design é construído pela forma íntegra com que se desenvolve a prática do design tendo em conta o seu contexto, o seu propósito e a sua concretização.

For the designer, good design is the generous and pertinent response to the full context of a design opportunity, whether large or small, and the quality of the outcome resides in a close and truthful correspondence between form and meaning. The meaning of a good garden spade is seen in its behaviour, that it performs well; in its look and feel, its strength and required durability; in a directness of address through the simple expression of its function. More complex objects, places, equipment, situations, may well exhibit less obvious dimensions of meaning- of which one may be the property of reference discussed elsewhere in this book. A design decision may prefer some determinant principle of action to a material outcome. As a social activity, the integrity of design work proceeds from the understanding that every decision by one human being on behalf of another has an implicit cultural history. Design is a field of concern, response and inquiry, as often as decision and consequence. In this sense (also), good design can both do its job well and speak to us. (Potter, 2002, pp. 31-32)

De facto, esta perspetiva sobre o design enquanto prática consciente e atenta às necessidades sociais e ambientais do contexto pode ser encontrada naquele que é o trabalho e perspetiva de Victor Papanek, uma vez que o designer promoveu esta ideia de uma postura: mais interdisciplinar, mais consciente e mais ampla nos seus campos de atuação – “In the course of his career, Papanek applied the principles of socially responsible design in collaborative projects with concerns such as UNESCO and the World Health Organization. He considered design as a political tool in recently decolonised nations as well as peripheral communities in Europe and the USA.” (Papanek Foundation, University of Applied Arts Vienna, 2021)

A sua posição sobre o design assente numa base de comunicação entre várias áreas, vendo-o como ferramenta de valorização do espaço e da cultura do projeto, rompeu com os cânones implementados. De certa forma Papanek, foi talvez contrastante com o panorama do seu tempo, tal como se pode observar no diagrama – *minimal Design Team*, da sua autoria (Figura 18) – “At its center lay Papanek’s model of the “minimal Design Team”, which championed inclusion and social responsibility through interdisciplinarity, foreshadowing the present-day shift to design anthropology and similar multidisciplinary approaches.” (Clarke, 2019)

Esta adaptabilidade do trabalho do designer ao seu tempo e à comunidade, é possível ser encontrado no trabalho de Papanek. No seu livro *Arquitectura e Design*, o designer descreve um lado da prática que se insere na multidisciplinidade e na imersão do projeto e dos designers, entre outros envolvidos, naquele que é o contexto ou comunidade sobre o qual se dinamiza o trabalho

– “A função do designer é apresentar opções às pessoas. Estas opções deveriam ser reais e significativas, permitindo que as pessoas participassem mais plenamente nas decisões que lhes dizem respeito, e deixando-as comunicar com os designers e arquitetos na procura de soluções para os seus próprios problemas, tornando-se os seus próprios designers.” (Papanek, 1995, p.64)

Tendo em conta esta ideia de um trabalho coletivo que tenta construir uma forma de estar mais positiva e que não se desenvolve sob dinâmicas de poder desequilibradas, trazendo a debate temáticas prementes no contexto, é possível encontrar exemplo de coletivos artísticos que se pautaram por estas agendas, tal como se pode verificar na obra da autora Maud Lavin: *Clean New World, Culture, Politics, and Graphic Design*. Neste, Lavin aborda a temática da colaboração recorrendo a vários exemplos, entre estes o trabalho desenvolvido pelo coletivo Guerilla Girls e Gran Fury, no decorrer dos anos 80, nos Estados Unidos da América: “Strategies changed in the eighties for art activists; specially they used design techniques familiar from newspaper layouts and poster propaganda. Both Guerilla Girls (founded in 1985) and Gran Fury (formed in 1988) coalesced primarily around single issues: the Guerilla Girls to fight art-world gender – and race – based exclusions, Gran Fury to wage war on AIDS ignorance, intolerance, and inaction.” (Lavin, 2001, p. 96). Observando o trabalho deste coletivos é possível vislumbrar as preocupações sociais e a proposta de debate sobre as mesmas, em específico no poster *What's the difference between a prisoner of war and a homeless person?*, desenvolvido por Guerilla Girls, no ano de 1991 (Figura 19), no qual se aponta a problema da habitação e o flagelo que advém do mesmo. Sobre uma outra problemática social, surge o poster *Welcome to America*, da autoria dos Gran Fury, no ano de 1989 (Figura 20), que aponta para o problema da falta de cuidados de saúde ou de um sistema de saúde para a população americana. Em ambos projetos colaborativos tentam que as temáticas e problemáticas sejam abordadas e, eventualmente solucionadas, melhorando o panorama do contexto.

Nesta linha de pensamento coletivo, e de destruição das relações de poder e autoria é salientada uma ideia de comunidade que constói um determinado projeto, e materializado pelos exemplos de Lavin: os coletivos Gran Fury e Guerilla Girls, que recorreram aos mais variados suportes e ferramentas do design para apresentar e difundir a sua mensagem e, por outro lado o debate entre as partes e os respectivos intervenientes, na expectativa de significar o projeto ou objeto a ser desenvolvido Nesta linha de pensamento de um projeto que se desenvolve numa determinada comunidade, serve também de referência o exemplo – Design/Relief: Legible, Visible, Navigable – desenvolvido pela AIGA, promovido pelo diretor da AIGA NY Chapter, Willie Wong e coordenado por Laetitia Wolff. O projeto é apresentado pela autora Veronique Vienne, no texto *A Test for Good Design – Can Battered Neighborhood Benefit from Creative Placemaking?*, e gerou ramificações que se adaptam às necessidades das comunidades americanas de Red Hook, Rockaway e South Street Seaport, que foram afetadas pelo furacão Sandy, no ano de 2012. (Heller & Vienne, 2018, p.87). Este projeto é constituído por três instalações que refletem o design como ferramenta para melhorar a qualidade de vida de uma comunidade, estabelecendo ligações com os habitantes. Para isso foram desenhadas várias peças, tais como: uma instalação de um quadro informativo, ao qual se deu o nome de The Hub (Figura 21-22). Em segundo lugar, uma instalação que expõe postais de um storytelling num plano interativo, que promove o lembrar e explicar de certas partes da história e cultura de South Street Seaport, intitulado *Catch-¢-Release* (Figura 23-24), que possivelmente promovia a comunicação e partilha entre os intervenientes da comunidade. E, por fim, uma instalação que trata uma coleção de várias entrevistas dadas pelos residentes de *The Rockaway* (Figura 25-26), das quais resultaram vários suportes gráficos como por exemplo, posters ou jornais. Este projeto, segundo os seus promotores, teve por objetivo envolver as pesso-

as da comunidade, a expansão das suas ligações, ampliando o debate sobre o acontecimento e a possibilidade de expressar aquelas que são as necessidades desta comunidade.

In the spring of 2015, after eighteen months of engagement with an audience of often perplexed participants and compartmentalized community activists, the three AIGA/NY teams completed their mission. In Red Hook, they had been able to create “The Hub,” an outdoors information sharing bulletin board; in South Street Seaport, they had devised “Catch & Release,” a playful indoors postcard installation; and in Rockaway, they had produced an oral history campaign, “Dear Rockaway,” a series of handsome posters and sidewalk stencils. (Heller & Vienne, p.87)

Tendo, assim, em conta esta postura participativa proposta pelos projetos apresentados pela autora Véronique Vienne, pode encontrar semelhanças com a postura apresentada pelo designer gráfico Michael Rock, quando questiona o conceito de autor, em contraponto com o trabalho coletivo, no seu ensaio *Designer as Author*, de 1996, no qual desenvolve um raciocínio em torno da questão da aplicabilidade da autoria no mundo design, partindo da premissa de que esta, impõe, de certa forma, uma total controlo e domínio do processo conceptual e da execução, que de alguma maneira se distancia da realidade do trabalho de processo coletivo, com contribuições de diferentes elementos.

The idea of a decentered message does not necessarily sit well in a professional relationship in which the client is paying a designer to convey specific information or emotions. In addition, most design is done in some kind of collaborative setting, either within a client relationship or in the context of a design studio that utilizes the talents of numerous creative people. Thus the origin of any particular idea is clouded. And the ever-present pressure of technology and electronic communication only further muddies the water. (Rock, 1996)

Esta ideia de que a mensagem não pertence a uma única voz ou assinatura, como nos indica Michael Rock, foi também tratada no texto *The Death of the Author*, de Roland Barthes, no qual o autor explica que o conceito de autor é relativamente recente, e que no passado, a narrativa não era detida por um autor, mas sim pela figura de um mediador ou seja a narrativa pertencia a quem, no momento detinha o ato performativo de declamação ou apresentação da mesma.

However, the affect of this phenomenon has been variable; in ethnographic societies, narrative is never assumed by a person but by a mediator, shaman, or reciter, whose “performance” (i.e., his mastery of the narrative code) can be admired, but never his “genius.” The author is a modern character, no doubt produced by our society as it emerged from the Middle Ages, inflected by English empiricism, French rationalism, and the personal faith of the Reformation, thereby discovering the prestige of the individual, or, as we say more nobly, of the “human person.” Hence, it is logical that in literary matters it should be positivism, crown and conclusion of capitalist ideology, which has granted the greatest importance to the author’s “person.” (Barthes, 1968, pp. 49-50)

A possível dimensão de questionamento de padrões comportamentais e de dogmas passados, que se colocaram em causa a partir década de 1960, a atenção à descentralização da mensagem e do

design, e criação de espaços de colaboração, tal como vimos nos últimos exemplos, e de debate, viabilizaram de certa maneira um espaço para a promoção de uma consciência mais crítica por parte dos designers, da sociedade e dos consumidores.

Com efeito, esta dimensão crítica teve também impacto na disciplina do design e na sua revitalização, uma vez que concede, ao designer, espaço para uma prática mais informada histórica e contextualmente, permitindo crie dimensões distintas para os projetos, sendo estes próximos do contexto e das suas necessidades. Apesar de a abordagem do design enquanto prática crítica ter sido um argumento dissertado e apontado por vários autores, uma das primeiras tentativas de designar e estabelecer uma prática crítica do design, assim definida, acontece na década de 1990, pelo professor e designer britânico, Anthony Dunne, uma referência naquilo que se nomeou de *critical design*. Na sua obra, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* Dunne aponta a teoria crítica como meio para a emancipação dos agentes, construindo um espaço de debate, que se constrói sobre um panorama social, psicológico e cultural, denotando uma necessidade de priorizar o enquadramento e contexto de cada projeto, mais do que a sua aparência estética ou material. Ao invés de construir um futuro que já é aquele em que se habita – “Hertzian Tales is more concerned with “critical” theories, and thus in assessing the development of objects not against whether they fit into how things are now, but the desirability of the changes they encourage.” (Dunne, 2008, p.4), ou seja, a teoria crítica revela-se como uma forma de pensar a realidade, questionando-a e colocando as suas formas de estar em causa, construindo uma prática que se mostra intelectualizada, que através dos seus mecanismos críticos, pode apresentar ou conceptualizar abordagens projetuais que melhor se apliquem à realidade em que a disciplina se insere e a forma como incentiva à mudança.

Podemos começar a compreender o *critical design* como uma forma de estar na disciplina que concebe o trabalho do designer com uma consciência sobre o contexto e com preocupação sobre o impacto que a sua prática pode ter na realidade envolvente, tal como descrito na obra do designer Anthony Dunne, e que surge também conceptualizado no manifesto *Work in progress – A/B* (Figura 27), desenvolvido por Dunne em parceria com a artista britânica Fiona Raby, no ano de 2009. Neste texto os autores geraram uma tabela que estabelece as relações que delimitam e apresentam uma comparação entre aquele que é identificado como um lado do design mais crítico, em comparação com o campo do design mais “affirmative” (Dunne & Raby, 2009). Tal como aponta Andrés Coronel na sua tese *Purposes of Graphic Design. Mapping the theoretical and practical approaches of the discipline*, quando aborda o trabalho da dupla Anthony Dunne e Fiona Raby – “According to their theory, affirmative design refers to all those paradigms, methods, processes and design products that aim to solve problems, to be functional and realistic.” (Coronel, 2019, p.117). Como é possível compreender, o *Affirmative Design* pode ser associado à ideia genérica do *Good Design*, uma vez que segundo a dupla de designers, esta forma de estar na prática alinha-se com a resposta às necessidades do mercado – “makes us buy” (Dunne & Raby, 2009), da produção – “design for production” (Dunne & Raby, 2009), bem como, a rentabilidade do produto.

Em contraste, o *Critical Design*, segundo os conceitos do manifesto, surge como espaço de debate e de questionamento, que de alguma forma procura melhor servir a sociedade e compreender as suas necessidades de vislumbrar e tomar como válidas outras formas de estar, bem como, a reavaliação da maneira como a disciplina intervém e se relaciona com a mesma, ou seja, o design surge ao serviço da sociedade e não apenas do mercado.

Tendo em conta, os conceitos sugeridos na lista *A/B* é possível entender que o critical design, conceptualizado no lado B da lista, é apresentado como meio de debate e de conjectura,

que tenta compreender as pessoas e a sociedade e recorre à prática intelectualizada do design, para que melhor sirva a realidade, construindo assim um lado disciplinar que veicula a pesquisa e investigação – “research through design” (Dunne & Raby, 2009). Reavaliando, assim, as metodologias da disciplina que contemplam uma forma de construir a prática que se altera para se adaptar à realidade, respeitando as suas nuances, cultura e dinâmicas – “change us to suit the world” (Dunne & Raby, 2009). No lado A, que mostra o design como uma ramificação do mercado, que foca a sua prática de alguma forma no consumidor e nos programas do mesmo, tal como é apontado pelos autores na obra *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*, na qual apresentam o *Affirmative Design* como “(...) design that reinforces the status quo.” (Dunne & Raby, 2013, p.34). Nesta mesma obra, apresentam a construção do critical design, descrevendo-o como materialização do pensamento crítico, operando na base do questionamento constante desafiando os valores e cânones que se fazem viver na era contemporânea – “Our definition then was that “critical design” uses speculative design proposals to challenge narrow assumptions, preconceptions, and givens about the role products play in everyday life.” (Dunne & Raby, 2013, p.34). A ideia de reavaliação de valores e cânones, que no desafio do status quo constroem um trabalho de especulação – “social fictions” (Dunne & Raby, 2009), que se baseia no pensar sobre soluções e projetos que envolvam com a sociedade, ficcionando outras formas de estar no design e de formas com a disciplina se pode envolver com o social e com a sociedade, promovendo uma postura disciplinar de provocação (Dunne & Raby, 2009), tal como pode ser encontrada no fundamento do projeto *The Statistical Clock* (Figura 28), desenvolvido em 2007-2008, da autoria da dupla Dunne & Raby e do designer Michael Anastassiades. De facto, este relógio é parte do projeto *Do You Want to Replace the Existing Normal?*, no qual se desenvolveram produtos, que desafiavam os valores da sociedade, as suas necessidades e expectativas sobre os bens de consumo. Deste modo, o *Statistical Clock* executava uma pesquisa em – “(...) newsfeeds for fatalities and organizes them by form of transport in a database. The owner sets the channel to car, train, plane, for instance, and once the device detects an event, it speaks out the numbers in sequence one, two, three...We imagined a world out there was a desire for a products that met existential needs, reminding us of the frailty of life.” (Dunne & Raby, 2013, p.36). Corroborando, as propostas deste projeto, é possível verificar que os designers recorreram ao campo especulativo para construir um produto que se assenta numa forma de estar paralela, experimentando trabalhar para um público alternativo, com outras necessidades e expectativas, colocando em causa, provocando e observando criticamente a sua relação com disciplina e com os bens de consumo (Dunne & Raby, 2009).

Efetivamente, percecionando o questionamento do design através da atenção ao mundo e às pessoas, aos seus comportamentos e padrões como também apresentado por Potter, é possível compreender que este entendimento da disciplina apresenta um sentido de evolução e de multidimensionalidade, que incita a uma postura de constante reinvenção. Esta reinvenção pode contornar possíveis fórmulas estéticas ou de construção projetual, que podem comprometer uma postura crítica aplicada à disciplina do design. Esta preocupação foi, também, expressa pela dupla Dunne e Raby – “For many years the term slipped into the background but recently it has resurfaced as a part of growing discourse in design research, exhibitions, and even in the mainstream press. This is good but the danger is it becomes a design label rather than an activity, a style rather than an approach.” (Dunne & Raby, 2013, p.34).

Assim, caso se construa uma prática mais inquisitiva, que não se prende a estilo ou

fórmulas enquanto parte da postura mais crítica, é compreensível o conceito de designer que não vê público, mas sim pessoas (com necessidades e agendas talvez mais direcionadas para o campo social, e para uma visão do outro como multidimensional), em detrimento de uma visão dos mesmos enquanto consumidores (que se inserem de alguma maneira nas agendas do mercado e das ambições económicas). Assim, encarando a audiência como cidadãos, o designer assume um papel participativo e de desafio, talvez abrindo campo para o debate, propondo a participação da sociedade e, de outros campos do conhecimento para lá do design de comunicação. Desta forma, a multitude de expressões e a relação de proximidade com o quotidiano e as suas necessidades, demonstra que o critical design revela muita flexibilidade no que concerne às suas áreas de atuação, advindas de uma multiplicidade de objetivos e programas. Esta postura, pode dar-se partindo de uma relação de questionamento da vida quotidiana – “Critical design needs to be closer to the everyday; that’s where its power to disturb lies.” (Dunne & Raby, 2013, p.43), afirmam Dunne e Raby tornado-se num modo para repensar a realidade incentivando a participação das pessoas, de forma a construir ou conceptualizar formas de estar – “(...) critical design aims to challenge how people think about everyday life. In doing this, it strives to keep alive other possibilities by providing a counterpoint to the world around us and encouraging us to see that everyday life could be different.” (Dunne & Raby, 2013, p.45).

Tal como espelhado no projeto *A/B* de *Dunne & Raby*, é possível perceber que o lado crítico do design, mostra ser um campo de questionamento e provocação, que se alinha com um objetivo de uma maior consciência do design sobre a sua envolvimento, a par de um trabalho de intervenção com a sociedade – “A critical design should be demanding, challenging, and if it is going to raise awareness, do so for issues that are not already well known.” (Dunne & Raby, 2013, p.43). Resumindo, é possível compreender que a postura crítica no design, apresenta como base uma construção conceptual informada e atenta, que opera com o contexto envolvente, percebendo a sua história, a sua vivência presente, bem como as suas necessidades e as suas expectativas. Como refere Potter na sua obra – “Work that lives is rooted in the conditions of its time, but such conditions include awareness, dreams, and aspirations, as much as the resources of a specific technology: such work respects the past and actually creates the future.” (Potter, 2002, p.36). Desta forma, a disciplina talvez adquira a capacidade de conceber o impacto que tem na sociedade e na sua realidade, despertando o debate e o espaço de questionamento e de exploração de outras possíveis abordagens, talvez até através do campo especulativo, como referido anteriormente na obra de Dunne e Raby e como será explorado mais à frente nesta dissertação. Este debate e posicionamento especulativo e crítico entre várias áreas de conhecimento, foi também apontado por Dunne, uma vez que o designer propõe que a prática se desenvolva num espaço de debate e de colaboração, que permita ao design explorar as suas vertentes mais participativas e de comentário social, que estimulem a discussão. (Dunne, 2008, pp. XV-XVI)

Em suma, num mundo toldado pelo término da Segunda Guerra Mundial, onde fizeram parte a expansão económica, a progressão do mundo capitalista e as mudanças na vida das famílias, marcou não só um tempo na História mundial, como também na História do design. Na verdade, as décadas de 50 e 60 foram pautadas pela produção massiva e pelo incentivo ao consumo e em consequência também o design sofreu com esta mudança de panorama, tanto no que toca às suas formas de produzir e, igualmente, na sua relação com as agendas do mercado e da indústria, tal como preconizado, por exemplo nas exposições *Moscow Worlds Fair* e *Good Design*. Efetivamente, estes momentos ressaltavam o design como programático, bem como um

meio de transação e, conseqüentemente como um símbolo de estatuto social e de bom gosto, o que resultou num adensar do vínculo do design com os círculos mais elitistas e com as agendas do mercado. Para além disto, também a indústria publicitária e editorial moldaram a forma de estar do design, a sua forma de comunicar, de se apresentar e de se relacionar com o consumidor, realçando a relação de subordinação do design para com as agendas capitalistas.

Porém, estes programas e formas de construir o design foram colocados em causa por vários autores e designers como Garland, Papanek, Hierbert e Potter que evidenciaram a necessidade de uma construção crítica para o design, uma consciência mais responsável e atenta ao seu contexto, tanto na prática profissional como na prática académica no caso de Hiebert e Potter. Na mesma medida, a prática crítica é trabalhada por meio de uma atenção ao contexto histórico, como apontam Kalman, Tibor, Kalman e Morris, mas também no que concerne ao contexto presente e ao impacto do design sobre o mesmo, como apontam Lavin e Véronique Vienne quando mostram a prática como meio de debate e de colaboração, que traz para o centro do debate as problemáticas e fragilidades que afetam os contextos, permitindo à disciplina trabalhar sobre as mesmas e com as pessoas por elas sensibilizadas. Este trabalho colaborativo entre o design, as pessoas e outras disciplinas, constrói uma descentralização da mensagem, que segundo Rock muitas vezes não se alinha da melhor forma com a prática profissional, mas que desvirtua a ideia de autoria, e por outro lado, como notado por Barthes, sustenta um lado do design como meio de mensagem.

Por fim, esta ideia de *critical design* assinalado por Dunne e Raby, propõe uma consciência atenta e informada, apontando também para uma mudança nos discursos, dos protagonistas e revisão de metodologias, revelando assim o design como espaço para o debate crítico e multidisciplinar, que tal como notado nos discursos dos outros autores apontados ao longo do capítulo, são elementos que desconstroem a ideia de subordinação para com as agendas e programas industriais e capitalistas.

Figuras



Figura 01
American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia



Figura 02
American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia



Figura 03
American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia



Figura 04
American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia



Figura 05

The Kitchen Debate, na American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia



Figura 06
Filme Glimpses of the U.S.A, Charles e Ray Eames



Figura 07
Filme Glimpses of the U.S.A, Charles e Ray Eames



Fletcher/Forbes/Gill, Pirelli Slippers Advertisement (1962)

Figura 08

Publicidade desenvolvida para Pirelli Slippers, da autoria do grupo de designers

Fletcher/ Forbes/ Gill (1962)



Figura 09
Instalação da exposição Good Design, decorrida no MoMA, 1950



Figura 10
Charles Eames, Ray Eames, Dorothy Shaver, Edgar Kaufmann, Jr.,
na exposição Good Design, MoMA, 1950



Figura 11
Etiquetas de Good Design, elementos colocados nos projetos da exposição
decorrida no MoMA, Good Design, 1950

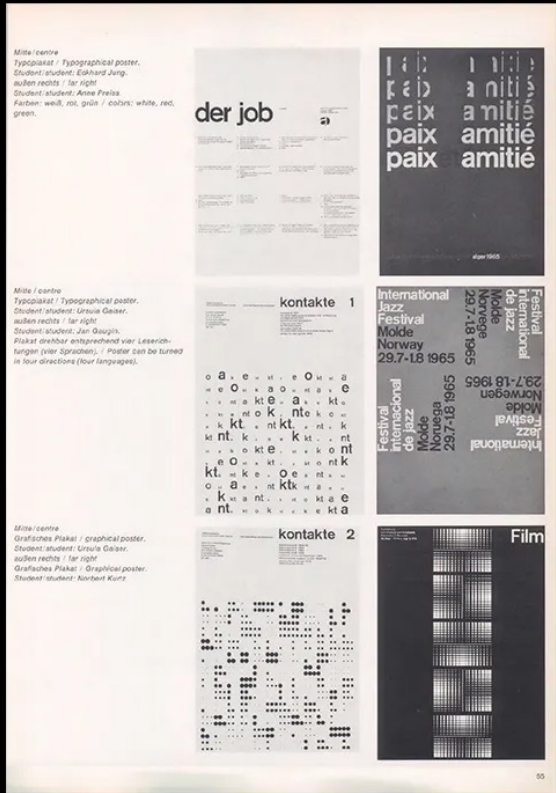


Figura 12

Projetos desenvolvidos segundo os padrões da Escola Superior de Design de Ulm

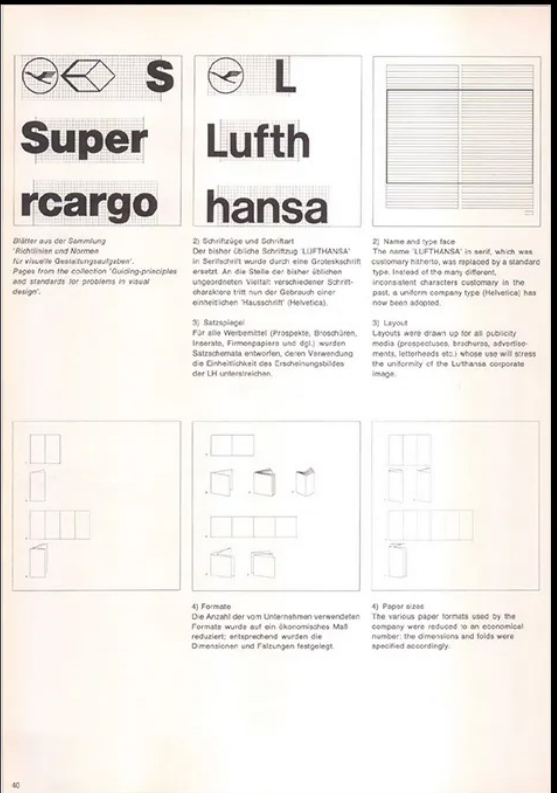


Figura 13

Projetos desenvolvidos segundo os padrões da Escola Superior de Design de Ulm



Figura 14

Projetos desenvolvidos na Escola Superior de Design de Ulm em parceria com a Braun AG, da autoria do designer Dieter Rams



Figura 15

Projetos desenvolvidos na Escola Superior de Design de Ulm em parceria com a Braun AG, da autoria do designer Dieter Ram



Figura 16
Panfleto desenhado por Paul Schuitema para a corporação P. van Berkel Ltd., 1928

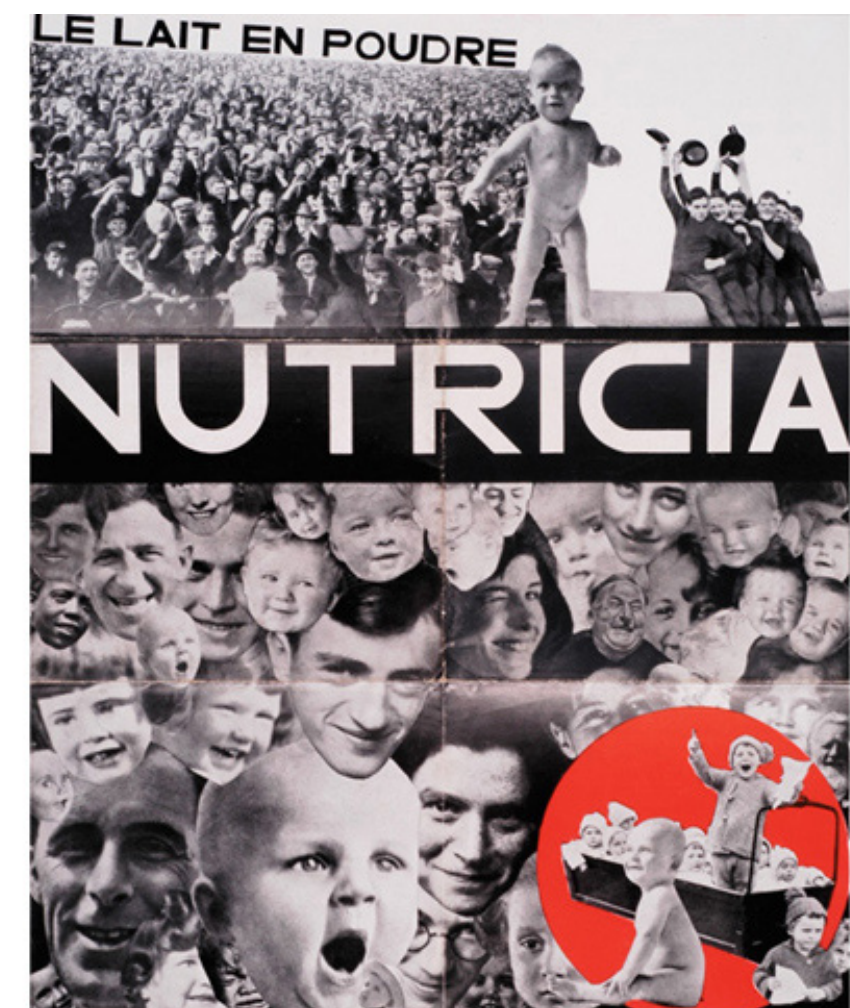


Figura 17
Poster desenhado por Paul Schuitema para o produto Nutricia, 1929

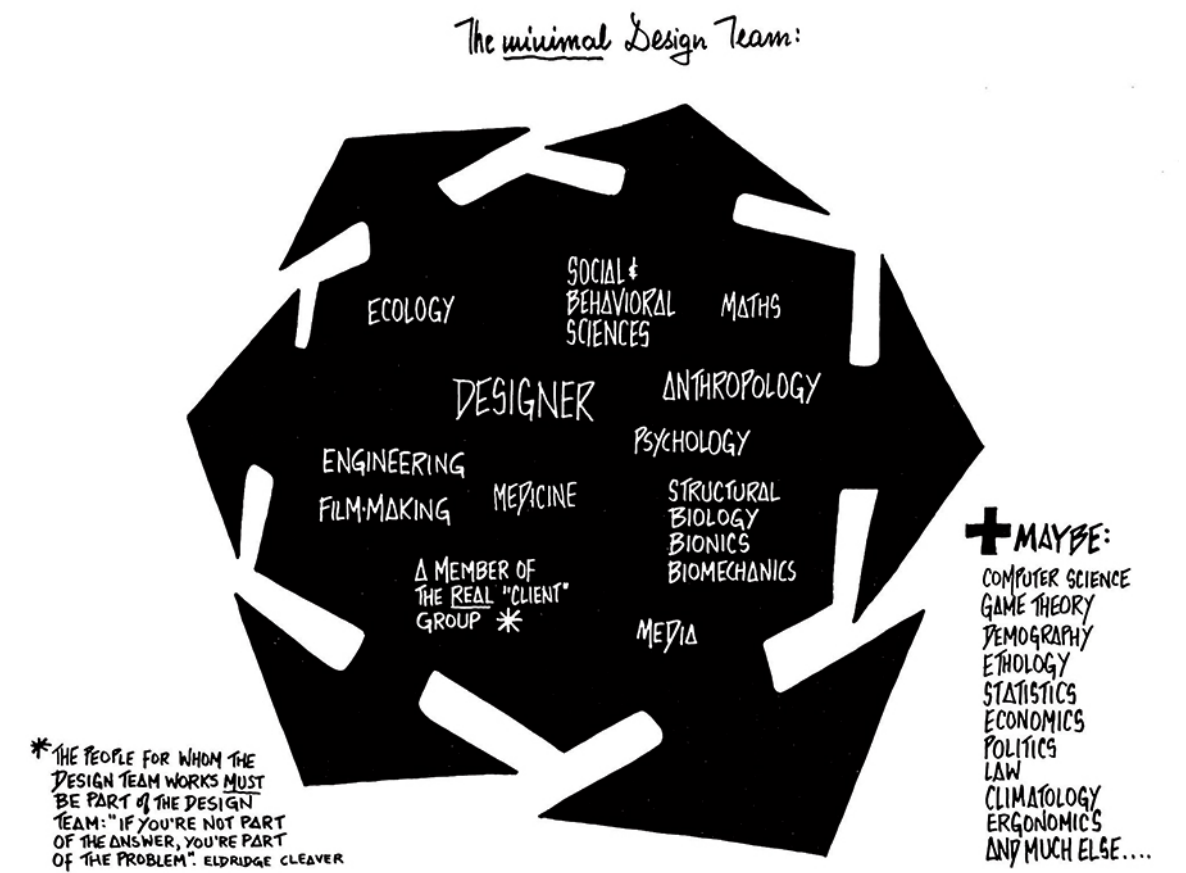


Figura 18
The minimal Design Team — Big Character Poster No. 1: Work Chart for Designers, 1969,
Victor Papanek

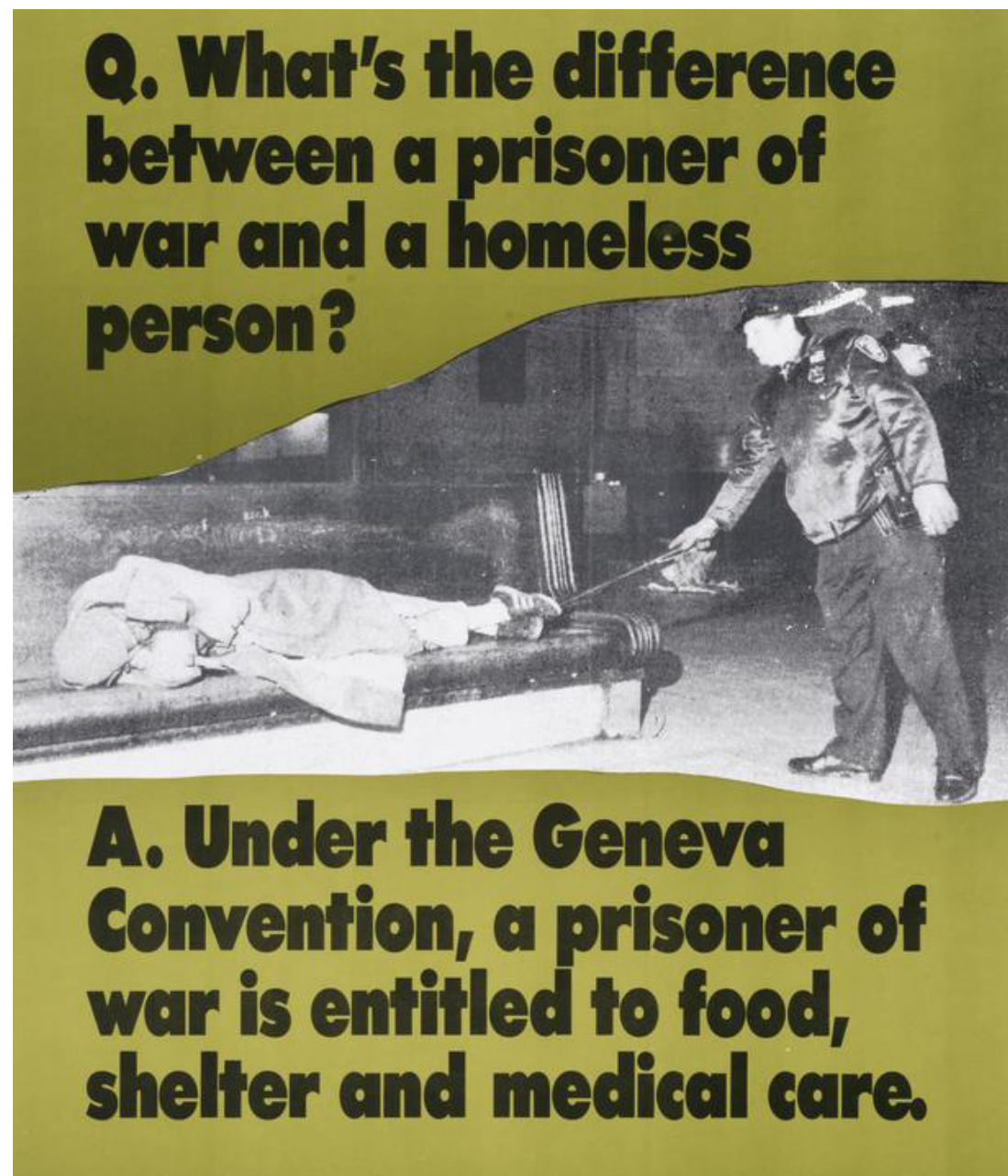


Figura 19
What's the Difference Between a Prisoner of War and a Homeless Person?,
 Guerrilla Girls, 1991



Figura 20
Welcome to America: The only industrialized country besides South Africa without national healthcare, Gran Fury, 1989



Figura 21
Maquete de exposição do projeto The Hub, Red Hook-Brooklyn

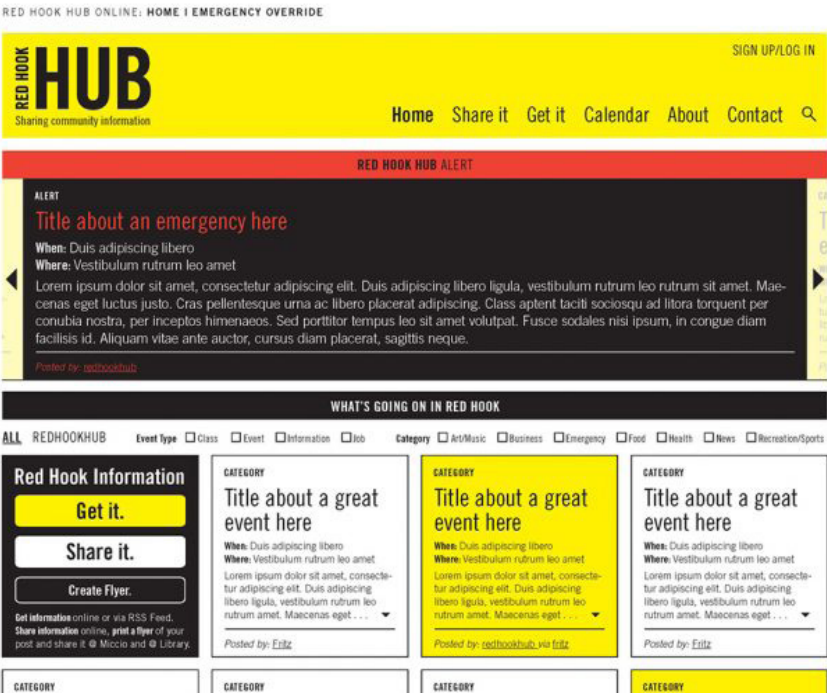


Figura 22
Exposição do website do projeto The Hub



Figura 23
Quiosque do projeto Catch-&-Release, South Street Seaport- Manhattan, 2014



Figura 24
Interior do quiosque do projeto Catch-&-Release, South Street Seaport- Manhattan, 2014



Figura 25
Stencil do projeto Dear Rockaway, Rockaway-Queens



Figura 26
Jornais do projeto Dear Rockaway, Rockaway-Queens

(a)

affirmative
problem solving
design as process
provides answers
in the service of industry
for how the world is
science fiction
futures
fictional functions
change the world to suit us
narratives of production
anti-art
research for design
applications
design for production
fun
concept design
consumer
user
training
makes us buy
innovation
ergonomics

(b)

critical
problem finding
design as medium
asks questions
in the service of society
for how the world could be
social fiction
parallel worlds
functional fictions
change us to suit the world
narratives of consumption
applied art
research through design
implications
design for debate
satire
conceptual design
citizen
person
education
makes us think
provocation
rhetoric

Figura 27

Dunne & Raby: A/B, A Manifesto, 2009



Figura 28

Dunne & Raby e Michael Anastassiades: The Statistical Clock, 2007-2008

2.

Critical Design
e a Responsabilização

2.1. RESPONSABILIZAÇÃO NA DIMENSÃO SOCIAL

A participação da sociedade no desenvolvimento da prática do design, possibilita a promoção de uma postura crítica da disciplina, tal como apresentado no livro *In the Bubble, Designing in a Complex World*, de John Thackara, em que este sugere o exemplo do trabalho do designer Lavrans Løvlie, em especial aquele desenvolvido na empresa Livework, no qual talvez é proposta uma interação da prática do design com o contexto, num sentido de promover a participação das pessoas envolvidas (Thackara, 2006, p.220), por meio de um desenvolvimento projetual pautado por abordagens mais sustentáveis e personalizadas às necessidades do consumido, contrariamente a uma abordagem somente analítica e atenta ao programa capitalista¹.

Efetivamente, a proposta de proximidade com o contexto e com as pessoas, reforça o sentido de responsabilidade e a perspectiva crítica da disciplina. Esta construção de práticas de proximidade encontram-se já na obra de Victor Papanek, o qual enuncia a possível relevância, para os projetos, da participação das pessoas, para que esses projetos se tornem mais informados e, por conseguinte, mais eficazes, tal como o designer enuncia:

A função do designer é apresentar opções às pessoas. Estas opções deveriam ser reais e significa-

1. Informação retirada do website da empresa Livework – <https://liveworkstudio.com/about/>: "We are here to be of service to people, society and organisations as they navigate the complex challenges of our times."

tivas, permitindo que as pessoas participassem mais plenamente nas decisões que lhes dizem respeito, e deixando-as comunicar com os designers e arquitetos na procura de soluções para os seus próprios problemas, mesmo – quer queiram quer não – tornando-se os seus próprios designers. (Papanek, 1995, p.64)

A participação e o ampliar do espaço de debate, apresenta talvez uma vertente do design enquanto meio e/ou mediador que potencia este debate (Thackara, 2006, p.220). Assim é possível que a disciplina do design revele uma perspectiva de serviço para a sociedade, tal como se encontra no manifesto de Dunne e Raby A/B – “in the service of society” (Dunne & Raby, 2009), na medida em surge como provocatório, como promotor de questionamento, incita as pessoas a refletirem, a colocar em causa a realidade e a agirem sobre este questionamento. (Dunne & Raby, 2013, p.43) Desta forma, o design desenvolve-se numa dinâmica de poder horizontal que viabiliza uma construção projetual que evidencia o papel e a importância das pessoas e da sua voz, numa dinâmica de procura pelos problemas, em detrimento de um total foco na solução (Dunne & Raby, 2009). Daí, permite-se que a prática do design se desenvolva numa órbita de honestidade e presença, que melhor serve o contexto e as necessidades reais, tal como também demonstra o designer e investigador Ruben Pater no livro *Caps Lock: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and how to Escape it* – “Can design ‘solve’ problems at all, and in what ways has design’s fixation for solutionism clouded its self-image? As the saying goes, the road to hell is paved with good intentions, and we shall see how design’s intentions to do good play out in the real world.” (Pater, 2022, p.422)

Efetivamente, o ímpeto de resolver um certo problema ou de construir uma solução, pode não ser a forma mais pertinente de atuar, quando o tópico é uma prática mais responsável e consciente, que se dirige a uma realidade complexa como a contemporaneidade. Nesta forma de estar na prática (responsável e participativa), é possível compreender que o foco, porventura menos aliciante, poderá ser a viabilidade financeira ou comercial da materialização dos projetos, em detrimento de uma postura de análise e debate, com o intuito de encontrar as questões/problemática ou necessidades do contexto. Esta realidade é demonstrado na obra de Pater recorrendo ao exemplo dos trabalhos desenvolvidos pela disciplina, em contextos descritos como ‘em desenvolvimento’ ou ‘marginais’, para os quais a prática apresenta, possivelmente, soluções que são viáveis no mercado ou nos media, mas que, possivelmente, não apresentam uma prática que se pauta pelas necessidades do contexto, das pessoas que nela estão envolvidas, e na construção projetual que, de forma honesta e intelectualizada, as tenta satisfazer.

The reason this chapter [The Designer as Philanthropist- Philantrocapiasm] looks into the origins of philanthropy, is that ‘design for good’ projects from the Global North follow the same logic. Both are based on ideas about ‘development’ and ‘doing good’ and the benevolence of the rich, such as helping the ‘poor’ or ‘marginalized’ peoples in the Global South, or local communities that are seen as ‘other’. Both design-for-good and philanthropy tend to prefer short-term, commodified solutions: projects, challenges, apps: products that can be quickly developed and distributed immediately. Products that look good in the media on photos and videos, instead of facing the complex messy reality that a structural approach would entail. (Pater, 2022, pp. 426-427)

Decerto a forma de estar na disciplina, assente na intelectualização e no debate crítico, reflete um

certo sentido de responsabilidade perante o contexto, naquela que é perceção da realidade, mas também naquela que é a realidade concreta. Esta responsabilização, que de alguma forma revela uma faceta da prática mais preocupada com a perceção dela mesma do que com a realidade, os contextos e as pessoas nela envolvidas (que se prende também na articulação entre forma e conteúdo, tal como referido anteriormente, concretizando a disciplina com base na articulação crítica entre o campo conceptual e material). Sendo assim, remontando às ideias apresentadas por Pater, em relação ao design perante o trabalho social, em específico com contextos nomeados como em desenvolvimento ou mais desfavorecidos, é perceptível uma dinâmica na qual o mundo ocidental, capitalista e corporativo busca localizações no globo que possam ser vistas como precárias e desafortunadas, para que se que se possam transformar em casos de solidariedade – “The reason this chapter looks into the origins of philanthropy, is that ‘design for good’ projects from the Global North follow the same logic. Both are based on ideas about ‘development’ and ‘doing good’ and the benevolence of the rich, such as helping the ‘poor’ or ‘marginalized’ peoples in the Global South, or local communities that are seen as ‘other’” (Pater, 2022, p. 426). Pode dizer-se que esta dinâmica tende a atuar gerando estruturas de poder, que não são benéficas ou responsáveis, para a parte mais frágil da equação, e que não trazem uma solução real ou eficaz. De forma a explicar esta ideia, Pater apresenta o trabalho da designer e investigadora Danah Abdulla, que exalta o facto de existirem vários designers que participam nestes eventos/iniciativas e de este facto ser relevante, mas também de ser necessária uma visão real do Mundo e não uma visão condescendente e egocêntrica, que termina com o mesmo resultado de dinâmicas de poder desequilibradas. (Pater, 2022, p.429-431)

Here is where the good intentions of the designer collide with the economic logic of the design industry. If social designers seek to ‘improve’ the areas that are poor or struggling, designer and researcher Danah Abdull remarks, how does that rhyme with social design programmes for which students pay \$30,000 per year? This shows the gap between those who design, and those who design, and those who are ‘to be designed’. This highly unequal relationship becomes apparent in that many prominent social designers are from more affluent backgrounds in the Global North. Abdulla brings forward the ‘Design Ignites Change’ awards, where ‘an overwhelming number of projects [are] targeting communities in Asia, Africa, and South America’, while most of the designers are from the Global North. The consequence is that designers ‘tend to focus on communities with the following criteria: run down, poor, and the furthest away from their own personal experience.’ She calls this problematic relation ‘design imperialism’. (Pater, 2022, p.429)

Efetivamente, esta forma de estar na prática pode ser ligada com aquelas que foram as possíveis pautas promovidas pelo designer Victor Papanek, dado que é necessário que a disciplina compreenda o quotidiano e as suas problemáticas que tocam o mesmo, para que melhor a disciplina o possa servir. Tal como é apresentado no livro de Ruben Pater, Victor Papanek parece sugerir que a disciplina desenvolva uma postura de atenção e resolução não de problemas, mas das problemáticas. Na mesma obra Pater, demonstra que a forma de estar de Papanek, de alguma forma, contrasta com aquela que era a postura de outros colegas de profissão, como é exemplo o designer americano Paul Rand, o qual sugere que a prática não se deveria envolver com as questões sociais, ou seja mantendo uma postura racional e imparcial, (Pater, 2022, p.421).

Deste modo este contraste de ideias apresentado pelas posturas de Papanek e Rand, pode encontrar um paralelismo com aquele que foi o debate de ideias entre os designers Wim

Crouwel e Jan Van Toorn, decorrido nos anos de 1970, no qual estes revelaram as suas posturas na prática do design – “Wim Crouwel and Jan van Toorn can be seen as representatives of two opposed schools of graphic design: the rational approach versus the personal approach.” (Crouwel & Jan Van Toorn, 2015, p.13). Efetivamente, remontando aos ideais expostos por Papanek, no que diz respeito a uma prática mais envolvida socialmente: atenta às problemáticas e que não está só ao serviço do mercado ou da indústria. Nesta linha de pensamento, é possível encontrar semelhanças como aquela que é a forma de estar de Van Toorn:

For Van Toorn, this technician-like posture of detachment is an illusion. He argues that there can be no such thing as an objective message and no neutrality on the part of the designer, because any act of design, in which the designer takes the role of intermediary, will introduce an element of subjectivity. Since this is the case, the designer should explicitly acknowledge and make use of the opportunity to construct and critique design's social meaning. For the designer to take this course, rather than hiding behind a mask of neutrality, both engages and liberates the viewer. Once the designer acknowledges that subjective intervention is inevitable, it is natural to want to work for clients whose content accords with the designer's personal concerns and convictions. (Crouwel & Van Toor, 2015, pp. 9-10)

Contrariamente, às posturas sobre a disciplina do design assumidas por Papanek e Van Toorn, é possível encontrar a forma de estar na disciplina exposta por Paul Rand, numa lente de uma prática que, de alguma forma, não se envolve com questões sociais, bem como possivelmente é pautada por uma postura imparcial. Neste espectro de pensamento onde, possivelmente, se insere Rand é possível que esta forma de estar encontre semelhança com a perspetiva de Crouwel (apresentada no debate com Van Toorn), que sugere que o design de comunicação é um transmissor de mensagem, e desta forma, o designer deve ser um meio de mensagem, sem qualquer interferência ou parcialidade: “Our colleagues know which side I'm on, for I believe that as a designer I must never stand between the message and its recipient. Instead, I try to present the issue as neutrally as possible.” (Crouwel & Van Toor, 2015, p. 22).

Este confronto de ideias, deve ser olhado, no momento presente, com uma perspetiva e abordagem informada e consciente da época em que o designer se encontra e com o contexto circundante, esta perspetiva também se pode encontrar no trabalho de Katherine McCoy – “First Woman president of IDSA. Leader of post-modernism.” (Ji, 2016). A designer defendia uma perspetiva do design desviada da perspetiva do “design suíço”, ou seja a disciplina enquanto uma língua com diversos idiomas, que traduz o contexto do projeto a ser desenvolvido – “She believes that design is a language. Its vocabulary consists of forms, graphics and colors. For her, Swiss style is a language that has a small vocabulary. Thus, she believes it is necessary to bring back graphic elements that have been sterilely stripped away: the ornamental, stylistic, vernacular design.” (Ji, 2016)

Caso se observe o artigo de McCoy, intitulado *Good Citizenship – Design as a Social and Political Force*, datado de 1995, é possível verificar que à época, se revelava uma sociedade heterogénea, com diferenças culturais que coexistem, e nesta coexistência revela-se uma fragmentação das dinâmicas relacionais mais tradicionais e quotidianos que estabelecem a coesão de um comunidade – “Our increasingly multicultural society is experiencing a breakdown in shared values-national values, tribal values, personal values, even family values – consensual motivating values that create a common sense of purpose in a community.” (Heller & Vienne (Eds.), 2018,

p.189). Assim sendo, uma forma de colmatar esta perceção de fragmentação pode passar por reenquadrar estes valores, de forma a que estes sejam mais abertos a diferentes realidades, numa tentativa de encontrar pontos em comum distintos, para edificar uma possível convivência estável e pacífica, sem que estas concordâncias ou cedências anulassem os valores pessoais e culturais de cada interveniente.

Tal como referido, este espaço comum que se compõe pela multiculturalidade e pela diversidade nas formas de estar e que, de alguma forma valoriza uma prática mais ampla e mais adequada a esta diversidade que compõe o contexto. Esta prática talvez mais próxima da diversidade do contexto, que se alinha com uma postura, de alguma forma vernacular, surge em contraste com aqueles que eram, possivelmente o programa e os cânones promovidos por escolas de design no pós-guerra, como Ulm, que se alinhavam com possíveis programas como o do “design suíço”, que de alguma forma construíram um panorama na prática, que pautaram a conceção daquela que é ideia de profissionalismo associada à prática do design, uma perspetiva tida como de objetividade.

Our concept of graphic design professionalism has been largely shaped and generally for the better, by the legacy of twentieth-century modernism as it has come to us through the Bauhaus and Swiss lineages. However, there are several dominant aspects of this modernist ethic that have done much to distance designers from their cultural milieu. The ideals, forms, methods, and mythology of modernism are a large part of this problem of detachment, including the paradigms of universal form, abstraction, self-referentialism, value-free design, rationality, and objectivity. (Heller & Vienne (Eds.), 2018, p.191)

As questões culturais, políticas e económicas de hoje exigem ao design preocupações de fundo social, o que coloca os designers como promotores do real potencial da disciplina, rompendo com os valores de homogenia e universalidade que programas anteriores promoveram – “(...) Universalism has brought us to the homogenized proper corporate style based mainly on Helvetica and the grid, ignoring the power and potential of regional, idiosyncratic, personal, or culturally specific stylistic vocabularies.” (Heller & Vienne (Eds.), 2018, p.191). Abordar o design como uma disciplina isenta, não serve as exigências que a contemporaneidade nos pede, nem se revela uma prática viável dada a dificuldade inerente, para o designer, enquanto parte integrante da sociedade – “(...) one thing is clear: design is not a neutral, value-free process.” (Heller & Vienne (Eds.), 2018, p.192)

Por esse prisma, é possível constatar o campo do design com um sentido, possivelmente mais ligado às problemáticas do contexto e apresentando uma postura talvez mais atenta e envolvida no contexto. Efetivamente, esta forma de estar no design pode encontrar exemplos da sua materialização, em meios como o design de moda (tal como exemplifica McCoy no seu texto) que de alguma forma se ligam a causas ou ao alerta sobre determinada problemática, construindo uma perceção de ligação com as mesmas, uma vez que segundo McCoy esta proximidade com as causas sociais, surge de alguma forma motivada pelo impacto nas vendas e no plano económico das marcas, e assim estas campanhas geram uma perceção de preocupação por parte das marcas com as problemáticas, em detrimento de uma real preocupação com as causas.

There are signs that this is happening. Issue-oriented art has been spreading like wildfire among graduate students in the fine arts. At Cranbrook and a number of other design programs, fine

arts students are attending graphic design critiques, eager to learn design methods for reaching their audiences. Fashion advertising is beginning to occasionally embrace issues. Perhaps humanistic content is good for sales: witness Spirit, Benetton, Moschino. That these clients are prepared to make social advocacy part of their message is evidence of a need and receptivity in their audiences. But are many graphic designers prepared to deal with this type of content? Graphic design is a powerful tool, capable of informing, publicizing, and propagandizing social, environmental, and political messages as well as commercial ones. (Heller & Vienne (Eds.), 2018, p.193)

Efetivamente, tendo em conta os exemplos de marcas na indústria da moda que possivelmente refletem estas questões sociais, nas suas campanhas, é possível encontrar exemplos destas questões sobre problemáticas da sociedade, tais como o problema do Vírus da Imunodeficiência Humana – VIH/SIDA nas crianças portadoras do vírus, como apresentado na campanha do projeto "Smile", promovido pela marca Moschino em parceria com a associação italiana ANLAIDS no ano de 1994 (Figura 29). Por outro lado, outros dos exemplos sugeridos por McCoy é o trabalho desenvolvido pela marca United Colors of Benetton. Efetivamente, é possível encontrar exemplos de campanhas desenvolvidas pela marca, em questões como o racismo e a discriminação racial, em específico a campanha composta por – "In conjunction with its campaign on racism - an image of three hearts with the slogan "black, white and yellow" " (Benetton Group, 1996), desenvolvida no ano de 1996, em parceria com o canal de televisão MTV Europe, bem como o jornal francês Libération (Figura 30). Por último, a autora sugere a marca Spirit e o seu trabalho nas problemáticas sociais como em campanhas como a #ImPerfect, datada de 2015 (Figura 31-32). Esta campanha tinha como foco questões como os cânones de beleza, e o questionar dos rostos e protagonistas que mais comumente se inserem em meios como a moda. Tendo em conta estes exemplos de marcas, que se aliaram a questões sociais como a saúde, o racismo e até os cânones de beleza, que são sugeridas por McCoy, é possível perceber que existem outros projetos, também na área do design de moda, que veiculam este sentido de percepção de uma consciência social. Por outro lado, é possível constatar que existem outros projetos que se ligam realmente com causas sociais e que são geradas pelos rostos das comunidades, trazendo foco para as mesmas e gerando espaços de apoio para as comunidades ou pessoas que são afetadas pela problemática como o projeto Daspu (Figura 33-34), uma marca brasileira fundada pela prostituta Gabriela Leite, no ano 2005, e que de alguma forma se tornou um meio criativo que alertava para questões como a discriminação social ou de género. Através do seu trabalho a Daspu coloca em causa os protagonistas e as vozes que surgem e que promovem o debate, bem como os locais e plataformas (Figura 35-36) onde este debate social decorre.

Diante da repercussão gerada pela sua proposição, a grife Daspu acabou se tornando um dispositivo artístico-cultural que dialoga com as questões relacionadas a prostituição, estigma, orgulho e liberdade de expressão no embate contra as normas sexuais e de género, movimentando uma puta passarela de lutas feministas e LGBTQIAPNB+. Nos seus 17 anos de existência e trabalho, a Daspu atraiu para as passarelas inúmeras putas, mulheres cis e trans, pessoas não-binárias, mulheres lésbicas, homens trans e outras identidades de género dissidentes, pessoas racializadas com suas lutas e reivindicações. (Philos, 2023)

Assim, através de exemplos como o trabalho de responsabilidade social desenvolvido por áreas

criativas como o design, é possível compreender que o argumento do poder do design enquanto disciplina responsável pela comunicação e o apelo a questões sociais fraturantes na realidade em que nos inserimos, acaba por ser de certa forma uma valorização do trabalho dos designers – "(...) the "power of design" discourse contracts out responsibility onto individual designers." (Matos, 2022, p.33). Neste sentido, o discurso de responsabilidade do design, mostra ao mundo exterior, e à disciplina o papel do design de comunicação, dado que esta responsabilidade e proatividade permitem que a sociedade encontre um propósito mais válido no design, desenvolvendo uma comunicação mais próxima – "(...) it aims to show to the outside world the relevance of design in hopes that society at large will recognize it." (Matos, 2022, p.33). Apesar de existir, por um lado, a intenção/vontade, a acessibilidade ainda é um debate unilateral, uma vez que esta narrativa, é debatida na comunidade do design – "the bubble" – ou seja, o debate que por vezes, habita num espaço, tão reduzido como são exemplo, os livros e publicações da disciplina e que têm como público-alvo outros designers. Este processo, possivelmente, gera efeitos que sabotam o seu propósito inicial, ou seja, por um lado o designer encontra orgulho nesta responsabilidade social e visibilidade que daí decorre. Por outro lado, este papel mostra-se uma tarefa inglória, criando alguma frustração e impotência na luta contra um sistema económico e corporativo, muito convencional e estabelecido, como afirma o designer Afonso de Matos, na sua obra *Who Can Afford to be Critical?*

But on the other hand, it is usually a narrative which circulates within "the bubble," in books written by designers and consumed by designers. It is then not necessarily raising the world's awareness about design. Rather, it strikes us, and it does so with double effect: it inflates our egos and fuels our hubris, while simultaneously setting the bar extremely high for the tasks that should be occupying us, in sharp contrast with the daily jobs which pay our bills. We should be, as Lorusso writes, engaging "directly with megamachine, the hyperobject, the Stack...with Capital itself. (Matos (Ed.), 2022, p.33)

Assim, é possível entender que o designer, por si só não têm o poder para acionar os mecanismos de mudança, ou tomar como sua e, unicamente sua a responsabilidade de resolução das problemáticas sociais. No lugar deste conceito de poder, o autor Silvio Lorusso apresenta o termo de "Agency", ou seja a forma como designer, decide agir no seu microsistema, de forma a conseguir conciliar a sua profissão, o pagar das suas contas e, mesmo assim, construir alguns mecanismos de mudança, na escala que lhe é permitida. A vertente de ação, em detrimento do poder, possibilita que o designer atue de forma responsável, contornando as restrições e constrangimentos dos sistemas económicos e corporativos.

But to talk about power isn't the same as talking about agency. Agency relates to the capacity of a given agent to exert its influence and make free choices in relation to structure which constrains them. Borrowing these concepts from sociology is helpful to then understand that designers operate within a system which chains them to multiple forces – to a structure. So, design as a world-encompassing system might be powerful, but when we talk about designers as individuals, we should rather discuss not their power but their agency: given certain constraints, what can they actually do? Maybe not that much. This distinction between the power of design and the power of designers is put forward by Lorusso in his research about Design and Power for the Other Worlds online magazine. (Matos (Ed.), 2022, p.33)

Observando a citação – “This distinction between the power of design and the power of designers (...)”(Matos, 2022, p.33) seria, talvez, possível associar este poder dos designers na sua dimensão de colaboração, debate e construção disciplinar aos argumentos que se apresenta no texto do design de comunicação Michael Rock, *Designer as Author*, no qual se coloca em evidência a construção projetual como um processo partilhado entre vários profissionais e intervenientes – “The word authorship has a ring of importance: it connotes seductive ideas of origination and agency. But the question of how designers become authors is a difficult one, and exactly who the designer/authors are and what authored design looks like depends entirely on how you define the term and the criteria you choose to grant entrance into the pantheon.” (Rock, 1996)

Esta postura autoral do designer, revela uma forma de apresentar o design de uma forma muito própria e reconhecível que de alguma forma pode ser difícil de alcançar dado que o design se mostra uma disciplina que se desenvolve com diferentes relações, sejam estas entre designer/cliente ou num ambiente de colaboração contando com o trabalho ou intervenção de outras pessoas, construindo desta forma uma ideia de autoria partilhada, em detrimento de uma figura autoral singular.

The idea of a decentered message does not necessarily sit well in a professional relationships in which the client is paying a designer to convey specific information or emotions. In addition, most design is done in some kind of collaborative setting, either within a client relationship or in the context of a design studio that utilizes the talents of numerous creative people. Thus the origin of any particular idea is clouded. And the everpresent pressure of technology and electronic communication only further muddies the water. (Rock, 1996)

O sentido de autoria e de posse da mensagem na sua dimensão individual, contrasta com a ideia da força dos “designers” (Matos, 2022, p.33), enquanto trabalhadores que se relacionam e fazem gerar projetos desenvolvidos em ambiente de debate e partilha ou como refere Rock, no momento em que se desenvolve num meio colaborativo. Esta questão da autoria partilhada, da colaboração e da ideia de força na união entre designers, desafiando as suas adversidades e a convivência com um mercado e mundo capitalista, pode ser encontrada, por exemplo, na estrutura e prática da Cooperativa de Diseño, uma cooperativa (composta por uma estrutura de poder horizontal) argentina composta por seis mulheres, fundado em 2011, sob a premissa de ligar a prática do design ao contexto e às suas comunidades, atentando à suas necessidades e problemáticas. (Cooperativa de Diseño (s.d.))

Not unlike commercial design studios, their output consists of branding, product design, websites, film and workshops. More important is for *who* they work. The main purpose of the Cooperativa is to put design tools in the hands of social movements, which in Latin America often do not have the resources or the network to use such tools effectively. The Cooperativa is clear that they intend to ‘run a practice that questions capitalist practices’, linking with other co-ops and transforming ideas about how we work and how we create value. Their clients include indigenous artisans, NGOs, collectives, workers’ cooperative, queer and woman’s movements. All their design work is credited collectively, simply ‘because that’s the way we work’. (Pater, 2022, p.474)

Tendo em conta esta forma de estar na disciplina próxima e atenta ao contexto e as suas comunidades é possível estabelecer ligação com o texto de Papanek *Edugraphology – The Myths of Design*

and the Design of Myths, no qual o designer elenca uma lista de dez mitos sobre o design, entre os quais se apresenta uma ideia sobre a relação da disciplina com o contexto e a participação das pessoas na prática – “If Design were really for people it would enable people to participate in design and production; help conserve scarce resources; and minimize environmental damage.” (Papanek, (s.d.)). Por outro lado, é possível perceber que, tal como na Cooperativa de Diseño, Papanek (tal como apresentado no livro de Pater) sugere que o designer tenha em consideração o trabalho ‘pro bono’, através de ONG’s ou associações – “He wanted designers to work with NGOs rather than for the industry” (Pater, 2022, p.421) – Desta forma, é necessário um equilíbrio entre estas circunstâncias: a disciplina, as comunidades, a par das suas necessidades e problemáticas. Remontando, ao conceito de “agency”, apresentado anteriormente, é possível compreender que o equilíbrio, pode passar pelo designer individual tomar parte na sua realidade, trabalhando, também fora do mundo corporativo para associações ou ONGs, apoiando a sua comunidade. Por outro lado, o designer pode integrar o seu trabalho em projetos que tenham a premissa de reunir possíveis soluções, para determinados problemas sociais, tendo em mente uma forma de estar mais crítica e que evite relações de poder desajustadas.

If designers, or any person for that matter, want to use their skills for the benefit of public good, they should be encouraged to do so. But not in the way that a complex issue somewhere in the world, can be randomly selected and ‘solved’ with a new design, an object, a video, or a workshop. Any socially engaged form of design has to be grounded in a designer’s own personal environment and social circumstances. To effectively and ethically help others, only locally informed and reciprocal forms of aid can truly avoid power domination. (Pater, 2022, p.441)

O cuidado com as dinâmicas de poder desajustadas, poderá tocar em pontos como a cautela e atenção com as tradições, rotina e valores das comunidades em que o designer se insere ou com as quais vai trabalhar, é uma ideia explanada pelo antropólogo Arturo Escobar na sua obra *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* – “Changing traditions traditionally” could be a description of autopoiesis, its correlate, “changing the way we change”, designates the conditions required to preserve it, that is, to shift back from heteronomy to autonomy and ontonomy, from allopoiesis to autopoiesis (for instance, from heteronomous developmentalism to life projects).” (Escobar, 2017, p.136). Na verdade, esta ideia de atenção e consciência sobre a forma como a prática aborda o contexto, explanada por Escobar, pode alinhar-se com o conceito de “Design Culture”, explanado pelo designer italiano Ezio Manzini, no seu texto *Design Culture and Dialogic Design*, no qual o autor sugere que a cultura da prática do design é, possivelmente sustentada na intelectualização, construção crítica e valores que dialogam com o contexto para o qual a prática está a desenvolver o seu trabalho.

This definition is close to the one given by Guy Julier: When talking about design culture as context-informed practice, he describes it as “collectively- held norms of practice shared within or across contexts... [D]esign culture thus become a forum...by which globally diasporic actors connect, communicate, and legitimate their activities.” However, while for Julier design culture is principally a specific study discipline that produces its specific experts, for me it is mainly the culture of the designers themselves and of the communities in which they operate: the culture on which design itself is based and thanks to which innovative meanings can also be proposed. Precisely this design culture is the source of the most original contributions design experts can offer as innovation because, in presenting ideas, proposals, and visions, they can

trigger meaningful changes in the very idea of well-being and in the qualities that characterize it. The search for those qualities is what motivates people's choice at all levels: from single solutions to reorientation of individual and collective ways of living. (Manzini, 2016, p.54)

O conceito de “autonomía” sugerido por Arturo Escobar – que surge num contexto de permitir que as comunidades vivam a sua realidade e as suas relações-poderá contrastar com aquele que Alexandra Midal apresenta na obra *Design by Accident – For a New History of Design*, quando destaca o termo “autonomy” – “But this type of operative unity between design, architecture and town-planning, based on a rigid hierarchy of decision-making, broke down some time ago, giving way to common antagonism among the three disciplines, each one of which now claims not only its own autonomy but even the need to set itself up as a complete alternative to the others.” (Midal, 2019, p.294). Neste caso, Midal retrata a autonomia num plano disciplinar, ou seja o design como uma disciplina autónoma que conquista o seu espaço e desenvolve a sua própria história – “I will here demonstrate that the twin questions of disciplinary autonomy and superiority have been essential to the history of design, from its inception and throughout its evolution, and would eventually allow it to gain its independence.” (Midal, 2019, p.296). Este processo de autonomia disciplinar, resulta num espaço emancipado do design, que apresenta uma postura crítica sobre a sua realidade.

Por outro lado, Escobar aponta a autonomia, como conceito que propõe um espaço de interações entre a prática e as comunidades, que por sua vez, mantenha e respeite os trâmites das diversas culturas e comunidades – “(...) autonomía is a theory and practice of interexistence and interbeing, a design for the pluriverse.” (Escobar, 2017, p.138), acrescentando-lhes também valor através das ligações com outras realidades, trazendo para primeiro plano as valências de cada uma delas.

(...) autonomía (autonomy) describes situations in which communities relate to each other and to others (say, the State) through structural coupling while preserving the community's auto-poiesis. It tends to occur in communities that continue to have place-based (not place-bound), relational foundation to their existence, such as indigenous and peasant communities, but it could apply to many other communities worldwide, including those in cities who are struggling to organize alternative life projects. (Escobar, 2017, p. 136)

O objetivo de desenvolver a “autonomía” reside na interligação entre as comunidades, as culturas e o sistema capitalista que ainda domina o mundo e a sociedade, pode ser estabelecida através do design, ou seja a disciplina e o projeto podem trazer foco para as realidades e a voz das comunidades, realçando o seu valor cultural, a par das necessidades de cada uma, mantendo o respeito e dignidade na mensagem, resultando naquilo a que Escobar designa como “ontonomy” (Escobar, 2017, p. 144), ou seja uma prática que se desenvolve na autonomia, mas também na relação da disciplina com o contexto, através do respeito pelas suas dinâmicas próprias e pelo seu plano cultural.

The Mexican sociologist Raquel Guitérrez Aguilar has recently proposed the concept of entramados comunitarios (communitarian entanglements) as opposed to “coalitions of transnational corporations,” two contrasting modes of the organization of the social. By communitarian entanglements she means “the multiplicity of human worlds that populate and engender the world under diverse norms of respect, collaboration, dignity, love, and reciprocity, that are

not completely subjected to the logic of capital accumulation even if often under attack and overwhelmed by it (Escobar, 2017, p. 140)

Desta forma, é possível compreender o papel que o design poderá desempenhar numa prática social e responsável, consciente do contexto do indivíduo e das comunidades – “Writers and thinkers can use the tools of graphic design to study and change social relationships.” (Lupton & Tobias, 2021, p.32) entendendo o design como um mecanismo de debate, sem que o complexo de white-savior entre no plano, desenvolvendo o foco de dignidade e de valorização do outro, em vez das necessidades emocionais e de ego do designer – “White savior narratives are told from the perspective of White people who become enlightened and help improve the lives of people in marginal groups. Such narratives are said to “center Whiteness,” a process of erasing the margins and focusing on the emotional needs and seemingly heroic actions of the dominant group.” (Lupton & Tobias, 2021, p.33)

O conceito de “white saviour”, que traduz um sentido do mundo “branco”, de menos-prezar o outro, através de um sentido paternalista, que no seu leque de capacidades encontra as ferramentas para salvar as raças/populações que são marginalizadas. Todavia, este ímpeto de ajudar, não tem o objetivo de valorizar a parte fragilizada, trata-se de um ato de ego e de valorização/realização pessoal. Esta ideia pode refletir-se na definição apresentada por Janice Gassam Asare, educadora e especialista em áreas como diálogo racial e a inclusão, no seu artigo *What Is White Saviorism And How Does It Show Up In Your Workplace?*, apresentado na revista Forbes – “White saviorism can be thought of as the belief that white people are here to save, help, teach, and protect their non-white counterparts. The term, which is a derivative of the White Savior Industrial Complex (WSIC), was coined by Nigerian-American writer Teju Cole, who tweeted about the WSIC in regards to Kony 2012.” (Asare, 2022)

O termo de “white saviour”, apresenta alguns paralelos com a perspetiva da investigadora e designer Sasha Costanza-Chock, sobre a temática das dinâmicas de poder, no campo racial. Segundo a mesma, o privilégio que o complexo de white saviour sustenta, tem por base uma relação de poder e de dominância da do mundo ocidental branco. Costanza-Chock sugere a que o design não reforce essas dinâmicas, propondo o conceito de Design Justice, que indica uma análise de como design pode contribuir e distribuir os benefícios e dificuldades das comunidades, mas reconhecendo as mesmas como fonte de conhecimento e elementos intelectualmente válidos, que têm um papel integrante nas decisões e nos debates do design, tal como aponta Pater na sua obra:

Sasha Costanza-Chock calls the matrix of domination: ‘white supremacy, heteropatriarchy, capitalism, ableism, settler colonialism, and other forms of structural inequality.’ To prevent repeating the same domination within all design practices, she brings forward a concept called Design Justice: ‘a framework for analysis of how design distributes benefits and burdens between various groups of people’. One of the strategies that design justice employs is that designers and the community work together in ‘meaningful participation in designer decisions’, so that community-based knowledge is recognized and not subjected to a cultural domination by an outside design intervention.” (Pater, 2022, pp. 437-438)

A autonomia das comunidades ou do sujeito com e para quem o designer desenvolve o seu trabalho, cruza valores com as sugestões apresentadas anteriormente, ou seja o designer deve ter as partes envolvidas como igualmente válidas (Escobar, 2017, p.145). Arturo Escobar, sustenta a

linha de pensamento – “Autonomous design- as a design praxis with communities that has the goal of contributing to their realization as the kinds of entities they are (...)”(Escobar, 2017, p.144), na qual o designer trabalha na comunidade, no sentido de lhe dar voz, preservando o seu valor e salientando as suas valências, numa relação de poder horizontal.

1. Every community practices the design of itself: its organizations, its social relations, its practices, its relation to the environment. If for most of history communities practiced a sort of “natural design” independent of expert knowledge (ontology, spontaneous coping), contemporary situations involve design based on both detached and embodied forms of Reflection. (Escobar, 2017, p.145)

Assim o designer preserva a vivência e a veracidade do ecossistema de cada espaço e das suas formas de estar, compreendendo e tendo em conta a forma como as pessoas percebem a sua realidade e as suas relações.

2. Every design activity must start with the strong presupposition that people are practitioners of their own knowledge and from there must examine how people themselves understand their reality. This epistemological, ethical, and political principle is at the basis of both autonomy and autonomous design. (Conventional development planning is intended to get people to practice somebody else’s knowledge, namely, the experts’!) (Escobar, 2017, p.145)

A visão socialmente responsável do design, poderá indicar ao designer o exercício de colocar de lado os seus preconceitos e as suas crenças, enquanto profissional, fazendo valer aquele que é o conhecimento da outra parte do debate. Desta forma o designer toma um papel de co-investigador e de cooperação com o outro ou a sua comunidade.

3. What the community designs, in the first instance, is an inquiring or learning system about itself. As designers, we may become co-researchers with the community, but it is the latter that investigates its own reality in the codesign process. (Escobar, 2017, p.145)

De modo a perceber a materialização desta questão, é possível perceber que esta relação do design com a comunidade foi explorada pelos curadores Frederico Duarte e Vera Sacchetti, nas exposições Fazer #1, decorrida em Lisboa e Fazer #2, decorrida na cidade do Porto. Inaugurada a 10 de fevereiro de 2024, esta última exposição, trata a relação do design com a comunidade, a forma como o design é local e influenciado pelos contextos políticos e económicos, trazendo para o centro do debate várias dimensões projetuais da prática.

Nesta exposição do ciclo Território, e nas páginas da revista impressa lançada a 11 de Maio na sua finissage, focamo-nos em questões que tanto são locais à cidade do Porto ou à região Norte de Portugal como a Madrid e Barcelona, Estónia e Suécia. Tal como na Fazer #1, trazemos perspetivas críticas externas a carreiras e projectos nacionais, ampliando a própria ideia de local. E abordamos não só as práticas mas também as políticas que dão contexto, propósito e forma aos seus resultados. (Duarte & Sacchetti, 2024)

Na mesma medida, segundo os curadores esta exposição tem por objetivo realçar a relação da disciplina com os contextos e com a comunidades, construindo um espaço de debate e de diálogo

– “(...) de criação e ampliação de vozes e ideias sobre design e tudo o que o circunda.” (Duarte & Sacchetti, 2024). Esta ampliação de vozes e ideias que constroem a disciplina pode destacar que exercício do designer é, também, por outro lado, reavaliar criticamente as suas formas de estar e aqueles que podem constituir os seus dogmas, até naquela que é a ideia e o cânone de um público ou de um utilizador, tal como apontam Lupton e a designer Leslie Xia – “(...) design “normal” things for “normal” people?” (Lupton & Tobias, 2021, p.30). Ou seja, reajustar aquela que é a visão sobre propostas normativas para um público normativo, colocando em causa a dimensão do conceito de “normal” e a forma como a prática de design e o seu público se revê nele, esta prática de padrões e normas tanto visuais, como culturais e sociais, refletem-se em ferramentas visuais, tipográficas ou linguísticas, como naqueles que são as nuances culturais do contexto que na maioria das situações as normas partem do panorama cultural ocidental que contrastam com uma perspetiva crítica de adaptação da disciplina a contextos variados nas suas particularidades e necessidades. Desta forma, talvez fosse possível questionar normas, soluções e estereótipos, dos quais a sociedade atual, na voz das suas minorias, se tenta distanciar, trazendo para o debate novos intervenientes.

Western society defines certain individuals and communities as average and ordinary, while everyone else is something other. People living inside the norm bubble often don’t recognize their own special status, because norms aren’t supposed to be special. Synonyms for the world normal include standard, average, typical, and ordinary. Norms are invisible, becoming present only when they rub up against difference. (Lupton & Tobias, 2021, p.30)

O conceito de “normal” e o utilizador universal – “Despite modernism’s egalitarian ideals, however, the concept of universal or transnational design solutions presumed a male Western European subject.” (Lupton & Tobias, 2021, p.30), não é uma visão real de uma sociedade globalizada, inter-racial, com frentes feministas, o standard parece não ser a ferramenta mais útil para a conceção de um projeto – “The words and concepts we use to talk about design-in both normative and disruptive terms-also ripple through the critical writing about race and feminism.” (Lupton & Tobias, 2021, p.30)

Tal como foi referido no texto de Lupton – “Design is normative, but it can also be transformative.” (Lupton & Tobias, 2021, p.33). Efetivamente, o designer poderia conceber a ideia do seu consumidor ou utilizador, após um processo de pesquisa e de debate sobre o contexto em que este consumidor se insere e quais são as suas vontades e necessidades, assim o espectro daquele que é o padrão de consumo torna-se mais viável e informado, projetado com mais nuances e uma maior aplicabilidade ao mundo real.

Em suma, o design responsável é uma possível forma de o design revelar o seu impacto e se tornar uma ferramenta mais reconhecida e valorizada pelo público, que pode encontrar na disciplina um mecanismo de alternativas, ajustadas às suas culturas, necessidades e valências, bem como um espaço de debate e de partilha e cruzamento de narrativas.

Promoting a diversity of actions, such as digital platforms to enable broader participation in the codesign process; thematic clusters and design labs; traveling interactive exhibits and labs to encourage and facilitate the generation of new imaginaries about and for the region in smaller towns and the countryside; compendia of realistic cases (particularly useful to demonstrate that “other economies are possible”); competing metastories; the collective creation of scenarios, whether grounded in existing cases extrapolated to fulfill the vision of a particular community or speculatively imagined to elicit open-ended design reflections. (Escobar, 2017, p.154)

Figuras

Photo P. Bission Art. Moschino Sironi CD&P

Agent: NEXT FASHION - 20 Rue des Capucines - 75002 PARIS

**DONNONS
UNE MAISON
AUX ENFANTS
IMMUNODEPRESSIFS !**



**MOSCHINO & ANLAIDS
SMILE !**

Les enfants ayant des problèmes avec leur système immunitaire, y compris les enfants séropositifs, ont besoin d'attentions particulières.
En Italie, le projet "SMILE !" est de récolter les fonds nécessaires à la construction d'une maison où ces enfants pourront passer des vacances avec l'assistance appropriée.

Pour information 161 40150584

MOSCHINO®

Figura 29

Campanha Moschino & ANLAIDS, "SMILE", 1994

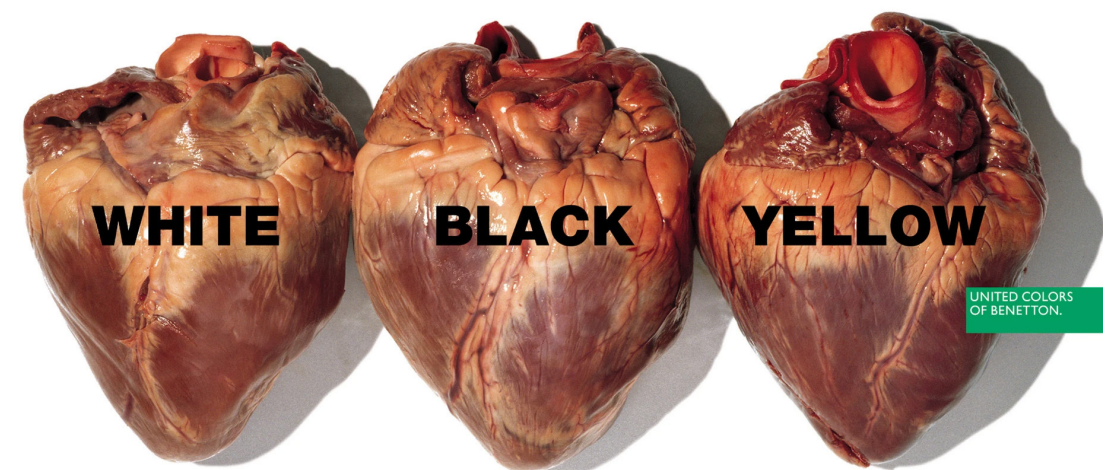


Figura 30
Campanha de United Colors of Benetton sobre o racismo- "White, Black, Yellow", 1996



Figura 31

Campanha #ImPerfect, coleção da marca Esprit outono/inverno 2015



Figura 32

Campanha #ImPerfect, coleção da marca Esprit outono/inverno 2015



Figura 33

Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023

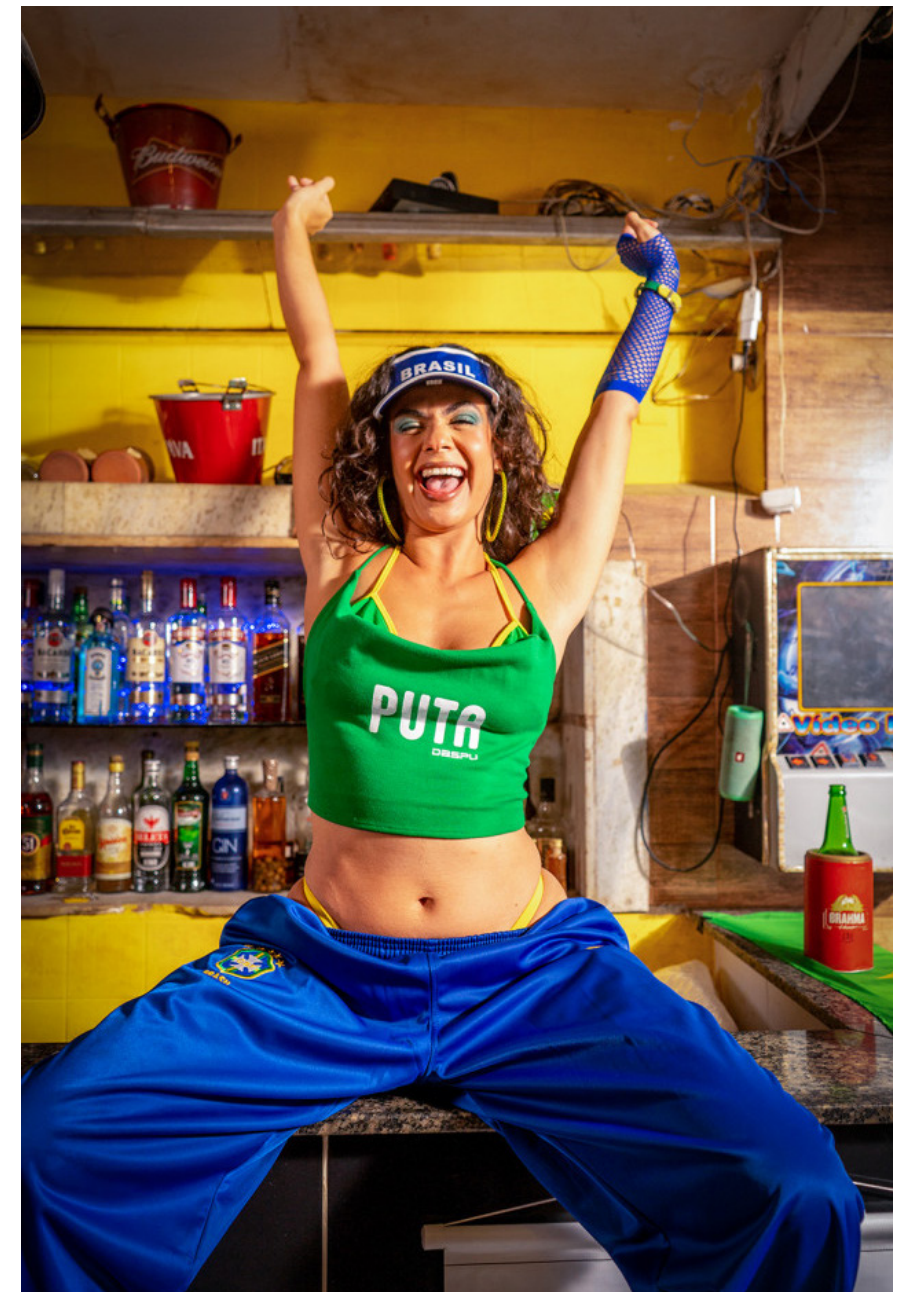


Figura 34

Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023



Figura 35

Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!,
2023



Figura 36

Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!,
2023

2.2. RESPONSABILIZAÇÃO NA DIMENSÃO AMBIENTAL

O problema ambiental é uma questão global, e também na disciplina do design a consciência desta problemática está presente, apesar de ser um tópico, muito debatido nos dias de hoje, este não é um debate recente. No final da década de 70, Dieter Rams nos seus dez princípios sobre o Good Design, intitulado *Ten principles for good design*, apresentava já a ideia sobre o "good design" passar também pela necessidade de o produto ser ambientalmente consciente: “9. Good design is environmentally-friendly. Design makes an important contribution to the preservation of the environment. It conserves resources and minimises physical and visual pollution throughout the lifecycle of the product.” (Rams, (s.d.))

Na mesma linha de pensamento pode encontrar-se a perspetiva de Victor Papanek, no seu livro *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* apresenta a influência do design no desenvolvimento da indústria e, por consequência a sua forte participação no impacto ambiental, revela algumas possíveis alternativas ou formas de pensar o design mais consciente desta questão – “In this age of mass production when everything must be planned and designed, design has become the most powerful tool with which man shapes his tools and environments (and by extension, society and himself). This demands high social and moral responsibility from

the designer.” (Papanek, 2006, p. ix)

Neste mesmo livro, Papanek mostrava a responsabilidade do designer na indústria e na produção. Se o design gera crescimento social e económico, este crescimento e evolução, não se propaga da mesma forma em todos os lugares do planeta, isto é, o crescimento acarreta a discrepância e o intensificar das desigualdades entre diferentes zonas do globo – “Industrial “growth”, if directly exported from fully industrialized countries to those that are still industrializing, as far-reaching social, ecological, ethological, and environmental consequences are malignant. Their main negative effects are pollution and alienation.” (Papanek, 2006, p. 250)

Esta consciência ambiental manifestada por Papanek, aborda os tópicos da produção e da intervenção do designer, no sentido em que a poluição se propaga através dos produtos e dos objetos que promovem a utilização e exploração de recursos, bem como o contornar da problemática, debatida a partir dos anos 60, sobre a cultura do descartável ou seja, o impacto do tempo de uso reduzido de um certo produto e a ligação com o uso de recursos, tal como aponta Papanek quando aborda esta consciência sobre a materialização dos projetos da prática – “When we speak about “pollution through products,” the cycle is more complex than we usually think. It consists minimally of seven parts: 1- Natural resources are destroyed; moreover, these resources are usually irreplaceable.; 2- The very destruction of these resources by strip-mining, open pit mining, and so forth, creates a pollution phase (1 and 2 form phase I)” – a par daquele que é o impacto da produção destes produtos no que toca à poluição e impacto ambiental: “3- The manufacturing process itself creates more pollution (phase II)” – na mesma medida em que pode ter um comportamento que afeta negativamente as pessoas que participam e colaboram neste processo de produção – “4- This same manufacturing process also brings about worker alienation and anomie.” – bem como, será necessário repensar criticamente as embalagens que se desenham e produzem para os produtos – “5- Packaging (this is essentially a repetition of phase I and II)” numa última fase, o impacto do produto pode ligar-se com a construção de um projeto que não se adequa ao consumidor ou utilizador – “6- The use of the product creates more pollution and user alienation and user anomie (phase III)” e, por fim Papanek aponta para o impacto gerando pelo fim de vida do produto – “7- Finally, discarding the product creates even more lasting sources of pollution (phase IV)” (Papanek, 2006, pp. 250-251)

Considerando a ideia proposta por Papanek sobre uma consciência maior sobre o design e o processo de produção, o impacto ambiental, bem como o impacto dos processos e intervenientes que integram estes processos. Efetivamente, segundo Papanek, a prática de alguma forma deve ter uma perspetiva responsável sobre o impacto dos produtos que constrói, a par de uma noção daquelas que são as condições de trabalho daqueles que dela fazem parte, ou seja uma prática responsável detém este conhecimento sobre as nuances da manufatura, tentando assim que a sua prática não promova estas formas de estar que não sustentam uma postura ética e que não valorizam os trabalhadores destas indústrias.

In more fully industrialized countries we can often make the workers' work life more rewarding and more meaningful to them. I have been involved with companies in some of the Scandinavian countries where just paying people more money is not enough. Working with Scandinavian, as well as foreign guest workers, we found that could improve job performance and lessen alienation by abandoning assembly lines and introducing assembly, complete job rotation, learning various skills and languages on company time, and so on. If such work techniques are operated in the most technologically advanced countries, then they can also be built into

countries that are not yet fully industrialized. To do otherwise smacks of neocolonialism and exploitation. (Papanek, 2006, p. 251)

Efetivamente, esta forma de estar na disciplina, que se alinha com uma consciência crítica e responsável sobre o ambiente e as pessoas, parece indicar que a prática incluía na sua agenda questões que concernem a produção dos seus projetos ou produtos e o impacto social e ambiental dos mesmos, tal como se pode observar no exemplo anterior, que materializa questões como as dinâmicas de poder e possíveis desequilíbrios das mesmas. Esta consciência coloca em questão as formas de estar do mercado capitalista e da indústria nele inserida, revelando uma postura que se distingue destes, contruindo talvez uma agenda própria, tal como aponta Papanek, por exemplo, em relação à questão da ecologia – “Design, to be ecologically responsible, must be independent of concern for the gross national product (no matter how gross that concern may be). Over and over I want to stress that, in pollution, the designer is as heavily implicated as anyone.” (Papanek, 2006, p. 252). Posto isto, é possível compreender que para uma prática mais responsável no campo da sustentabilidade ambiental, económica e social será necessário que a disciplina oriente a sua agenda para uma forma de estar mais próxima do contexto e dos seus intervenientes, atendendo às suas necessidades e perspetivas, de forma a que estes tomem um papel participativo e emancipado nos programas da disciplina, promovendo também de algum modo uma ecologia mental, social e de projeto.

Assim, no debate para a construção do projeto que Papanek evidencia, desenvolve-se a reavaliação das formas de estar e de pôr em questão os projetos, valorizando a noção de projeto e não de programas, isto é, uma ideia de uma prática crítica e do papel do designer, mais atento e informado. Estas questões reavaliam temas que orbitam ao redor do trabalho do designer, tais como a moral, a estética e a ética, como aspetos que fazem parte da tomada de decisão de um designer e que podem e devem fazer parte da abordagem projetual.

Efetivamente, o reavaliar e ajustar da forma de estar do designer, a forma como se relaciona com outras áreas do saber e como se posiciona naqueles que são os cânones e fórmulas associadas ao design e a forma de construir os projetos, revelando-se como um dos pontos mais determinantes para um entendimento informado e íntegro do design.

Moral, aesthetic, and ethical values will evolve along with the choices to which they will be applied. We may still consider religion, sex, morality, the family structure, or medical research to be remote from technology and design. But the margin is narrowing fast. With all these changes, the designer (as part of a multidisciplinary problem-solving team) can and must involve himself. He may choose to do so for humanitarian reasons. Regardless of this, he will be forced to do so by the simple desire for survival within the not-too-distant future. (Papanek, 2006, p. 277)

Atentado à questão da consciência sobre o impacto ambiental da prática que Papanek levanta, aliado ao conceito de participação da população na disciplina, como já referido, é possível perceber uma correlação com a obra de Dorothy Mackenzie – Fundadora do grupo Dragon Rouge. No seu trabalho, a autora foi pioneira no pensar da marca e dos negócios, com uma base de consciência ambiental e com um sentido de evolução social. (Tradução livre, de Greenbiz Group Inc. (s.d)) – no seu livro *Green Design, Design for the Environment*, Mackenzie aborda o trabalho de Victor Papanek, colocando-o como um possível fundamento para que se olhe para

o momento de publicação do livro, os anos 90, e para o facto de as questões ambientais serem já uma evidência.

The idea that designers should take into consideration the environment impact of their work is not new. Thirty years ago Victor Papanek argued convincingly that the designer was in a powerful position, able to help create a better world, or contribute further to planetary destruction. His ideas- that designers should resist designing built-in obsolescence; that consumers' needs, rather than their wants, should be addressed; and that designers should strive to find ways of using their skills for socially useful ends, especially in developing countries – outraged much of the design establishment at the time. (Mackenzie, 1997, p.8)

Ideias e preocupações que outrora pertenciam ou se associavam a grupo específico de pessoas, são de alguma forma, evidenciados nos anos 90 como questões urgentes, que merecem uma atenção geral da sociedade, e talvez constar na lista de prioridades, quando estruturam as suas decisões de compra ou até políticas e que devem alterar as suas necessidades e expectativas sobre o sistema político, social e económico.

We are entering a period when environment performance, together with a wide range of ethical and moral issues, will be on the agenda for business, government and individuals. New criteria will evolve for judging the acceptability of products and processes; new methods will emerge to calculate the true cost of activities; new regulations will control industrial and individual behaviour. Decisions about the nature of our society and economy may well be underpinned by a growing commitment to sustainable rather than uncontrolled development. (Mackenzie, 1997, p.8)

Colocando em perspetiva estas novas demandas e preocupações, é possível situar um plano de mudança no papel do designer. Coloca-se a questão sobre quais são as ferramentas que o design domina e tem presente para que viabilize esta consciência e estas preocupações, sem que se limite a capacidade e a vitalidade da disciplina. “One might be able to argue that up until now designing with environment impact in mind was a matter of personal taste or individual moral responsibility. Now it is clear that it will become a commercial imperative. The value and role of designers will be substantially reduced if they cannot incorporate new concepts and new criteria into their work.” (Mackenzie, 1997, pp. 8-9)

A mudança no papel do designer, tal como sugerido por Papanek e Mackenzie, encontra nesta questão uma necessidade de responsabilização e um despertar de novas perspectivas, talvez mais críticas e mais conscientes que de alguma forma não tornem estas questões superficiais, assentes nos valores do mercado e de lucro sugeridos pelo mesmo, mas sim numa questão de propósito e de construção intelectual e crítica, revelando um sentido mais profundo e socialmente relevante que, talvez possa ser associado ao design, contrariando algumas das ideias que se desenvolveram, que debatem o design como uma disciplina elitista, com uma a sua relevância a surgir em circuitos fechados, numa orientação exclusiva para o mercado e para o consumo.

But designers also influence environment impact indirectly, through their role as setters of styles and tastes. In some countries most notably the UK, the Eighties saw a dramatic rise in the recognition of the importance of good design². But by the decade the word “designer” had

become devalued almost to the point of becoming pejorative, because it had become associated with superficial glitziness, with a proliferation of expensive, unnecessary objects whose sole purpose was to convey social status upon their owners. Design was criticised as elitist, and was seen to be relevant to only a narrow area activities- primarily industries making consumer goods. Designers have participated fully in the disposable society, creating new styles with increasing frequency, and therefore necessarily building in obsolescence. They have often been criticised by environmentalists for failing to use their skills and influence to useful purpose. (Mackenzie, 1997, p.11)

Esta consciência mais ampla do design e das suas formas de expressão, compreende valores e preocupações que absorvem as novas necessidades do mercado, a par de um respeito sobre o contexto em que se desenvolve um determinado projeto – “Until now, many designers may have felt that, if they wished to use their skills, they have had no alternative but to participate in the misuse of design. Now, however, as individual values and business priorities are beginning to change, they have the opportunity to demonstrate, along with social and ethical concerns, occupy a central position within mainstream design thinking.” (Mackenzie, 1997, pp. 11-12)

Um processo de trabalho influenciado pela pesquisa e investigação, pela proximidade com a vida e as suas realidades complexas, a adaptabilidade e flexibilidade da disciplina, num constante debate com vários intervenientes e outros profissionais com os quais se possa facilitar uma melhor e mais adequada relação com questões ambientais, sociais e culturais, são alguns dos pontos evidenciados.

The role of designers as the link between the manufacturing process and customer, between technical and marketing requirements, has given them an important position in many companies in areas such as new product development. Designers have an opportunity to demonstrate their ability to take on the complex and challenging issues which surround designing to improve environment impact. This will require thorough research before starting the design process, and an understanding of environment issues and the ability to know where to look for guidelines. (Mackenzie, 1997, p. 12)

O entendimento da narrativa e do debate sobre as questões ambientais, no que concerne ao mundo do design, toca também nas relações com outras áreas, como referido anteriormente, nas relações entre as disciplinas é possível mediar a forma como o campo do design se relaciona e posiciona sobre estas questões de reavaliação do impacto ambiental da sua prática e a maneira como domina a sua consciência nos circuitos de produção e do mercado, tal como aponta Mackenzie, quando sugere que a disciplina apresente uma agenda que se paute, por estas preocupações, tratando-as de forma mais real e transparente, e que concomitantemente considere outras disciplinas e agendas para lá do design, como por exemplo a ética, antropologia ou sociologia.

Apesar disso, nem sempre esta programa e consciência foi tida em consideração ou talvez possível de concretizar, e para explicar isto pode ser analisado o trabalho gráfico que se fez desenvolver para as celebrações do Dia da Terra – “For many people, the iconic image of our whole Earth became a profound symbol of humanity but also a reminder of the frailty of our planet, as it was reduced to a child's marble in the infinite darkness of space.” (Kazior, 2021). Apesar de o Dia da Terra ter uma conotação de consciencialização sobre a emergência climática, foi afetado pela intervenção das corporações e dos representantes políticos, que possivelmente

2. Conceito distinto do Good Design sugerido em *Ten principles for good design*, por Dieter Rams. É aqui apresentado numa perspetiva de "bom" no sentido da construção crítica que contorna dogma e formas de estar anteriores, que se alinhavam com esta possível agenda elitista e de reduzida revelância intelectual e crítica.

deturpam aquela que é a mensagem principal do *Earth Day*, e da realidade que este dia trata, descartando-se das suas responsabilidades e tentando revelar uma imagem de falsa preocupação com estas temáticas, promovida por meio de patrocínios ou parcerias.

The tactics worked. The Nixon administration had embraced some of the ideas around environmentalism; by the end of 1970 the Environmental Protection Agency had been established and the government had passed a number of critical pieces of environmental legislation. Critically however, the organizers of Earth Day received sponsorship money from the same industries that polluted the air and waterways, and was criticized for breaking solidarity with other movements fighting against structural inequality in the U.S. By the end of the decade industries were pouring millions into organizations like Keep America Beautiful to co-op Earth Day's ecological messaging in order to shift environmental responsibility away from corporations and on to "litterbug" consumers—encouraging personal responsibility, not political action. (Kazior, 2021)

Ao contrário da estratégia desenvolvida durante a administração Nixon nos Estados Unidos da América, que promovia o disanciamento das corporações para com as questões ambientais e orientando essa responsabilização para os consumidores e indivíduos, é, efetivamente relevante a participação e a responsabilização política e corporativa neste debate, despertando um sentido de credibilidade à narrativa. Mesmo assim, a construção e divulgação da narrativa, foi sendo alterada pelas diferentes frentes políticas e pelas corporações que se associaram com as questões climáticas e com a forma como o fizeram, ou seja as corporações foram tirando parte na simbologia do Dia da Terra e a sua agenda, construindo uma narrativa de greenwashing, assim as corporações aproveitam estes momentos e dias para se associarem a estas causas, como forma de "limpar" a sua imagem, desviando a atenção do público para que não se considere o impacto ambiental destas corporações e frentes políticas e, conseqüentemente a sua responsabilização para com esta agenda.

With the Reagan administration rolling back many of the environmental regulations established in the 1970s and leasing more national land for use by fossil fuel companies than ever before in history, the individual-focused tactics became entrenched, and by 1990 Earth Day had gone international and fully corporate. As Earth Day became a way for corporations to celebrate their once-a-year environmentalism, the image of the Earth became entangled with the day's complicated meaning. Celebrity-stacked TV specials and green marketing were designed to "steer millions of investors and consumers toward companies judged to be most sensitive to environmental concerns," The New York Times wrote as more business executives joined the Earth Day board of directors. (Kazior, 2021)

De forma a materializar estas ideias e o debate, parece relevante que se analise a conferência da AIGA Design, que teve lugar no ano 2020. Este evento promovido pela *Eye on Design* e por *Scratching the Surface*, apresentando no artigo da designer gráfica Margaret Andersen, para *Eye on Design*, publicado a 11 de novembro de 2020, que colocou na mesa vários designers, educadores e ativistas, para que fossem abordadas, de alguma forma questões como a crise climática, a questão do trabalho interdisciplinar e a proximidade com as comunidades e franjas da sociedade que se revelam mais afetadas pelas mudanças climáticas.

For designers to address climate change, we need to do so locally, learning from and listening deeply to the communities who have long been on the frontlines. We need to think differently and more expansively about what design is and what it does. We need to understand how environmental justice intersects with race, gender, class, capitalism, and political power, and to look for ways to address sustainability that go beyond material production and instead focus on lasting structural change. (Andersen, 2020)

Efetivamente, no decorrer desta conferência, tem lugar a conversa de Meg Miller, editora da *Eye on Design*, com a designer principal do Stockholm Environment Institute-Benedetta Crippa, conversa que se desenrolou partindo do trabalho que a designer desenvolve na Konstfack University, no curso de "visual sustainability", o qual o trabalho centra-se na procura de um equilíbrio entre o desenvolvimento dos projetos de design e as preocupações climáticas e de sustentabilidade. Este ponto de equilíbrio não se trata de gerar limitações para os processos criativos, mas do encontrar posturas mais informadas e responsáveis. "(...) Crippa started the course after seeing many designers, herself included, grapple with the question of how to reconcile designing and making with environmental sustainability. "I felt it is really urgent to say that sustainability is not about stopping existing or designing, or limiting creativity, but rather acting with responsibility, understanding ourselves as relational beings to everything and everyone else around us." (Andersen, 2020)

Como é descrito no painel, Crippa desenvolveu um manifesto que orienta a prática para uma forma de estar no design mais íntegra e responsável – "In her work, sustainability manifests itself in challenging power; working with folk craft, complexity, and work found at the margins; and making sure her graphic design is in service of dialogue, rather than persuasion." (Andersen, 2020)

Desta forma, o design toma uma função de proximidade com as pessoas e com os contextos, não sendo uma disciplina que tenta convencer ou impor uma visão com a sua agenda individual ou cooperativa, ao invés disso, o design é um mediador, um facilitador, gerando um trabalho que tenta estabelecer uma ligação mais estreita com as realidades para com as quais e com as quais está a trabalhar, percebendo melhor as suas necessidades, rotinas e formas de estar, conferindo aos projetos adaptabilidade e respeito para com aqueles que dele fazem parte, tal como se pode verificar no trabalho da designer, ativista e académica, Julia Watson, que fez parte da mesma conferência organizado pela AIGA Design – "(...) which features indigenous communities from around the world that are implementing nature-based technologies for the built environment. She asserted that when homogeneous climate solutions are exported globally, local knowledge, culture, and ecosystems are erased- and that this erasure occurs when design systems are exported as well." (Andersen, 2020)

Segundo Watson é possível observar o modo como o designer compreende a sua prática como pesquisa de outras formas de estar e que de alguma maneira encontram soluções e rotinas que melhor se enquadram com as necessidades e preocupações da sociedade atual, por meio de uma reavaliação de outras formas de estar e construindo outras agendas para a disciplina. Ou seja, considerando outros posicionamentos e abordagens, promovendo uma construção projetual intelectualizada e crítica, que melhor pode servir as pessoas e o ambiente – "Western design lineages stem from the Industrial Revolution and the ideologies that developed out of that era, such as the idea that nature is a force to be conquered. However, design is fundamentally about human survival, and so it should respond to specific environments with an intimate un-

derstanding of the local land and communities" (Andersen, 2020). Para fomentar esta corrente de pensamento que toca na proximidade com as comunidades e a valorização das suas perspetivas na construção projetual, Watson recorre às comunidades indígenas e às estratégias que estas comunidades desenvolvem para cuidar do planeta, cimentando a sua relação intrínseca com a natureza, e de que forma o designer se pode inspirar nestas estratégias, fazendo evoluir a sua prática. Assim, a prática reavalia os seus posicionamentos e possíveis dinâmicas de poder que possam desvalorizem, neste caso, os conhecimentos e práticas das comunidades indígenas, no que toca à sua relação com a natureza na sua conservação e proteção.

Fuller and Watson also discussed how Western savior complex is deeply embedded within the climate movement, and while there's a universal understanding of climate change, it's crucial to implement place-based knowledge systems that reflect the specific needs of individual locations and communities that are not their own to center indigenous leaders and processes rather than ignoring or intentionally erasing them. These leaders have been protectors of their local biodiversity for centuries, and they hold the knowledge systems that will benefit their communities. (Andersen, 2020)

O papel do designer nas comunidades indígenas ou nas suas relações com o contexto em que se insere ou para o qual está a desenvolver o seu trabalho, deve mostrar disponibilidade para estabelecer relações com estas comunidades de forma horizontal, não gerando hierarquias ou visões condescendentes, que sublinhem o termo *white* ou *western savior complex*, tal como já apontava Papanek que coloca na sua agenda a reavaliação das soluções apresentadas pela disciplina, recorrendo ao exemplo da tintura têxtil em zonas da África Ocidental – "The intervention of designers must be modest, minimal, and sensitive. Thus if we find that the indigo-dyeing of textiles in West Africa creates major breeding areas for tsetse flies and Anopheles mosquitoes and consequently an increase in malaria and sleeping sickness, the answer is not to get rid of the dyeing pits but to introduce biological controls." (Papanek, 2006, p. 251). Através deste exemplo de Papanek é possível compreender que o trabalho e impacto do design, deve ser flexível e consciente das rotinas e estruturas políticas, económicas e sociais do contexto, isto é o trabalho a desenvolver é gerar uma construção projetual que gira as problemáticas sem destruir ou comprometer as circunstâncias do contexto.

Efetivamente, tal como sugerido por Watson no que toca às estratégias e às relações, entre os indígenas e a natureza não sendo tidas como válidas, pode resultar num olhar de colonizador, como aquele que tenta impor a sua cultura, uma vez que a considera superior àquela que se vive no local que tenta colonizar. Assim, as estratégias e formas de estar tendem a manter-se as mesmas, o que de alguma forma impede o considerar de formas de estar alternativas, que possam ser tão ou mais válidas do que aquelas que se implementam pelo mundo ocidental.

O considerar de novas formas de estar e de preservação da natureza, promovidas por comunidades indígenas, de alguma forma coloca em questão a presença das políticas e económicas que se fazem viver no mundo ocidental. O questionar da participação do sistema político e económico naquele que é o debate sobre novas estratégias de gestão da problemática climática e, neste ponto, perceber também como o design pode ter um lugar neste debate e no gerar de novos sistemas, que permitam que o design consiga habitar, em parte, numa dimensão distante do sistema capitalista. Esta questão foi colocada nesta mesma conferência, pela diretora criativa e investigadora Jocelyn Longdon, na qual a mesma apresenta uma questão sobre o papel do design

nos planos do sistema capitalista e a forma como a disciplina se pode desvincular deste promovendo outros modos de se constituir – "How do we move design away from being based on capitalism and extraction and consumerism, and are there more opportunities to use it for other things?" (Andersen, 2020), à qual Melina Laboucan-Massimo, fundadora de *Sacred Earth Solar* e co-fundadora da *Indigenous Climate Action*, acrescenta, que este papel do design, mais próximo das causas e dos contextos sociais se pode aplicar ao trabalho que o design pode desenvolver com os ativistas e o promover de narrativas e de causas que são a base do trabalho e das reivindicações dos defensores do ambiente, revelando, assim, a relevância que o design pode ter na construção deste debate e de outras narrativas – "Melina Laboucan-Massimo says amplifying the work of activists through design is an essential way to support the climate movement. Similarly, Longdon explained that designers can foster opportunities to redistribute wealth, using design to promote community mobilization and education rather than focusing our efforts on exponential consumerism." (Andersen, 2020)

Efetivamente, o design pode ter um papel participativo e na constituição de visibilidade destas causas, no sentido de conseguir fazer parte desta mudança – "Scott Starrett, founder and creative director Tandem NYC spoke to using design to promote climate literacy through his *Green New Deal* poster campaign for Alexandria Ocasia-Cortez's office, while staying mindful of the danger of performative allyship that can come in the form of a pretty poster. "Our goal is to make the Green New Deal and environmentalism a dinner table conversation", says Starrett." (Andersen, 2020)

A participação do design no debate e no conduzir da narrativa, abrindo-a e a aproximando-a do esforço comum, tem a possibilidade de alterar as condutas que estão estabelecidas e que perpetuam o subjugar de comunidades e formas de estar que prejudicam as causas ambientais, gerando uma necessidade de procurar outras referências e outros contextos que se alinham mais com as necessidades e a emergência climática, como seriam exemplo as comunidades indígenas, que o ocidente desvaloriza e tende a percecionar as suas formas de estar como não válidas. Efetivamente, esta visão e comportamento perpetua relações de poder desequilibradas e desigualdades sociais, tal como aponta a designer Klee Benally, no artigo da designer Anoushka Khandwala – *What Designers Can Learn from Indigenous Communities Fighting Climate Change*.

Part of the issue here is... colonization is war. If we're not organizing our tactics and strategies to address that, then almost anything is going to continue to fall short and reinforce the perpetuation of those systems that are destroying our ways of being. So we organize direct actions, we intervene with our bodies, we intervene with design. We disrupt the underlying assumptions through intervening and narratives, which is very powerful and part of the spiritual work, because it's not just a physical war but a spiritual war. (Khandwala, 2020)

A reorganização das estratégias revela um design que se pode aproximar das comunidades e das suas necessidades, redirecionando a perspetiva crítica e o pensar crítico do design, de forma a modelar as estratégias, adaptando-as ao contexto político, económico e às pessoas, construindo uma prática que ultrapassa o trabalho e ferramentas do design, tornando-se parte da rede de apoio destas comunidades, orientando os seus projetos para o melhorar da qualidade de vida, de um determinado contexto, gerando uma relação de cooperação e vivência partilhada, tal como aponta o designer Don Norman³:

3. Citação retirada do artigo de Don Norman sobre o seu livro *Design for a Better World Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*- artigo publicado no webstite de *Design Observer*.

Designers, governments, and industry must broaden the nation of design from human centered to humanity. Consistent with respecting the rights of humanity, they must change the design process to be supportive rather than prescriptive. In other words, when involved in projects to solve a community's specific problem, it is essential to gain the trust and cooperation of the people being served. (Norman, 2023)

Esta relação de cooperação entre o design, as organizações e as comunidades, tende a gerar um sentido de proatividade e, como já referido de alteração de pensamento e de vontades. Estas mudanças têm um impacto na forma como as pessoas se comportam, criando um sentido de mudança, não só naquelas que são as forças políticas que gerem o sistema e conduzem as práticas e planeamento que é instaurado na sociedade, como também nas comunidades e na forma como se aborda o ativismo e as suas propostas. Desta forma, seria possível viabilizar a participação política e social no debate e na partilha das preocupações climáticas, gerando um debate e uma participação generalizada, com o potencial de gerar alguma mudança.

Human behavior is the most critical aspect of today's difficulties. Yes, there are numerous physical, technological, and economic issues that must be solved. But underlying all of these is human behavior and its impact on what can be done. Human behavior is what drives political behavior, and without appropriate political responses to the ongoing crises, we will fail. We, the people of earth, have work to do: we must make our voices heard. We must mobilize to insist on change, so that all political and industrial leaders understand and act on the necessity of changing their policies. (Norman, 2023)

Tal como aponta Norman no seu texto, o trabalho de dar visibilidade destas questões do ambiente e da sustentabilidade, deve ser desenvolvido pelas pessoas que habitam o planeta, independentemente da frente política que representam ou da sua profissão, é uma exercício de análise das estruturas e de formas de estar que já marcam a sua presença no planeta e que o respeitam e valorizam. Este trabalho de perceber e adaptar mecanismos e ferramentas das comunidades que co-habitam com a natureza, que revelam um vislumbre daquelas as mudanças necessárias para a totalidade das "pessoas da terra" convivam respeitosamente com a Natureza e os seus recursos, sem colocar as crenças e cânones do mercado e da sociedade ocidental, como denominador daqueles que são os valores e formas de estar corretas e viáveis, tentando converter outras partes para este cânone, delapidado aquelas que são outras formas de estar e estruturas económicas, políticas e sociais.

Este ampliar do debate as comunidades ou partes da população que foram sendo negligenciadas e exploradas por círculos sociais mais ricos e poderosos, passa por aproximar o debate e as questões da sustentabilidade das pessoas, construindo uma narrativa que os envolve, na qual são tidos em conta, se afirmam. Decerto, esta proximidade e materialização da problemática da sustentabilidade e o seu impacto no dia-a-dia da sociedade, pode construir um sentido de proatividade e de emancipação, que pode descentralizar o debate e colocar em causa as políticas ambientais que salientam as desigualdades, tal como aponta a autora e professora Naomi Klein na entrevista dada a Madeleine de Trenquallye⁴,

Many environmentalists hear that and think: "Well, that sounds a lot harder than just imple-

menting a carbon tax or switching to green energy." And the argument we make in the climate justice movement is that what we're trying to do is to build a power base that is invested in climate action. Because if you're only talking about carbon, then anybody who has a more daily emergency – whether it's police violence, gender violence or housing precarity – is going to think: "That's a rich person problem. I'm focused on the daily emergency of staying alive." But if you can connect the issues and show how climate action can create better jobs and redress gaping inequalities, and lower stress levels, then you start getting people's attention and you build a broader constituency that is invested in getting climate policies passed. (Trenquallye, 2023)

Desta forma, é possível perceber que se torna cada vez mais relevante trazer as comunidades e a sociedade para o debate, de forma a desconstruir estruturas de poder desequilibradas, e que um problema que afeta todo o globo seja debatido apenas em lugares de poder e privilégio, construindo narrativas que afastam as pessoas destas questões e perpetuam o negligenciar dos seus problemas e necessidades.

4. Apresentada no jornal *The Guardian* – *'It's inequality that kills': Naomi Klein on the future of climate justice*.

3.

Mecanismos de
Materialização da
Prática Crítica

3.1.
DISCURSOS SOBRE O CONCEITO *DESIGN FICTION*

Design allows you to use your imagination and creativity explicitly. Think as a designer thinks. Be different and think different. Make new, unexpected things come to life. Tell new stories. Reveal new experiences, new social practices, or that respect upon today to contemplate innovative, new, habitable futures. Toss out the bland, routine, “proprietary” processes. Take some new assumptions for a walk. Try on a different set of specifications, goals and principles. (Bleecker, 2009, p.4)

O termo “design fiction”, remonta à prática literária da ficção científica, mas neste caso aliado ao trabalho que se pode realizar no âmbito do design e com a realidade. Uma das menções da relação do design com a ficção, surge no texto de Julian Bleecker – *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, que trata o design como uma forma de materializar a criatividade, e salienta de que forma este pode ampliar e tornar material essas explorações e ideias, ou seja, revelar pensamento e princípios que se podem aliar ao design, além do habitual aspeto industrial e comercial que comumente são associados à disciplina. Bleecker, aborda uma possibilidade de ver o design como uma forma deste poder ser um lugar de especulação, um lugar de reflexão, com

ligação à materialização e à produção.

When something is “designed” it suggests that there is some thoughtful exploration going on. Assuming design is about linking the imagination to its material form, when design is attached to something, like business or finance, we can take that to mean that there is some ambition to move beyond the existing ways of doing things, toward something that adheres to different principles and practices. Things get done differently somehow, or with a spirit that means to transcend merely following pre-defined steps. Design seems to be a notice that says there is some purposeful reflection and consideration going on expressed as the thoughtful, imaginative and material craft work activities of a designer. (Bleecker, 2009, p. 4)

Este sentido de experimentação e reflexão sugere um espaço na disciplina do design que questiona os dogmas e as agendas do design mais convencionais, colocando sob um olhar crítico esse panorama presente. Recorrendo a narrativas alternativas que sustentam a reformulação das formas de estar, este lugar de reflexão e experimentação não tem por objetivo gerar soluções como algo estanque e estilizado, mas tem o propósito de expandir de forma criativa a disciplina e evidenciar modos distintos de abordar o design e as suas vertentes.

I wondered — rather than an approach that adheres dogmatically to the principles of one discipline, where anything outside of that one field of practice is a contaminant that goes against sanctioned ways of working, why not take the route through the knotty, undisciplined tangle? Why not employ science fiction to stretch the imagination? Throw out the disciplinary constraints one assumes under the regime of fact and explore possible fictional logics and assumptions in order to reconsider the present. (Bleecker, 2009, p. 6)

Efetivamente, como é possível entender o design fiction? Colecionando factos e a realidade científica, mas transformando-se num espaço de especulação, de construção de narrativas e realidades distintas? Combinar a tendência factual da ciência com o espaço inventivo das artes? Ou entender o Design Fiction, tirando partido das várias narrativas e meios, para gerar um espaço de questionamento e debate interdisciplinar, suscitando novas formas de estar ou realidades alternativas?

Science fiction can be understood as a kind of writing that, in its stories, creates prototypes of other worlds, other experiences, other contexts for life based on the creative insights of the author. Designed objects — or designed fictions — can be understood similarly. They are assemblages of various sorts, part story, part material, part idea-articulating prop, part functional software. The assembled design fictions are component parts for different kinds of near future worlds. They are like artifacts brought back from those worlds in order to be examined, studied over. They are puzzles of a sort. A kind of object that has lots to say, but it is up to us to consider their meanings. They are complete specimens, but foreign in the sense that they represent a corner of some speculative world where things are different from how we might imagine the “future” to be, or how we imagine some other corner of the future to be. These worlds are “worlds” not because they contain everything, but because they contain enough to encourage our imaginations, which, as it turns out, are much better at filling out the questions, activities, logics, culture, interactions and practices of the imaginary worlds in which such a designed

object might exist. They are like conversations pieces, as much as a good science fiction film or novel can be a thing with ideas embedded in it around which conversations occur, at least in the best of cases. A design fiction practice creates these conversation pieces, with the conversations being stories about the kinds of experiences and social rituals that might surround the designed object. Design fiction objects are totems through which a larger story can be told, or imagined or expressed. They are like artifacts from someplace else, telling stories about other worlds. (Bleecker, 2009, p. 7)

Tendo em atenção este aspeto de objetos que fazem refletir realidades distintas, de várias histórias que podem provir de um objeto, o *Design Fiction* pode ser algo que de alguma forma se relaciona com o conceito de meta história que o historiador americano Hyden White, apresenta no seu livro – *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, como se verifica no artigo da professora e historiadora Carolyn J. Dean – *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe, by Hayden White* – “Metahistory provided an important critique of historical science, as important for historians and theorists as Thomas Kuhn’s 1962 *The Structure of Scientific Revolutions* was for historians of science. It was also a deeply aesthetic, ethical, and political work whose insights into the poetic construction of historical narratives remain salient.” (Dean, 2019, p.1338)

O autor mostra a visão com que os historiadores no século dezanove abordaram a História, colocando em questão os métodos da disciplina e as formas de estar que são promovidas, pela mesma. White, na sua obra disserta sobre uma possível forma de ver o trabalho destes historiadores como algo que se relaciona com as suas experiência e consciência ou seja a disciplina foi apresentada como multifacetada e que se concretiza de forma diferente consoante aquela que é a experiência e contexto do historiador.

Metahistory tells a story about how nineteenth-century Western historiography became a domain of inquiry distinct from both the chronicle, in which meaning inheres in a discrete sequence of events, and the philosophy of history, which, beginning with the seventeenth-century philosopher Giambattista Vico, has asked speculative questions about what sort of knowledge history provides, how we can know it, and what we can say about it. According to White, nineteenth-century writers transformed discrete events into narratives with plot structures, developing a concept of “true” historical accounts whose meanings were bigger than the sum of their parts.⁷ They turn sequences of events into plots that organize and interpret the historical past by reference to four rhetorical tropes—metaphor, metonymy, synecdoche, and irony—and four genres—romance, tragedy, comedy, and satire. They combine these tropes in various ways, each writer adopting some tropes rather than others, each fashioning different kinds of stories and infusing historical writing with movement and purpose.⁸ Unlike eighteenth-century mechanistic concepts of causality, nineteenth-century history-writing gives temporal movement a tragic, triumphant, comedic, or satirical dimension that calls attention to historical accounts as particular kinds of stories. Marx’s tragic account of the bourgeoisie set the stage for human redemption, while Burckhardt’s narrative of the Italian Renaissance was darkly satirical, offering little hope for the future. (Dean, 2019, p.1339)

O conceito de "metahistory", foi abordado em ligação com o design, mais especificamente com o "design fiction", no livro do escritor americano Bruce Sterling – *Shaping Things* – “(...) A me-

tahistory is a cultural thesis on the subject of time itself.” (Sterling, 2005, p. 37). Aí o autor apresenta uma visão da história como ferramenta de estudo, um possível mecanismo de avaliação do contexto presente, como base para a criação de uma visão mais conhecedora e crítica e que permite uma visão do futuro e uma forma de o pensar, como um espaço de especulação, sem ser limitada pela veracidade e a eficácia das soluções.

Desta forma, Sterling recorre ao conceito de metahistória, anteriormente apresentado pelo historiador americano Hayden White na sua obra *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, nos anos 70 mas, neste caso o termo é adequado à disciplina do design e à relação com o campo da ficção, revelando como estas narrativas paralelas, sobre a história, se desenvolvem no contexto – “That would be history as business, history as governance, history as symbolic analysis- history etched into the very texture of the technosocial.” (Sterling, 2005, p. 42), e que podem de certa forma ser encontrados nos conceitos e projetos que surgem no campo do *design fiction*. Compreendendo o objeto como algo que assenta numa cadeia de vários eventos que nos permite avaliar o passado e o presente, trazendo consigo um olhar crítico e informado para projetar o futuro, que se paute, igualmente, pela construção de uma forma de estar na sociedade futura mais sustentável e atenta às necessidades do contexto – “Combine the computational power of an INFORMATION SOCIETY with the stark interventionist need for a SUSTAINABLE SOCIETY. The one is happening anyway; the other one has to happen. When opportunity meets necessity, invention takes place. It is a new, 21st century society with a new, progressive form of metahistory.” (Sterling, 2005, p.42). Pode dizer-se que, alinhadas estas ideias de Sterling, da informação sobre o contexto histórico e presente, aliado a uma perspetiva crítica e equilibrada, sobre a convivência entre a sociedade e o meio envolvente, é possível construir uma prática inovadora, consciente e crítica que melhor se alinha com o século XXI, com as suas agendas e necessidades.

Na mesma linha de pensamento é possível verificar semelhanças com aquela que é a perspetiva do escritor italiano Umberto Eco que numa entrevista com o crítico e editor Alex Coles, apresenta uma visão muito esclarecedora sobre a ficção e a forma como esta estabelece uma relação com o sujeito. Eco define a ficção como ferramenta que permite encontrar uma visão crítica que analise e avalie a experiência do passado e do presente. – “Fiction has the same function that games have. In playing, children learn to live, because they simulate situations in which they may find themselves as adults. And it is through fiction that we adults train our ability to structure our past and present experience.” (Coles (e.d.), 2016, p. 8). Efetivamente, no decorrer desta entrevista é também possível entender que a perspetiva de Umberto Eco, se cruza com o conhecimento da realidade e dos contextos em que se desenvolve o projeto, essas são ferramentas para a construção da ficção, uma vez que segundo o autor a ficção diz sempre alguma coisa sobre a realidade, ou seja, tal como Sterling, considera o design fiction e a ficção como forma de avaliar o contexto presente e passado, Eco revela que a ficção resulta ou debate sobre a visão sobre o contexto.

UE: Every work of fiction aims at saying something about our world. Anna Karenina is a fictional character, but in the book of the same name Leo Tolstoy says something about family relations. We often read good fiction in order to recognize our world. It's only bad fiction that speaks about girls that are married to a prince and so remain purely imaginary. Quality fiction always says something about reality. (Coles (e.d.), 2016, pp. 12-13)

Desta forma é possível relacionar esta perspetiva de Umberto Eco com aquela que John Bleecker apresenta na medida em que este, de certa forma, defende que o *design fiction* deve ser tratado com um olhar informado e crítico da realidade e do contexto, isto é, aprofundado e transformado que, neste caso, concebe uma perceção do design como um espaço multidimensional, coloca em causa outras perspetivas do design tradicional, como por exemplo os mecanismos, os processos e os objetivos: “In the speculation, design fiction casts a critical eye on current object forms and the interaction rituals they allow and disallow.” (Bleecker, 2009, p.8). Neste prisma de reavaliar a relação dos produtos com o contexto, é possível encontrar estas preocupações no projeto *TBD Catalogue – A Design Fiction Workshop And Artifact from the Future* (Figura 37-39), desenvolvido no contexto de um workshop promovido por *Near Design Laboratory*, com a colaboração de uma equipa multidisciplinar, de 19 elementos, como se pode verificar no website da entidade – “As an alternative to traditional ways of imagining, constructing and discussing possible near futures, a product catalog from some future that represented the implications of traditional research, consumer studies, foresight reports and so forth, and that felt like it had been brought back from the future would prove to be more acute, vivid, experiential and resonant.” No âmbito do design fiction, os cânones da disciplina e da razão são de alguma forma dispensados, abrindo espaço para que se gerem alternativas e que se amplie o campo de possibilidades criativas. Esta prática do design, coloca também em causa a forma como se observa e narra a história, como se pode verificar nos parágrafos anteriores, e quando questiona o olhar sobre a História, alinha-se também com o ponderar a forma como o contexto se desenvolve, como interação as pessoas e a forma como vivem as suas rotinas.

Design fiction is a way of exploring different approaches to making things, probing the material conclusions of your imagination, removing the usual constraints when designing for massive market commercialization- the ones that people in blue shirts and yellow ties call “realistic.” This is a different genre of design. Not realism, but a genre that is forward looking beyond incremental and makes an effort to explore new kinds of social interaction rituals. As much as science fact tells you what is and is not possible, design fiction understands constraints differently. Design fiction is about creative provocation, raising questions, innovation, and exploration. (Bleecker, 2009, p. 7)

O propor de formas de estar e de uma visão do mundo alternativa, gera um possível promover de novas narrativas, que podem habitar no espectro da veracidade ou não. Tal como na ficção científica há uma base de conhecimento do panorama passado e presente, capaz de gerar um espaço para expansão da imaginação e criatividade, recorrendo à participação dos mecanismos e conhecimentos padrão, que se convertem em premissas para o debate e para a ficção.

Design fiction is a mix of science fact, design and science fiction. It is a kind of authoring practice that recombines the traditions of writing and story telling with the material crafting of objects. Through this combination, design fiction creates socialized objects that tell stories- things that participate in the creative process by encouraging the human imagination. The conclusion to the design fiction are objects with stories. These are stories that speculate about new, different, distinctive social practices that assemble around and through these objects. Design fiction help tell stories that provoke and raise questions. Like props that help focus the imagination and speculate about possible near future worlds-whether profound change or

simple, even mundane social practices. (Bleecker, 2009, pp. 7-8)

Assim é possível entender que o "design fiction" encontra uma possível inspiração no gênero literário e cinematográfico da ficção científica, fazendo-se construir na ambivalência e ambiguidade, no questionamento e na experimentação. Desta forma, pode gerar novas narrativas e formas de estar, recorrendo ao olhar crítico sobre os tempos passado e presente e revelando um espaço de liberdade criativa, de alguma forma contornando as limitações que estão inerentes à mais recorrente prática do design.

In this way design fiction is a hybrid, hands-on practice that operates in a murky middle ground between ideas and their materialization, and between science fact and science fiction. It is a way of probing, sketching and exploring ideas. Through this practice, one bridges imagination and materialization by modelling, crafting things, telling stories through objects, which are now effectively conversation pieces in a very real sense. A bit like making science fact prototypes, or props for a science fiction film, but not quite. (Bleecker, 2009, p.8)

Esta ponte entre imaginação e materialização, não terá como foco só a qualidade da materialização, como também a atenção sobre o processo de debate a especulação e a experimentação. Esta perspectiva foi esclarecida por Bruce Sterling, na entrevista com a artista visual e investigadora Verina Gfader, onde reitera o design fiction como uma prática que ainda não está esgotada.

VG: What are your current thoughts about the notion of "design fiction" - especially how it is used by designers? Is it still a productive category for both design and fiction?

BS: I feel quite cheery about prospects for design fiction, actually. It's new and I think its best days are ahead of it. Most design fiction will of course be pretty bad, but most "design" and most "fiction" are also pretty bad. (...) (Gfader, V., Sterling, 2016, p. 94)

A evolução da tecnologia e da indústria, contribui para que se agilizem alguns processos de materialização destas ideias, o que revela a sua importância – "(...) Design fiction suits our era of network cultural and rapid product development. We need better ways to talk publicly about potential objects and services, because we can move them from potentiality to actuality with remarkable speed nowadays." (Gfader, Sterling, 2016, p. 94)

Através da participação de várias partes, bem como por mais debates e conceitos que permitem eventuais materializações que podem incentivar a mudança, gerando um possível sentido de credibilidade associado o *design fiction*.

VG: What is design fiction for you, and what are design fiction's "potential objects and services" that you mentioned earlier?

BS: Design fiction is the deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change. Its potential objects and services include prototypes, videos, experiential futurism, tech-art exhibits, design-museum shows, social activism, public-relations efforts, classroom exercises, educational installations at conferences- that sort of thing. (Gfader, Sterling, 2016, pp. 94-95)

A especulação e as possibilidades que estas configurações podem trazer, tem a capacidade de gerar outras realidades e forma de estar. Este território de possibilidades, de alguma forma pode

ser, não somente um espelhar e debate dos problemas que o Mundo vive, como também de revelar possíveis soluções ou alternativas mais confortáveis e alinhadas com o bem-estar com, principalmente, o revelar de diferentes posicionamentos e modos de abordar o design, como Alexandra Midal, no seu texto *Worldmakers: Design & Fiction*, presente no livro *Fiction Practice - Prototyping the Otherworldly*, editado pela investigadora Mariana Pestana e desenvolvido na circunstância da Biennial de Design do Porto, decorrida do ano de 2020, livro no qual os autores debateram a prática ficcional do design.

Speculating about a given world always implies an abstract construction, even if it is from scratch. This position is akin to that of world-making, to use the title of the book by art historian Nelson Goodman, in which he stated that there is no such thing as a given world, but only worlds which are built, including those which we take to be reality. "Worldmaking as we know it", he writes, "always starts from worlds already on hand; the making is a remaking". Following the claim by sci-fi writer Philip K. Dick, who stated, during one of his last speeches, given in Metz (France) in 1977: "I am not joking; this is in itself amazing. Often people claim to remember past lives; I claim to remember a different, very different, present life", designers who work with fiction go about making and remaking worlds much more so than they wonder if our universe is or will be a simulation. Assuming the opaque clearness of reality in "permanent fiction", design gives shape to constructions, to parallel, possible or plausible universes. Diegetic, the marriage of design and fiction induces stages, a temporary continuum, and a motion which makes it possible to seize a possibility unwilling to limit design to a sole destiny. (Pestana (e.d.), 2019, pp. 25-26)

Colocando o foco na construção da ficção, pode recorrer-se ao exemplo que é apresentado no texto da historiadora de arte contemporânea, Carrie Lambert-Beatty – *Believing in Parafiction*, no qual a autora relata um acontecimento da BBC no ano de 2004. Numa entrevista em que um dos representantes da maior empresa de produtos químicos do mundo – Dow – que foi responsável, por um dos maiores acidentes químicos da atualidade, o título da notícia enunciava o assumir, por parte da corporação representado pelo responsável Jude Finisterra, a total responsabilidade sobre o acidente – "Corporate spokesman Jude Finisterra is speaking by satellite from Paris. If he seems a trifle nervous, no wonder: Finisterra represents the world's largest chemical company, and it is the twentieth anniversary of the world's worst industrial chemical accident." (Lambert-Beatty, 2016, pp. 71-72). Todavia, passado algum tempo da entrevista, surgiu a revelação de que Jude Finisterra, era um impostor, tratando-se, na verdade, de um dos membros dos Yes Men, um coletivo responsável pelo projeto *Dow Does the Right Thing*. Neste projeto foi duplicado o website da empresa Dow, de forma a focar a atenção e alertar para a atitude de greenwashing deste tipo de corporações. Por outro lado, no falso website da autoria dos Yes Men, eram colocadas mensagens que apontavam para a responsabilidade das corporações sobre o seu impacto e, esta iniciativa teve a sua expressão no aparecimento na televisão, no qual os ativistas surgiram na entrevista no canal BBC. Na verdade, esta situação, gerou por um momento uma realidade paralela, na qual a corporação Dow parecia ter assumido a responsabilidade sobre o acidente.

When fiction is believed, however temporarily, it gains a different kind of psychological and cultural force. This comes at a cost, however. Parafiction's ethical risks are real, and on an altogether different order than the possibility of offensiveness or bad tastes that accompanies

ordinary satire. Parafictions are volatile, working in very different ways when experienced from various positions. The person who produces parafiction is responsible for them all- including, in this case, the tears of Bhopalis who briefly thought their hopes had been fulfilled. (Lambert-Beatty, 2016, p.84)

Certamente, esta construção de realidades paralelas, de "parafictions", atenta promover uma consciência crítica e atenta à informação que é consumida, a forma como as pessoas se relacionam com os media, de maneira a que se coloque em causa as indústrias, os meios de informação e políticos, ou seja a ficção como meio de emancipação das pessoas – “The more deception is practiced, the less likely individuals will be to believe media, experts, or one another, people say. This is sometimes an argument against the use of parafiction, but the identical logic justifies it: arguably, the more skeptical we get, the better, especially as regards institutions such as the press, corporations, or the government.” (Lambert-Beatty, 2016, p. 78)

O processo crítico com o qual se observa o contexto, seja da perspetiva de quem trabalha com o "design fiction", como de quem se insere ou relaciona com a ficção, causa mudança no paradigma social e cultural, na medida em que se questiona formas de estar e comportamentos.

Despite its risks, the Yes Men's attempt to make Dow do the right thing in 2004 is fast becoming a classic of contemporary art. To me, it is because it demonstrated one of art's most urgent responsibilities in this context-not to preserve trust, but to peel a possibility away from the dense surface of the way things are. It's because of this that Dow Does Right Thing continues to resonate. For now more than ever, we need a more complex ecology of truth. After all, the fate of the planet depends, quite literally, upon generating political will for alternatives. (Lambert-Beatty, 2016, p. 86)

Tendo em conta o exemplo apresentado nos parágrafos anteriores, é notória a possibilidade que o "design fiction" tem de se relacionar com o contexto, explorando-o na sua ambivalência e ambiguidade de, trazer para o foco problemáticas menos visíveis. Assim, recorrendo ao sentido de responsabilidade e o olhar crítico proposto para o trabalho do designer, pretende-se também tornar mais visíveis as preocupações e problemas que exigem atenção. Nesta linha de pensamento, é possível que esta forma de estar no "design fiction", se assemelhe com aquela que Mariana Pestana, expressa no seu artigo *Introduction: Fiction Practice*, que toma parte no livro *Fiction Practice: Prototyping the Otherworldly*, desenvolvido em torno da Porto Design Biennial, no ano de 2019 intitulada: *Post Millennium Tension*. Efetivamente, neste texto a autora, possivelmente, propõe que a prática do design fiction se alinhe com a vida e a sociedade envolvente e que através desta perspetiva que e constrói entre a realidade e a ficção se promova um reavaliar crítico sobre o contexto, tal como proposto pelo trabalho desenvolvido nesta Biennial de Design: Young Curators Lab, no qual os intervenientes dos contextos disciplinares mais variados colocavam em causa as narrativas históricas, a curadoria e o modo como se relacionam os objetos e as ideias, criando outras possíveis formas de estar.

We called it a Young Curator Lab. For one week, in four rooms, over forty people designed other worlds, brought impossibilities to life, remixed histories and artefacts, disclosed parallel dimensions, and modelled ontological oddities. Together, we stretched our imaginations to enact possibilities, prototype the otherworldly and think about how reality can change. Our aim was to create a platform around which many design practitioners – from writers to designers

and curators- would gather to imagine new relationships between objects and ideas. (Pestana (ed.), 2019, p.8)

Em suma, a ligação entre o design fiction e a prática crítica, revela deste modo uma possibilidade de transformação no panorama disciplinar e social, na medida em que coloca em questão as formas de estar, bem como a forma como a dinâmica entre realidade e a ficção que viabiliza uma mediação da vivência do contexto, partindo do examinar da realidade e das suas necessidades.

It also advocates for a practice of fiction in real-life contexts that deals with actual people and places. This laboratory proposes that through the medium of design and curatorship it is possible to construct fiction. It believes that confusion between real and fiction can also have productive effects, in providing opportunities to critically examine the actual world and reconsider the potential of our present experience. My interest in fiction as a tool for social transformation is influenced by Louis Marin, particularly his positioning of utopia as a critical practice through which we can neutralise and thus scrutinise, analyse and question the actual world. (Pestana (e.d), 2019, p.12)

Figuras



Figura 37
Capa de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition



Figura 38

Interior de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition



Figura 39

Interior de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition

3.2.

DISCURSOS SOBRE O CONCEITO DESIGN ESPECULATIVO

Considered as an operator acting in relation to the daily environment, the designer's ultimate responsibility can only be to contribute to the production of a habitable world, a world in which human beings do not merely survive but also express and expand cultural and spiritual possibilities. The term habitable, referring to its functional component. It is a condition arising from the intersection of a multiplicity of questions rooted in the anthropological and social nature of the human race. (Manzini & Cullars, 1992).

Considerando a citação acima apresentada é possível entender o design como um manifesto que foca a essência e os problemas da vida em sociedade, expandindo a forma como se vê a realidade, mostrando aspectos além da mera universalidade das coisas. Este sentido de expansão pode configurar um aspecto mais especulativo para o design, na tentativa de promover uma visão do mundo mais alargada, mas fundamentada em questões reais da sociedade. Esta concepção pode ser lida na obra anteriormente citada *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (Mit Press), de Anthony Dunne.

To “contribute to the production of a habitable world,” design needs to be transformed, expanding its scope to include speculation on how best to provide the conditions for inhabitation. It must not just visualize a “better world” but arouse in the public the desire for one. Design approaches are needed that focus on the interaction between the portrayed reality of alternative scenarios, which so often appear didactic or utopian, and the everyday reality in which they are encountered.” (Dunne, 2005, p.83)

O olhar crítico sobre a realidade envolvente é uma parte importante para que se percebam as questões a debater e nas quais se pode encontrar uma alternativa ou, de alguma forma, uma solução. Por meio do questionamento e especulação, mas vinculado à realidade, o design pode descobrir campos alternativos à prática mais normativa da disciplina, ou seja, desenvolver uma prática que se desvie do propósito comercial e capitalista, gerando resultados ou conceitos que melhorem a relação entre o trabalho e a sociedade, numa possível forma de contornar aqueles que são os mecanismos e limitações do sistema capitalista, com o qual a disciplina do design apresenta um vínculo. Desta forma, a disciplina pode descobrir formas alternativas de se desenvolver, como reflete Anthony Dunne no capítulo *Real Fiction*, da sua obra.

This kind of design can only exist outside a commercial context and indeed operates as a critique of it. It is a form of “conceptual design” – meaning not the conceptual stage of a design project, but a product intended to challenge preconceptions about how electronic products shape our lives. This chapter [Real Fiction] discusses how such design thinking might reenter everyday life in ways that maintain the design’s proposal’s critical integrity and effectiveness while facing criticism of escapism, utopianism, or fantasy. The challenge is to blur the boundaries between the real and the fictional, so that the visionary becomes more real and the real is seen as just one limited possibility, a product of ideology maintained through the uncritical design of surfeit of consumer goods. (Dunne, 2005, p.84)

Este campo da especulação tem sido recurso para diversas áreas criativas, como o design e a arte, mas esta derivação da disciplina do design teve o seu impacto a partir dos anos de 1960 e 1970, através do trabalho de estúdios como o Archizoom e o Superstudio, o último que também apresentou projetos de várias naturezas que lançavam o debate destas questões, exemplificando podemos falar de projetos como a mesa Quaderna (Figura 40), desenvolvida para a empresa de mobiliário italiana Zanotta, que se ligavam com o Movimento do Design Radical, o qual colocava em questão o papel e a relação do design para com o mercado e formas de estar da disciplina, como o funcionalismo, bem como a relação do design com a sociedade e a política (Vitra Design Museum, 2016), como se verifica no artigo de apresentação da exposição Schaudapot, dedicada ao movimento de Radical Design e a sua influência na contemporaneidade, exposto no website do museu. Esta perspetiva crítica e de questionamento sobre o design proposta por este estúdios e pelos movimentos do design ao qual se ligaram, é apontada por Pater quando sugere que este conceito do design especulativo, já havia sido propagado no âmbito do design e da arquitetura – “Breaking with the modernist paradigm, these architects [e designers] worked on critical and speculative visions for the future.” (Pater, 2021, p.405). Para lá dos Archizoom e Superstudio e o seu trabalho em torno do Movimento do Design Radical, mais recentemente, pode encontrar-se a dupla Anthony Dunne e Fiona Raby, que apresentaram a prática especulativa como uma forma de estar no design alternativa aquela que está vinculada com o sistema capitalista, com o objetivo

de gerar futuros e as realidades alternativas que melhor se enquadrem às necessidades da sociedade e do seu contexto. “As pioneers of the speculative design method, Dunne and Fiona Raby saw it as a way to design for preferable futures by avoiding the pressure of market demands and criticizing the designers’ slavish relation to capitalism.” (Pater, 2021, p. 405), exemplo desta consciência crítica da dupla é o projeto Designs for an Overpopulated Planet, em específico o No.1: Foragers (Figura 41-43), o qual a premissa seria a falta de recursos da Terra, para alimentar a população mundial, dado o seu contínuo crescimento. Assim, neste projeto os designers colocaram na mesa a possibilidade de o Ser Humano se adaptar a esta escassez, procurando outras fontes de sustento e outros meios de ingestão de alimento, por meio da biologia sintética combinada com novos aparelhos digestivos, baseados nos de outros animais. (Dunne&Raby, 2013, p.151). Neste projeto, em que se traz para debate e para foco questões prementes na sociedade como a escassez de recursos e a forma como porventura alguma franja da sociedade se debruçaria e agiria sobre esta questão. Dunne e Raby apontam também que a construção e materialização destas especulações foi trabalhada de forma a realçar este carácter irrealista, para que as pessoas compreendam que estão em contacto com – “(...) ideas not projects.” (Dunne&Raby, 2013, p.151), factor que ressalva o propósito do trabalho e a sua construção crítica e não a sua materialização ou carácter estético, o que salienta a ideia mencionada por Pater de o trabalho de Dunne e Raby colocar em causa da relação do design com o mercado e os objetos de consumo.

Como se pôde verificar, no espectro do design especulativo, enquanto alternativa ao sistema, a disciplina toma um possível papel de questionamento, de busca pelo debate, que coloca em causa os panoramas social e político, colocando o design como plataforma que promove uma posicionamento crítico e que, através da especulação/imaginação, busca um plano para o futuro que seja uma construção crítica, tal como exposto no artigo do investigador Ivica Mitrović, *Introduction to Speculative Design Practice*:

Such an approach to design does not focus on meeting the current and future consumer needs, but rather on re-thinking the technological future that reflects the complexity of today’s world. Speculative practice opens space for discussing and considering alternative possibilities and options, and imagining and redefining our relation to reality itself. Through its imagination and radical approach, by using design as a medium, it propels thinking, raises awareness, questions, provokes action, opens discussions, and can offer alternatives that are necessary in the today’s world. (Mitrović, (s.d))

O design especulativo é uma dimensão da disciplina que se desenvolveu, fundamentalmente, em áreas como design de produto e a arquitetura, e em experiências, como aponta o designer Eduardo Zmievski, no seu artigo *Uma introdução ao Design Crítico Especulativo* recorrendo a exemplos como: “(...)movimento de vanguarda Internacional Situacionista, da metade do século XX, e por estúdios de design e arquitetura italianos [e ingleses] como Superstudio, Archigram e Archizoom Associati.” (Zmievski, 2018), que se proponham a questionar, debater e a repensar a conduta da disciplina e a sua relação com as questões sociais e políticas que pautam as agendas do contexto.

In these environments designers could ignite debates about political or social issues. It did not take long before Silicon Valley companies noticed the potential of speculative design, and adopted its methods to imagine new markets and float ideas for future products under the name

‘design fiction’. While early speculative design came from architecture and product design, the field later also included graphic design. ‘All Possible Futures’ was a 2014 exhibition curated by graphic designer Jon Sueda that explored speculative work by graphic designers. (Pater, 2021, p. 405)

Como se pode verificar na citação anterior, esta forma de estar especulativa, foi apropriada pelas corporações/empresas de tecnologia, para a criação de novos produtos, bem como de novos mercados e tem o poder de gerar valor económico, tornado-se, desta forma, uma engrenagem do sistema capitalista, que o design especulativo na sua génese, tenta contornar e mostrar um posicionamento crítico sobre. Desta forma, o design especulativo pôde tornar-se uma ferramenta do sistema, através destes cenários utópicos/distópicos, que se distanciam da realidade, o que pode desresponsabilizar o designer e a disciplina da consciência do presente e das suas problemáticas – “A risk is that even critical and dystopian futures can end up creating economic value in the form of traded futures. Fictional scenarios can be critical and clever, but in the end merely serve as artistic commodities. This is how critical forms of speculative design can become a capitalist tool to profit from the future, without taking responsibility for the present.” (Pater, 2021, p. 408)

Tendo em conta esta perspetiva de que o design especulativo pode assumir a forma de uma ferramenta das corporações e ser um possível cúmplice do sistema capitalista, pode ter-se em conta a questão apontada por Naomi Klein, para que os cenários utópicos ou distópicos, muitas vezes promovidas pelo cinema e a literatura através de construções de dimensão catastrófica, tornam de certa forma as perspetivas de atuação sobre as problemáticas em apatia, provomida pelo sentimento de impotência: “(...) warns that the present domination of dystopian scenarios in literature and films leads to a view where catastrophic scenarios are unavoidable, which results in making us passive rather than proactive. It should be kept in mind, therefore, that the purpose of speculative design fictions should not be utopian or dystopian science fiction visions of the future, but dialogue on what the future can be.” (Mitrović, (s.d.))

Por outro lado, Rick Poynor apresenta os formatos mais tradicionais como a literatura e o cinema, a par de outros formatos mais populares, como melhores meios para o desenvolvimento de projetos de cariz especulativo, em detrimento de espaços como as galerias e museus, que segundo o autor afastam as problemáticas propostas pela especulação, daquelas que são as personagens nos panoramas corporativo e político, das quais o design já é mais próximo a priori. (Mitrović, (s.d.)). Efetivamente, Poynor no seu artigo *Art’s Little Brother*, presente na revista Icon, no ano de 2005, debate a relação hierárquica entre o design e a arte, e de forma a concretizar a ideia de os museus e galerias não serem os melhores espaços para projetos especulativos, apresenta o trabalho da dupla Dunne e Raby, que na perspetiva do crítico revela o potencial dos meios do design para a prática especulativa, uma vez que tiram partido das ligações do design com os mundos corporativos e políticos, para fazer chegar as problemáticas às agendas dos mesmos, mais uma vez reafirmando este tipo de produção, consumo e entendimento do design.

Dunne & Raby are a good example of why we need to approach the relationship of art and design more flexibly. They are emphatic that they don’t wish to be seen as artists. They recognise that it is in the context of design, perceived as designers, that their speculative research could have most impact. If their self-initiated projects were to be classified as art and shown only in art galleries, their work would be seen as a kind of artistic fantasy and would be ignored by the companies, institutions and policy-makers they would most like to influence. All kinds of

opportunities will open up if only we can enlarge our notion of what design practice might be to embrace new kinds of design thinking and research. (Poynor, 2005)

Tal como aponta Poynor, o trabalho da dupla Dunne e Raby potencia e explora o debate e a construção de outras formas de pensar e investigar o design e o impacto da disciplina nas problemáticas do contexto. Por outro lado, a visão de Klein sobre o design especulativo e forma como este é catalisador do debate sobre aquele que pode ser o futuro, ao invés de a especulação se debater exclusivamente sobre cenários extremos, encontra paralelismos com as perspetivas que Dunne e Raby expõem na sua obra *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*. Realmente, no livro os designers revelam que o seu interesse se prende com a dimensão especulativa enquanto ferramenta para compreender o contexto – “What we are interested in, though, is the idea of possible futures an using them as tools to better understand the present and to discuss the kind of future people want, and, of course, ones people do not want.” (Dunne&Raby, 2013, pp. 2-3). Tendo em conta o foco do trabalho especulativo da dupla, é possível perceber a necessidade de integração da sociedade e de outras disciplinas no debate e na dimensão especulativa do design, ou seja a especulação assume uma forma e mecânica colaborativa, que melhor compreende as necessidades e problemáticas do contexto, mas sem promover uma tentativas de prever o futuro ou construir uma narrativa de futurologia, mas de avaliação e construção crítica e intelectualizada do contexto e das suas problemáticas (Dunne&Raby, 2013, p.6). Na mesma medida, Mitrović explora esta ideia de participação da sociedade e de outras disciplinas na construção especulativa, explorando o constraste com a ideia preconcebida de que o design especulativo se centra no papel e na figura do designer, nas suas necessidades e perspetivas, sem integrar, no processo, o contexto e os seus intervenientes. Sendo assim, segundo o investigador, a especulação e o trabalho no campo do design especulativo, sustentam o seu sucesso com a adaptação e a pesquisa das necessidades do contexto social, utilizando-as como meio para melhorar os serviços e produtos promovidos pelo design e os seus campos de atuação.

Speculative practice may seem as a top-down approach at first glance, placing the designer at the centre of the process, offering her personal vision, without involving the target audience. However, let’s keep in mind that one of the main goals of speculation is the inclusion of the public in the re-thinking and dialogue on new technological realities and new social relations. Also, a successful speculative project is necessarily connected to the research of a social context, and is fundamentally directed towards the individual needs and desires. (Mitrović, (s.d.))

Olhando para o ponto de que a especulação parte do debate, mas um debate que, não só inclua a sociedade ou o público, mas também outras áreas do saber, tal como apontam Dunne e Raby, que possam contribuir para uma prática do design, mais intelectualizada e conhecedora, o designer e professor na Royal College of Art – James Auger argumenta, através do texto de Mitrović:

By speculating, designers re-think alternative products, systems and worlds. Designer and teacher at the rca, James Auger, says that this design (i) moves away from the constraints of the commercial practice (steered by the market); (ii) uses fiction and speculates on future products, services, systems and worlds, thus reflectively examining the role and impact of new technologies on everyday life; (iii) and initiates dialogue between experts (scientists, engineers and designers) and users of new technologies (the audience). (Mitrović, (s.d.))

O design especulativo visto deste modo revela uma capacidade de quebrar fronteiras entre as disciplinas, partilhando ferramentas e meios para que o conhecimento flua e forme uma noção de futuro mais ampla e mais adequada às necessidades dos contextos.

The practice demonstrates that the speculative approach has potential in multidisciplinary teams, where it initiates dialogue and generates a context in which the participants can simultaneously re-ex-amine the boundaries of their disciplines and discover links with other disciplines. The process can be split in a few steps: the first one implies critical design research to define a design space. After this, speculative concepts and ideas are generated and further developed to finally articulate forms which are suitable for communication. (Mitrović, (s.d.))

A partilha promove um sentido de profundidade aliada aos ideais e aos produtos que são fruto do design especulativo, sendo que esta postura contraria aquela que é a postura dominante no âmbito eurocêntrico, que trata o design com uma preocupação focada no produto, desviando a atenção das problemáticas que se desenrolam no contexto do mundo real. – “Those who criticize the currently dominant approach to the speculative practice, characterised as “Eurocentric”, highlight its excessively focus on aesthetics (on the visual and narrative level), tendency to escape to dystopian scenarios, vanity and separation from the real world.” (Mitrović, (s.d.))

O trabalho de Cameron Tonkinwise, Diretor de Estudos em Design, na Escola de Design da Universidade Carnegie Mellon, apresenta um argumento que traz para debate o facto de vários cenários distópicos, que são apresentados pela disciplina, já serem realidade numa outra parte do mundo. Desta forma, a intelectualização e uma prática que vive na multidisciplina, promove um sentido de observação externa, que sai fora do lugar do privilégio, permitindo um gerar da prática e dos seus produtos mais conhecedora do mundo real e que promove produtos e trabalho direcionado para esse mundo real.

Cameron Tonkinwise, (...) underlines that many dystopian scenarios found in present-day speculative fictions (of the Western world) actually (and unfortunately) have been already taking place in other parts of the world. He also highlights that the present role of speculative design should provide solutions for mistakes of the modernist project and re-materialize in our everyday lives the visions of a radically different future. In an online discussion on the occasion of the exhibition Design and Violence showcased at the MoMA, the critics of this “Eurocentric” approach point out the privileged “Western” position stating that criticism is only possible outside of this comfort zone, by taking a position and organizing activities in the “real world”. (Mitrović, (s.d.))

A exposição *Design and Violence* organizada pela curador Paola Antonelli em colaboração com Jamer Hunt, segundo o prefácio escrito pelo historiador americano Gleen D. Lowry, apresentado no livro homónimo, tratou-se, inicialmente de uma plataforma online, seguido de debates públicos que tinham como foco as manifestações de violência desde o ano de 2001 até 2015, e a forma como se desenrolaram de forma particular neste espaço temporal. Na mesma medida, Lowry aponta para o facto de esta exposição testar os limites e os cânones da curadoria e os paradigmas no espaço de museu. (Lowry, 2015, p.7). Efetivamente, um dos projetos que fez parte da pauta da exposição foi desenvolvido pelos designers Michiko Nitta e Michael Burton e inti-

tulado *Republic of Salvation* (Figura 44). Este projeto apresenta um carácter especulativo que se desenvolve sobre a possibilidade de a sociedade defrontar a escassez de alimentos, construindo um cenário no qual o governo decreta o um racionamento das porções de comida, com base nas necessidades físicas, emocionais e intelectuais do indivíduo, dependendo das demandas da sua atividade profissional, apresentando possibilidades sobre quais seriam as suas rotinas e forma de sobrevivência – “The Republic of Salvation starts with the food shortages and famine we will face in the future. Governments will be forced to ration food through restricted food policies to ensure that everyone is fed and to control social unrest. It creates a future where inhabitants of the city are allocated a quota of food according to their employment.” (Burton & Nitta, 2011).

No seguimento deste projeto, o escritor John Thackara apresenta um ensaio sobre a abordagem do coletivo Burton Nitta ao cenário distópico que estes proponham no seu trabalho. No seu texto Thackara reflete sobre a falta de curiosidade, por parte dos autores, para com as causas da escassez presente no seu cenário e pelo extenso foco sobre soluções para este contexto, que se pautam pela forma como as necessidades fisiológicas das pessoas se podem contornar, segundo Thackara – “a solution that contrives to be both downstream and fantastical at the same time.” (Thackara, 2013). Ou seja, para o escritor a abordagem a este cenário seria, talvez, mais plausível caso se desenvolvesse de forma mais informada naquelas que são as perspetivas e avanços no campo da ciência – “If the artists were to focus more on observable nutrient and energy flows, and less on infantile science fictions, they would discover that the roots of our food crisis lie in a bad idea that can rather easily be fixed.” (Thackara, 2013), assim estas explorações informadas e multidisciplinares poderiam, melhor, servir os propósitos, de forma a que o cenário extremo e catastrófico de *Republic of Salvation* não se concretize ou para que seja contornado, e que a relação do humano com o ecossistema seja mais consciente e sustentável – “Knowing what we do now, the ecocidal impacts of industrial agriculture can be eliminated by a transition to methods still used by hundreds of millions of poor farmers to this day. Yes, of course these practices can be improved. But the proper role of science is to help us work mindfully with living systems—not, by violent means, to subjugate them.” (Thackara, 2013)

Em virtude desta questão levantada por Thackara foi feito um debate, que ocupou a secção de comentários do website e tomou como ponto central os campos de atuação do Design Especulativo e do *Critical Design*, as suas relações com o contexto e as necessidades do mesmo, apontando a distância da prática especulativa com a sociedade e as problemáticas, um recurso a cenários catastróficos que provocam desconforto, que de alguma forma não se aprofundam ou se abstraem destas ideias – “The biggest fiction of SCD is perhaps that it is unsettling. But in its narrow scope of interest it misses the extent to which our futures are being unsettled by much more dramatic movements. Either way SCD has nothing to say about what unsettlement means, at least not in the sense that helps to organise a response.” (Matt, 2014)¹²

Tendo em conta esta ideia de distância da realidade, apontada por este utilizador, é possível compreender que o privilégio e o vínculo com o Design Especulativo, uma vez que, talvez, na sua maioria a disciplina se desenvolve e propaga no mundo eurocêntrico e ocidental, que se pauta pelo acesso a recursos financeiros, tecnológicos evoluídos, que não se enquadram com as realidades que apontam nos seus cenários. Efetivamente, esta questão concretiza a noção de privilégio, cunhado ao mundo ocidental, que tem a possibilidade de não olhar a raça, a classe social e género, o que não é possível em outra realidade, que não aquela onde o design especulativo se desenvolve.

Esta questão levantada durante o debate, sobre o privilégio e a distância da prática espe-

12. Informação foi retirada da secção de comentários do artigo de John Thackara *Republic of Salvation* (Michael Burton and Michiko Nitta), no website de The Museum of Modern Art (MoMA) – <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/republic-of-salvation-michael-burton-and-michiko-nitta/>

culativa, para com os vários contexto do globo, é apontada no artigo *Questioning the “critical” in Speculative & Critical Design, A rant on the undiscerning privilege that permeates most Speculative Design projects*, da artista Luiza Prado e do designer e investigador Pedro Oliveira, onde é, também colocado em perspetiva o comentário de Auger quando questionado sobre o facto de disciplina, em algumas circunstâncias, não apresentar uma visão sobre um contexto mais abrangente, ou seja que se expande para lá daqueles que são os grupos privilegiados.

When questioned on the validity of a discipline that consistently dismisses and willingly ignores struggles other than those that concern the intellectual white middle classes — precisely the environment where SCD comes from — designer James Auger responded: “What is this obsession with class systems? The UK may have its financial problems but most of us stopped obsessing about these divides in the distant past.” (Prado & Oliveira, 2014)

Neste sentido, é possível observar que neste artigo os autores apontam para esta questão de, possivelmente, a disciplina promover ou alongar dinâmicas de poder entre contextos diversos, através de o ignorar do lugar de privilégio em o que o design, neste caso o design especulativo, ocupa, uma vez que segundo Prado e Oliveira, o trabalho especulativo elabora cenários que são distópicos, apenas em contexto prviligiados, mas são a realidade noutros contextos.

Instead, the vast majority of the body of work currently available in the field has concentrated its efforts on envisioning near futures that deal with issues that seem much more tangible to their own privileged crowd. Projects that clearly reflect the fear of losing first-world privileges — gastronomical, civil or cultural — in a bleak, dystopic future abound, while practitioners seem to be blissfully unaware (or unwilling to acknowledge, in some cases) of other realities. (Prado & Oliveira, 2014)

Na mesma medida em que o âmbito especulativo se desenrola num espaço de privilégio, este artigo aponta também para a questão de o Design Especulativo promover um reduzido espaço de representatividade, de vozes que podem colaborar na disciplina, contribuindo com as experiências e contextos diversos. Efetivamente, um debate mais heterogéneo expanderia os horizontes do design e da prática crítica, construindo uma prática mais informada e intelectualizada, que se distancia de lugares comuns e estereótipos, desconstruindo a perspetiva privilegiada do design especulativo. Desta forma, a inclusão de vozes distintas, minoritárias e paralelas à realidade ocidental ou privilegiada, apoia a construção de uma prática que melhor serve as necessidades do contexto, não promovendo possíveis dinâmicas de poder.

The visual discourse of SCD also seems interestingly devoid of people of color, who rarely (if ever) make an appearance in the clean, perfectly squared, aseptic world imagined by these designers-researchers. Couples depicted in these near-future scenarios seem to be consistently heterosexual; there is no poverty, there are no noticeable power structures that divide the wealthy and the poor, or the colonialist and the colonised; gender seems to be an immutable, black-and-white truth, clearly defined between men and women, with virtually no space for trans* and queer identities (let alone queer and trans* voices speaking for themselves). From its visual discourse to its formulations of near-future scenarios, SCD seems to be curiously apathetic and apolitical for a discipline that strives to be a critical response to mainstream

perceptions of what design is, and what it should do. (Prado & Oliveira, 2014)

Efetivamente, Prado e Oliveira criticam a postura distante da prática, sobre aquelas que são as dimensões política e social que pautam os contextos, que contraria a agenda crítica com a qual a disciplina do design especulativo se pretende associar. Esta forma de estar na prática apática e distante, como apontam os autores contraria, aquela que é a perspetiva da dupla Dunne & Raby, sobre o papel e potencial da prática, quando apontam: “(...) the potential of speculative design for large-scale social and political issues, such as democracy or sustainability or the alternatives to the existing capitalist model.” (Mitrović, (s.d.)). Esta perspetiva crítica sobre o contexto social, económico e político no qual a prática se insere, pode servir de base para construir uma prática especulativa, que ao contrário do panorama disciplinar mais comum, traz para o debate questões e problemáticas, atentando especular sobre outras formas de estar e outros contextos que não só o ocidental, branco e privilegiado.

In order to truly achieve these goals, however, SCD needs to be held accountable for its political and social positions; it urgently needs to escape its narrow northern european middle class confines; it needs to talk about social change; it needs more diversity, both in its visual representations and in the practitioners in the field. A first step, perhaps, would be to acknowledge that these issues are at stake instead of just dismissing them as useless concerns. Speculative Design can only earn its “Critical” name once it leaves its own comfort zone and start looking beyond privilege, for real. (Prado & Oliveira, 2014)

É possível compreender que existe uma determinada interligação do design especulativo, com o *critical design*. Esta relação, aponta para que a construção crítica sustente uma forma de estar na prática de especulação e de questionamento que se envolva com o contexto, compreendendo as suas problemáticas e necessidades. Estas questões, podem tornar-se um programa ou orientação para uma prática especulativa que melhor sirva as necessidades do contexto, tendo como uma das suas possíveis ferramentas o *design fiction* e que constrói, assim, uma prática especulativa que recorre à consciência crítica como abordagem.

Speculative design is a critical design practice that comprises or is related to a series of similar practices known under the following names: critical design, design fiction, future design, anti-design, radical design, interrogative design, discursive design, adversarial design, futurescape, design art, transitional design etc. For instance, design fiction is a potential genre of speculative design practice, and “critical design”, as defined by Dunne, is a possible approach. (Mitrović, (s.d))

Figuras

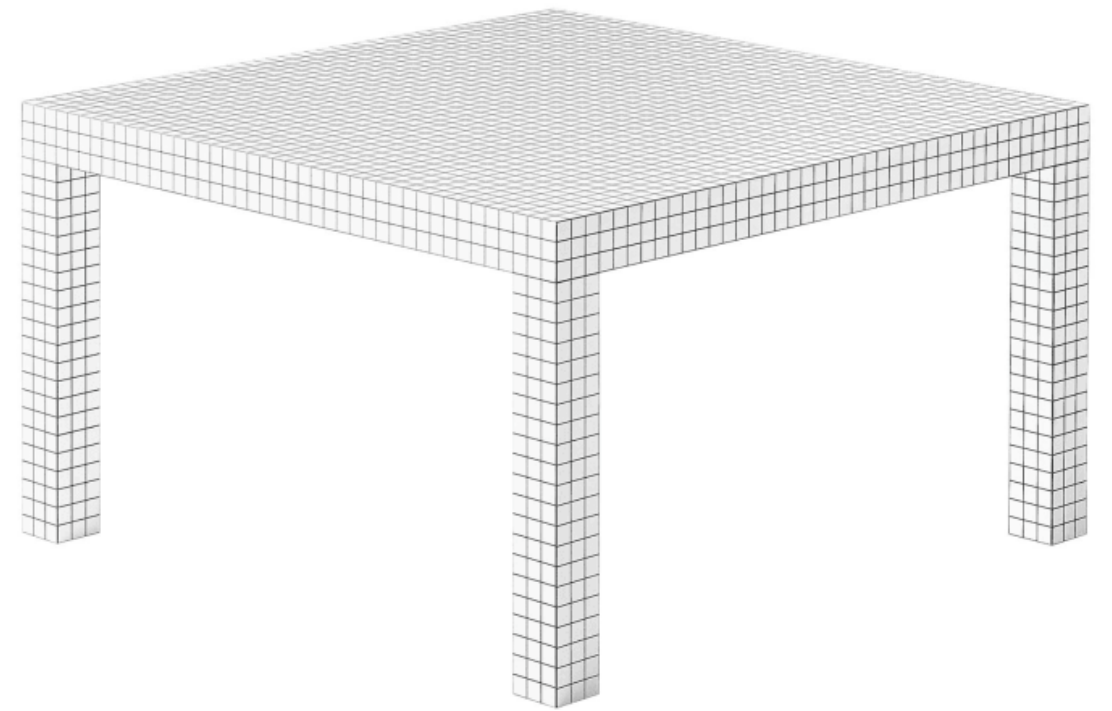


Figura 40
Mesa Quaderna, desenvolvida por Superstudio e produzida por Zanotta



Figura 41
Augmented Digestive System and Tree Processor, Dunne & Raby,
Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009



Figura 42
Grass Processor, Dunne & Raby,
Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009



Figura 43
Augmented Digestive System, Dunne & Raby,
Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009



Figura 44

*Unidade residencial de um trabalhador da indústria que vive em The Republic
of Salvation, Stroom Den Haag, 2012*

4.

Emancipação e Autonomia do
Design de Comunicação como
Resultado da Prática Crítica

AUTONOMIA E EMANCIPAÇÃO DISCIPLINAR

A obra *O Espectador Emancipado* de Jacques Rancière – filósofo e professor francês, tem por base a sua obra *The Ignorant Schoolmaster, Five Lessons in Intellectual Emancipation*, a qual revitaliza a teoria sistematizada do educador e filósofo francês, Joseph Jacotot, responsável pelo o método da emancipação intelectual. Este método, apresenta a ideia de que todos os Homens são dotados da mesma inteligência e com a capacidade de compreender qualquer conteúdo, sem explicações externas, ou seja o conteúdo por si só, a par da vontade de utilização da capacidade intelectual do indivíduo, são os elementos necessários para concretizar o conhecimento. Desta forma, é possível alcançar a emancipação intelectual – “In *The Ignorant Schoolmaster* Jacques Rancière recounts the story of Joseph Jacotot, a school teacher driven into exile during the Restoration who allowed that experience to ferment into a method for showing illiterate parents how they themselves could teach their child how to read.” (Rancière, 1991, p. vii)

Na mesma linha da teoria de Jacotot, surge um princípio, que possivelmente, permite entender melhor a proposta da educação universal, proposta pelo autor. Efetivamente, na sua proposta Jacotot, promove a ideia de que todos os Homens nascem com a mesma inteligência e

que têm as ferramentas para perceber qualquer informação, recorrendo apenas ao seus intelecto, provavelmente sem a necessidade de existir um intermediário que resolva esta interpretação e aprendizagem. Essa promoção da existência de um intermediário do conhecimento, adensa, de uma certa forma, uma subordinação do intelecto, uma vez que, neste contexto de educação, o conhecimento que prevalece é aquele que pertence ao intermediário/educador. Deste modo, a subordinação do intelecto, promove um eliminar da prática da evolução educacional e intelectual individual, indo de encontro ao que Jacotot nomeia Princípio do Embrutecimento – “A esta prática do embrutecimento opunha Jacotot a prática da emancipação intelectual. A emancipação intelectual é a verificação da igualdade das inteligências. Esta igualdade não significa um igual valor de todas as manifestações da inteligência, mas a igualdade da inteligência relativamente a si mesma em todas as suas manifestações.” (Rancière, 2022, p.16)

Sendo que o professor revela, de certa forma, um papel de precursor do pensamento e do desenvolvimento intelectual, de forma individual. Esta construção pessoal, adota um sentido de promotor de um certo sentido crítico sobre o conteúdo apresentado, na medida em que, a sua forma de educação parte da premissa que o professor possa ser um meio para revelar dos factos e informação científico, que se constrói no decorrer da sua prática e das suas pesquisas. Efetivamente, este sentido de apresentação dos factos e do desenvolvimento do pensamento individual torna o tempo de aprendizagem, num certo espaço de observação e de teste, do qual até a figura do educador é colocado sob observação ou escrutínio crítico, por parte dos seus educandos. Desta forma, o professor tem um papel de promoção do debate e do questionamento, não tornando a sua forma de estar e perspectivas como cânone para os seus educandos, subordinando a capacidade intelectual de outros elementos, em detrimento da sua.

Only a man can emancipate a man. Only an individual can be reasonable, and only with his own reason. There are a hundred ways to instruct, and learning also takes place at the stultifiers' school; a professor is a thing, less easily handled than a book, undoubtedly, but he can be learned: he can be observed, imitated, dissected, put back together; his person, available for observation, can be tested. One always learns when listening to someone speaking. A professor is neither more nor less intelligent than another man, and he generally presents a great quantity of facts for the researcher's observation. But there is only one way to emancipate. And no party or government, no army, school, or institution, will ever emancipate a single person. (Rancière, 1991, p.102)

Este sentido de só um Ser Humano ter a capacidade emancipar um outro Ser Humano, acaba por de alguma forma reduzir o campo de atuação das instituições e de estruturas de poder, uma vez que a emancipação intelectual é um processo singular, que inibe uma certa de linha de pensamento coletivo, tornando o processo intelectual de cada um, num método geral que se propaga e se insere nos programas das estruturas de poder ou instituições, que adensa o sentido de submissão intelectual de terceiros. Para além disso, um Homem emancipado na sua intelectualização, tende a questionar estas mesmas estruturas e instituições, não se conformando com os programas e ideais que lhes são mostrados ou incutidos, trazendo para foco a responsabilidade e o propósito de quem aprende.

Este papel participativo por parte da sociedade neste espectro de questionamento e de atitude crítica, é uma ideia que pode ser encontrada na obra *O Espectador Emancipado*, de

Jacques Rancière, no qual esta ideia de *The Ignorant Schoolmaster*, é transposta para a área do entretenimento e da arte – “Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir.” (Rancière, 2022, p.7), e por isso, na mesma medida em que o indivíduo se emancipa e assume um papel participativo no debate e nas decisões, o espectador deveria ter o mesmo poder no campo das artes.

Estas são as atitudes fundamentais sintetizadas no teatro épico de Brecht e no teatro da crueldade de Artaud. Para o primeiro, o espectador deve ganhar distância, para o segundo, deve perder toda a distância. Para o primeiro, o espectador deve tornar mais fino o seu olhar, para o segundo, ele deverá abdicar da própria posição de mero sujeito do olhar. As modernas tentativas de reforma do teatro oscilaram constantemente entre estes dois pólos, o da indagação distante e o da participação vital, correndo embora o risco de misturar os respectivos princípios e efeitos. Tais tentativas pretenderam transformar o teatro a partir do diagnóstico que conduzia à sua supressão. (Rancière, 2022, p.10)

Neste sentido, o público ou o espectador assume um papel decisivo na forma como observam e como consomem conteúdo, assim o que outrora seria um observador passivo, revela um sentido de união intelectual que debate sobre o que está a ser apresentado no panorama artístico. Este sentido de comunidade participativa, adensa uma ideia de ação e de consciência sobre o contexto envolvente e sobre as problemáticas que se vão expressando no âmbito artístico, mas este acaba por estar intrinsecamente ligado ao panorama da realidade.

Cena e performance teatrais propõem-se ensinar aos seus espectadores os meios de deixarem de ser espectadores e de se tornarem agentes de uma prática coletiva. De acordo com o paradigma brechtiano, a mediação teatral torna-os conscientes da situação social que dá lugar a essa mesma mediação, e desencadeia neles o desejo de agir para transformar a dita situação social. Segundo a lógica de Artaud, fá-los sair da sua posição de espectadores: em vez de estarem perante um espetáculo, são envolvidos pela performance, arrastados para dentro do círculo da ação que lhes devolve a sua energia colectiva. Num caso como no outro, o teatro oferece-se como mediação tendente à sua própria supressão. (Rancière, 2022, pp. 13-14)

A tomada de consciência por parte do espectador ou do público, promove um possível ímpeto de participação no debate e nas problemáticas que pautam o contexto. Este sentido ação, sugere um olhar crítico sobre as dinâmicas de poder, entre aquele que produz e aquele que compõe a audiência, uma vez que o espectador assume um papel ativo naquilo que lhe é mostrado, alienando uma certa relação de dominância/submissão. A emancipação confere horizontalidade às relações de poder, numa espécie de troca crítica e intelectual, que constrói um espaço de debate que se inicia na performance, mas que se transporta para o contexto geral.

A emancipação intelectual, a que Rancière se refere pode ser encontrada noutras práticas além da representação e da performance, como aquele que aqui nos interessa refletir sobre o design, principalmente o design de comunicação. Revelando um sentido crítico do design sobre si mesmo que apela à participação das pessoas, gerando uma prática crítica. Efetivamente, a prática assente na emancipação e no olhar crítico, de alguma forma compreende o contexto, questionado-o e colocando na equação diferentes sentidos e perspectivas – “Deste modo, ele e ela são

mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes activos do espectáculo que lhes é proposto.” (Rancière, 2022, p. 21)

Este conceito de participação e de emancipação, apontado por Rancière pode, também, fazer parte do conceito de autonomia, que concentra conotações de um possível isolamento do designer na sua prática, seja este um isolamento pessoal ou físico, ou por outro lado, um distanciamento do contexto no qual se desenvolve o projeto e a prática. Se for tido em conta o artigo da designer de produto e diretora executiva – Jasmine Christensen, a autonomia revela um sentido de independência e de liberdade de decisão, por parte do designer, que se pode assemelhar a uma conceção de experiência e estrutura profissional mais corporativa. Esta construção da ideia de autonomia, associada a poder ou estatuto profissional, possivelmente contrasta com o conceito de colaboração, que apresenta uma forma de estar na prática do design, em torno da intervenção de vários profissionais e várias disciplinas, a um determinado projeto – “When someone says, “I want to be more autonomous”, what does that mean? Autonomy is independence, freedom, self-government. In the context of design, autonomy can be perceived to mean: “I want to do this on my own, I can do this by myself.” (Christensen, 2018). Nesta ideia de colaboração, é possível encontrar uma prática do design que se desenvolve através do debate, e do aproveitar que este espaço de partilha e de questionamento para que a disciplina amplie e reavalie as suas metodologias e as dinâmicas de poder que a prática possa promover.

Mas, caso se observe o artigo do curador Andrew Blauvelt – *Towards Critical Autonomy or Can Graphic Design Save Itself*, o autor apresenta ainda a autonomia como um espaço de liberdade, perante a indústria e o mercado, com o intuito de conferir à prática do design, uma possível dinâmica de imersão no contexto e exploração intelectualizada das necessidades do mesmo. Desta forma, a autonomia surge com uma aplicação distinta que corrobora, apesar do objetivo de debate e questionamento, o conceito de colaboração, apresentado por Christensen, que acrescenta uma dimensão mais próxima de um contexto específico, da realidade. – “By autonomy, I do not mean a wholesale withdrawal from the social or the kind of freedoms the fine arts claim. Graphic design, precisely because it is an instrumental form of communication, cannot divorce itself from the world. Rather, graphic design must be seen as a discipline capable of generating meaning on its own terms without undue reliance on commissions, prescriptive social functions, or specific media or styles.” (Blauvelt, 2003, p.41), conferindo, assim, à prática uma consciência e responsabilidade, sobre as suas mensagens e meios de mensagem, de forma a construir um espaço crítico que coloque em causa as agendas do mercado e dos media, bem como também questionar as fórmulas e programas disciplinares, ou seja o design centra a sua prática sobre o contexto e as circunstâncias, em detrimento de uma constante preocupação com o promover de um estilo pessoal ou com a construção e a estética do objeto (Blauvelt, 2003, pp.41-42). Blauvelt aponta também que este espaço de pensamento crítico, de proximidade com o contexto, como meio para o design de comunicação se tornar um agente social, que coloca na sua agenda as implicações da sua prática e contorna as limitações impostas pelos programas do mercado, desta forma invocando um espaço disciplinar autónomo e crítico, com uma agenda própria (Blauvelt, 2003, p.43).

Na mesma medida, é possível perceber que a ideia de critical design e de questionamento apontadas por Blauvelt, encontram paralelismos com os conceitos apresentados por Anthony Dunne e Fiona Raby, no seu trabalho *A/B*, (apresentado no capítulo anterior) é verificável que o lado B aponta, para uma prática mais crítica e alinhada com uma ideia de debate – “Design for debate” e de questionamento – “Asks questions” (Dunne & Raby, 2009). Desta forma é possível

verificar que, um dos propósitos e objetivos da prática crítica no design, é centrar-se no debate de ideias, apresentando a disciplina, de alguma forma como um espaço de mediação e de partilha de perspectivas, como referido pelo designer Francisco Laranjo, no artigo de 2015, *Critical Everything*.

The goal is to generate debate. Second – and even though the goal is to generate debate – it is not good to expose oneself and be publicly self-critical. This is bad PR. But if even critical and speculative designers are not self-critical, what hope is left for the other 99% of graphic design? And, if the visual articulation of the work is seen as a collateral damage, a neglectable abstraction to invoke important ideas, how can graphic design mature if the visual means through which it investigates and reflects are not scrutinised? (Laranjo, 2015 (A))

Esta ideia de reflexão, apresenta-se na publicação editada pelo curador Magnus Ericson, pelo designer gráfico Martin Frostner, pelo diretor criativo Zak Kyes, pela ilustrador e professora da Konstfack University of Arts, Crafts and Design, em Estocolmo – Sara Teleman e pelo designer Jonas Williamson, intitulado *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader* que é resultado de um fórum decorrido em 2008, onde surgiu como ramificação da exposição *Forms of Inquiry: the Architecture of Critical Graphic Design* que desenvolveu temáticas do *critical design* e a relação do design de comunicação e a arquitetura. Neste sentido – “Iaspis aims to further discuss these issues in relation to the exhibition. The intention is to contribute to an overall discussion about the changing landscape of design and the relationship between design, architecture and art and the issue of how knowledge and experience within these disciplines can inform each other.” (e-flux, 2008), posteriormente, as ideias do fórum e da publicação são expostas no artigo, sobre a obra, do crítico Rick Poynor: *A Swedish Perspective on Critical Practice*, publicado no *Design Observer*. Neste artigo é trazida para primeiro plano a necessidade de ampliar as vozes e os pontos de vista que integram os debates sobre o design de comunicação – “A critical forum would have been the perfect place to open up the discussion to other voices and other points of view.” (Poynor, 2011), contrariamente, ao que, maioritariamente acontece, designers a falar sobre design de comunicação – “The reality elsewhere is that graphic designers are almost the only people talking about graphic design. In countless lectures, conferences, blogs, magazine articles and books, what discussion there is represents the designer’s perspective and agenda” (Poynor, 2011). Este ampliar o debate a outros interlocutores permite que a disciplina aumente os seus campos de atuação e interesse, e acima de tudo compreenda melhor a realidade em que vive, percebendo as questões e as problemáticas que informam e direcionam a prática. No entanto, Poynor é muito crítico em relação a uma dinâmica mais participativa, pondo em causa os seus objetivos:

No one pauses to question why any of these fields, already occupied by highly competent practitioners, might need “trespassing” designers to help them do the job, or what it is about graphic design education that would qualify a designer to intervene in such a range of disciplines. (If we are merely talking about carrying out graphic design tasks for these clients, then this is just business as usual.) Leaving aside the designer’s understandable desire to try new things — everyone would like to do that — what does the audience have to gain from an “expanded” interpretation of graphic design’s role? Also, does this new mobility work both ways? Could curators, architects, writers and fashion people start doing graphic design? Would they even want to? (Poynor, 2011)

Com efeito, esta construção da consciência crítica mais alargada é apresentada por Francisco Laranjo, no seu artigo *Critical Graphic Design: Critical of What?*, no qual explana três possíveis abordagens, no que concerne à consciência crítica da disciplina. Estas abordagens são baseadas nas ideias demonstradas na obra, já citada: *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*, no artigo da investigadora Ramia Mazé: 1: "The first has to do with a critical attitude toward a designer's own practice. The designer makes an effort to be self-aware or reflexive about what he or she does and why. Mazé argues that this can be understood as a kind of internal questioning and a way of designers positioning themselves within their practice." ; 2: "The second form is the "building of a meta-level or disciplinary discourse." This involves what Mazé calls, "criticality within a community of practice or discipline," and trying to challenge or change traditions and paradigms. Designers are critical of their discipline while actively and consciously working toward its expansion and evolution" e 3: "In the third kind of criticality, designers address pressing issues in society. The critique is not targeted at a designer's own discipline, practice or even at design in general, but at social and political phenomena. In practice, the three modes of criticality often overlap, intersect and influence each other." (Laranjo, 2014)

De facto, estas abordagens sobre a postura crítica, apresentadas por Mazé focam-se em mostrar como é necessário promover o debate dentro e fora da disciplina, no sentido de alargar a discussão.

[Ramia Mazé] While the discussion about critical practice is relevant to a sort of disciplinary project, to building the foundations of a discipline, it also seems that we are working, or even must work, in an interdisciplinary way. There are many crossovers in the examples presented and exhibited here in which graphic design is borrowing from architecture, performance, sound and robotics. Even putting design into a (art) gallery means that we're not just talking about design – we are intentionally occupying another context in order to make another kind of discussion, to expose design to another kind of discussion, to expose design to another set of ideas, perceptions and critiques. (Ericson, Frostner, Kyes, Telemann, Williamsson (eds.), 2009, p.393)

A promoção de uma atitude crítica evita uma descrença dos profissionais na sua disciplina e nas abordagens da sua área de trabalho, Poynor assinala ainda:

"The Reader" does offer a handful of examples of what a more sophisticated way of talking about graphic design can sound like. Is it only a coincidence that two of these contributions come from Dutch designers? Where many graphic designers, even those who aspire to be critical, lack the theoretical tools needed to fully understand their position, both Experimental Jetset and Metahaven seek to incorporate insights gained from regular wide reading into their philosophies and working methods. In an interview with the editors, Experimental Jetset cite Marx, Derrida, Guy Debord's *The Society of the Spectacle* (an early influence), Herbert Marcuse's *The Aesthetic Dimension*, and an essay about socialism and print by Régis Debray published in the journal *New Left Review*. This isn't just name-dropping. They discuss these sources in clear, unpretentious language and show why they are important for the team's conception of design. They argue that making is a form of thinking, that ideology is a product of design, and that every designer is an ideologist whether he or she realizes it or not. (Poynor, 2011)

Efetivamente, este debate na sua dimensão mais alargada alicerça a intelectualização do designer e o fomentar do pensamento crítico e informado, isto é confirma uma potência transformadora do design.

Marcuse's idea that "aesthetics is a form of radical political praxis in itself" to their task as designers, declaring that "the true political potential of a designed object is foremost located in its aesthetic dimension." By "aesthetics" they mean not only the composition of formal elements in the work, but also the composition of ideas and allusions. They believe, as I do, that the solution to the condition of social alienation described by Marx lies, at least in part, in the "de-alienating power" of aesthetics, and they profess an unswerving modernist faith in the transformative, utopian potential of free aesthetic form. (Poynor, 2011)

O já referido debate, decorrido em Amesterdão, no ano de 1972, entre os designers gráficos Wim Crouwel e Jan Van Toorn, é um exemplo desta dimensão, em que o "dissenso" conceito sugerido por Rancière, confortavelmente habita, e carrega consigo uma esfera de interesse público. Neste debate é, como já vimos, possível verificar que os dois designers se encontram em pólos opostos, no que concerne à sua visão do design e do seu papel na comunicação e na sociedade. No decorrer da conversa surgem pontos, até hoje, relevantes como: a responsabilização do designer enquanto intermediário de uma mensagem, bem como de estar consciente do seu papel ou da sua abordagem, independentemente da forma como trabalha ou que escola do design adopta, tal como aponta Van Toorn – "The designer falls short not only because through his use of form he programs rather than informs, but also because he no longer questions his goal and responsibility. His design influences and conditions users, rather than supporting its content.", ou como também aponta Crouwel no seu contra-ponto sobre a responsabilização, quando coloca a relação do designer com o público como assente na neutralidade, ou seja a responsabilidade do designer surge sustentada pela neutralidade na sua postura – "Our colleagues know which side I'm on, for I believe that as a designer I must never stand between the message and its recipient. Instead, I try to present the issue as neutrally as possible." (Crouwel & Van Toorn, 2015, p.22). Este encontrar do propósito naqueles trabalhos e da consciência do designer enquanto interveniente, é o parâmetro que, talvez, consiga gerar uma distinção entre o designer/trabalho profissional do trabalho amador, validando a qualidade e o impacto do trabalho do designer – "Wim Crouwel: Good designers could have conveyed the content much more strongly and this could have brought the movement more success. Jan Van Toorn : Why then did those designers fail to contribute? Because they are incapable of giving adequate answers. So all that remains is amateurism. The people in our profession have no answers." (Crouwel & Van Toorn, 2015, pp.35-36)

O dissenso ou como o designer Max Mollon denomina a ambivalência, pauta o debate entre estas duas figuras do design de comunicação – "(...) This means that an artefact that is ambivalent (both familiar and unfamiliar), carries two discordant thoughts. It thus triggers cognitive dissonance and drives the audience to consider and deal with the unease of the situation. It entices the audience to feel concerned." (Mollon, 2019, p.193). Na sua tese, Mollon sugere que a ambivalência, ou seja a não existência de uma resposta (retirada do debate) conclusiva e unânime, viabiliza uma certa ânsia e um ímpeto, por parte do público, de tomar um lugar participativo no debate a decorrer – "Ambivalence may hence arouse cognitive dissonance and an urge to speak out." (Mollon, 2019, p.194) Esta perspetiva é verificável se se observar a transcrição do debate entre Crouwel e Van Toorn, uma vez que no decorrer do mesmo, também há intervenções de

membros do público e de outras figuras que não as principais. Desta forma, é possível perceber que a “provocação” proveniente da dissonância e da ambivalência tem a capacidade de expandir o debate – “(...) In addition, in order avoid the lexical field of ‘provocation,’ I suggest to select ‘dissonance’ as a term that refers to designers’ approach of unsettling their audience so as to feed critical reflection and spark debate.” (Mollon, 2019, p. 195). A dissonância gerada no decorrer do debate abre espaço para que a audiência encontre semelhanças ou disparidades com aquelas que são as duas crenças e valores, gerando uma relação familiar/não-familiar com o conteúdo apresentado.

A relação familiar/não-familiar, foi algo tratado em áreas como a filosofia, pelas mãos de Sigmund Freud, que denominou este fenômeno de Uncanny – “The uncanny, understood as something that is at the same time familiar and unfamiliar, enables an emotional catharsis, an introspective disturbance, close to fright and neurosis. It is easily mismanaged, becoming close to provocation, and can prevent reflection.” (Mollon, 2019, p. 201) A catarse que se desenrola no decorrer da reflexão crítica, oferece a possibilidade ao design de comunicação, de perturbar o público, e assim, trazer para primeiro plano um dos conceitos propostos por Dunne e Raby, no manifesto *Work in Progress*, lista A/B, quando apontam o design crítico como provocatório e que faz pensar e questionar (Dunne&Raby, 2009).

Esta construção de um espaço de debate e questionamento, tem determinada a possibilidade de gerar um programa para o design que contrasta com a forma de estar disciplinar, possivelmente, mais normativa, uma vez que o colocar em causa e o questionar explora a expansão dos campos de atuação e das perspectivas que constroem uma certa consciência disciplinar. Este conceito de expansão é apresentado por Alexandra Midal, na sua obra *Design by Accident, For a New History of Design*. No decorrer do livro o conceito de expansão surge aplicado à construção de cidade e à relação com o ambiente, mas é possível transpor esta linha de pensamento a área de atuação do design, por exemplo – “The proliferation of the notion of environments in art, architecture, and design attested to the rising prominence of experiences designed to expand perception and consciousness.” (Midal, 2019, p. 352)

Efetivamente, a preocupação e consciência sobre os diferentes contextos, no que toca à relação geral e particular, de individual e coletivo, salientando também a necessidade de o designers serem educados para pensarem, independentemente de fórmulas e dos dogmas, emancipadamente que trabalham em coletivo e em contextos diversos. Nesta mesma obra, é possível encontrar um reflexo dos conceitos de espaço de debate e de ligação com o contexto, na exposição “Visiona” (Figura 45-47), datada do ano 1968-1972, promovida pela corporação Bayer, a exposição tinha como motivação o explicar da forma de vida contemporânea. Neste sentido, o trabalho para este projeto, possivelmente, colocaria em questão a forma como se viviam, como se estabeleciam as relações com o ambiente ou com o espaço envolvente. Esta relação com o contexto, sobre o qual se refere, anteriormente, encontra nesta exposição a sua materialização, a forma como o contexto envolvente pode toldar a comunicação com projeto e com o produto da disciplina.

By collaborating with prominent contemporary designers, the intention was to complement the technical possibilities and practical uses of Bayer’s artificial fibers with aesthetic and artistic aspects – with the designer serving as a link between manufacturer and final consumer. Thanks to Verner Panton (»Visiona 0«, 1968 and »Visiona 2«, 1970), Joe Colombo (»Visiona 1«,

1969) and Olivier Mourgue (»Visiona 3«, 1971), the »Visiona« exhibitions are still today considered exemplary for the avant-garde living concepts of the late 1960s and early 1970s. They offered designers a platform for presenting new, revolutionary ideas, promoted public debate and the cultural importance of residential living, and provided the industry with new inspiration. (Vitra Design Museum Gallery, 2014)

O decorrer das exposições, de alguma forma, abriu o espaço para especulação e experimentação das relações que os seus projetos conseguiram estabelecer com o público não só no espectro da contemplação, mas também num espectro mais profundo com o que é o psicológico e fisiológico. Neste sentido, na exposição, possivelmente foram experimentados mecanismos de criação de novos contextos, que ganham outras dimensões, aquando da sua explanação ao público e às relações que os intervenientes vão estabelecendo. Este gerar do contexto trata esta observação e atenção do particular e do geral, que expande o alcance do projeto de design, independente da sua forma ou função, trata-se, possivelmente, de um sentido de completude, que se associa ao projeto e ao exercício da disciplina.

The series of “Visiona” exhibitions, which consisted of environments created by designers, is typical of this phenomenon: here objects and furniture were subsumed into a broader global environmental project. The “Visiona” exhibitions appeared in annual installments over a period of four years, beginning with Colombo’s project in 1969. The following year saw Verner Panton present Fantasy Landscape, an environment made up of multicolored jersey forms installed inside a boat, while for the third edition Oliver Mourgue created an apartment consisting of mobile screens. The fourth and final “Visiona” featured the work of textile designer Jack Lenor Larsen, shortly before the 1973 oil crisis forced Bayer, the project’s commissioner, to close its prospective research division. Over the course of the four exhibitions, Bayer’s textiles served as a pretext for ambitious spatial experiments, with the four designers creating not just items of furniture but psychological and physiological environments. (Midal, 2019, pp. 353-354)

A exploração crítica e ambivalente do espaço, foi recurso na série de exposições Visiona, e ter-se-á tornado uma preocupação disciplinar, bem como uma possibilidade de especulação multidisciplinar. Os Archizoom Associati, transformaram este conceito num espaço vazio, numa desmaterialização do espaço e do contexto naquele que é o projeto “Abitare è facile” para “Italy: The New Domestic Landscape”. Neste projeto os visitantes tinham acesso a um espaço vazio, com as suas paredes de cor cinzenta, complementado com a gravação de uma voz que declamava, um determinado texto – “Environments were voids, experiments in dematerialization that sometimes went to extremes, as in the case of Archizoom Associati’s project for “Italy: The New Domestic Landscape,” entitled Abitare è facile (Living is easy). Visitors entered a completely empty room, whose walls were a uniform gray, inside a recording of the voice of a young girl reading the following text was played (...)” (Midal, 2019, p. 355)

O recurso ao vazio e à especulação traduzia o questionar daqueles que são os cânones da arquitetura e do design, daquilo que os compõe, no vazio o espaço de especulação e a percepção do público, revelam um espectro amplo, no qual o designer, não determinava todas as decisões criativas nem toldava a percepção de terceiros. Neste espaço o campo da percepção pessoal, era mais volátil e amplificado – “Archizoom Associati used the recording as a means of colonizing

the architectural tradition from within, and exploring the void as an experimental space in which individual perceptions could be amplified and distorted.” (Midal, 2019, p. 356)

A abordagem do vazio explorado pelos Archizoom Associati, foi alvo de um ensaio crítico do arquiteto e historiador Manfredo Tafuri, na sua obra *Design and Technological Utopia*, no qual Tafuri apontava questões de ordem política e estética, sobre aquele que se revela ser um espaço amplamente livre. Apontando críticas ao facto de os radicais, que seriam a resistência ao sistema se encontrarem alinhados com os universos económico e financeiro, o que parece contrariar as suas premissas enquanto radicais, no sentido em que sob a alçada do radical e da resistência, estes profissionais geravam projetos que serviam propósitos de rentabilidade e de mercado, construindo soluções com ímpetos estéticos e formais que incitam o consumo.

Tafuri questioned the apparently liberating qualities of an all-encompassing space like the environment on both political and aesthetic grounds in his critical essay for the exhibition’s catalogue. He accused the radicals of cultivating a faux naivety in order to hide the manipulative aspect of their assault on all forms of expression, including domesticity and the void. He further denounced their development, by way of design, of a fashionable kind of formalism that was altogether compatible with the economy, even as they critiqued the market friendly ideology developed by the Modern Movement. (Midal, 2019, pp. 356-357)

Efetivamente, é possível compreender que a visão de que a autonomia contrasta com as posições tomadas pelo trabalho dos Archizoom Associati, uma vez que, segundo Tafuri, o seu trabalho tinha um programa estético e formal, que movia o mercado e que parece abandonar o discurso crítico, sem ligações ao contexto ou ao mundo real e era promovido em círculos fechados, os museus, distanciando-se do mundo real. E, de alguma forma, a prática crítica e o espaço de debate (Blauvelt, 2003, p.41), que provêm do espaço autónomo, dificilmente se desenvolve num contexto distante e de privilégio, o que de alguma forma inibe a eficácia deste espaço crítico como ferramenta de análise e de construção projetual.

Their position was all the more questionable, Tafuri argued, given that their critical production was situated within the comfortable and bourgeois space of the museum and therefore clearly at odds with their stated desire to effect concrete change. Tafuri echoed the criticism directed by architecture students at Archizoom’s Centro di Cospirazione Eclettica at the 1968 Triennale di Milano: they believed that by positioning this ostensibly radical project within a museum space that was at a safe remove from the market, Archizoom Associati had not only reneged on its promises to intervene in the real world but, worse, neutralized its critical discourse and transformed it into little more than a hollow aesthetic. (Midal, 2019, p.357)

No entanto, forma autónoma de estar no design materializa-se sobre a forma de experiências, reflexão e construção especulativa, que viabilizavam um espaço de reflexão crítica também para o público, tal como o teatro e a performance, que Rancière aponta na sua construção sobre a emancipação. Sendo assim, o neutralizar do discurso crítico, sob a forma de fórmulas e programas no âmbito da estética, entrava porventura em conflito com o olhar crítico que se proponha avaliar e questionar. Estas intervenções e conceções, que se alinham com a materialização destes modelos e experiências figuram uma reavaliação das dinâmicas de poder, no âmbito de uma prática do

design assumidamente reflexiva. No âmbito do design de comunicação, a designer Anja Groten, explora esta ideia da disciplina como meio de trabalho da mensagem, filtrando, avaliando narrativas e hierarquizando informação. Sendo assim, esta triagem e ação sobre a mensagem sugere uma necessidade de responsabilidade e consciência crítica sobre todo o contexto do trabalho e a forma como e para quem este se vai edificar, tal como se verifica no seu artigo Design Friction, presente na publicação *Modes of Criticism 4 – Radical Pedagogy*, editada por Francisco Laranjo.

In the field of communication design, modes of designing are processes of deciding what information qualifies to be made explicit, what should be communicated and how. Through selection and organisation of information, but also deciding which tools are used to process it, designers engage in mechanisms of privilege. Seeing design as practice that in its essence is a practice of discrimination; of prioritising, classifying and selecting, raises questions of accountability, and demands an extended evaluation of design objects, situations, structures and systems. (Laranjo (ed.), 2019, p.62)

O questionamento e o olhar crítico sobre os projetos da disciplina revela para a autora a necessidade de que o trabalho seja objeto de escrutínio por parte dos pares e outros elementos exteriores à disciplina, na medida em que esta abordagem do processo como objeto de estudo e de escrutínio, pode ter a necessidade de contar com outros intervenientes, outras perspectivas, ou seja no processo, as questões são colocadas, são avaliadas por elementos exteriores, que colaboram na construção de uma prática mais aberta e completa, uma vez que é composta através do debate e da colaboração.

In order to critically interrogate design processes and approach the complexity of a process, study it from the inside out, become part of it. As designers and design educators we need to stop camouflaging our work. We have to stop convincing and become vulnerable. We have to present our work in ways that it can be attacked and open to the fact that our projects are partial, discriminating and flawed. Instead of asking: What are you designing? or: Who do you design for?, we could ask: Who are you designing against? Which communities do you affect with your design? (Ahmed & Fortier, 2003) In order to address questions relating to the politics of design, the active part-taking, framing and shaping of human coexistence- a study of collaboration and cooperation in relation to design practice is fundamental. (Laranjo (ed.), 2019, p.63)

Efetivamente, a intervenção de outros elementos no projeto de forma a que este aceda ao debate e à colaboração, bem como este alterar da agenda disciplinar, no sentido em que como citado acima, a prática disciplinar se orienta para as pessoas e a forma como as implica e afeta, em detrimento de uma agenda se pauta pelas necessidades económicas e que prevê as pessoas como consumidores, poderia talvez, alinhar-se com aquele é o programa do design participativo, que prioriza a colaboração entre profissionais e as pessoas, bem como a atenção e ao processo de construção do projeto, ao modo como se dá forma ao projeto e ao seu propósito.

Participatory design is an approach which draws attention to design processes and collaboration. By introducing the premise of involving those affected by design – such as end users and citizens it promises to democratise the design processes. This approach, also known as

cooperative design, originates from projects taking place in the 1970s in Scandinavia where researchers and designers cooperated closely with groups of workers and union representatives with the aim of improving the process of introducing computation to everyday work life. (Bødker, Grønbaek & Kyng, 1995) People partaking in participatory design situations become not only witnesses of the design process, but are also invited to contribute to it, and potentially change the development of the design. (Laranjo (ed.), 2019, p. 63)

Deste modo, o programa do design participativo, revela um sentido de descentralização do discurso do design, uma vez que os rostos e referências que intervêm no decorrer do debate, são colocadas em causa, ou seja o debate fica aberto aos vários profissionais e a várias audiências. Assim, o design não se fundamenta no seu sucesso ou reconhecimento, mas possivelmente, na relevância das suas intervenções e no papel que desempenha no melhor responder às necessidades do contexto. Sendo assim, as estruturas disciplinares e os seus cânones são colocados em questão, revelando um sentido político que se encontra nesse questionar das dinâmicas de poder e no impacto que o design e os seus processos têm nos diversos contextos sociais.

The participatory approach can be seen as an attempt to address social questions in design. This social turn in design aims to reconsider “what design is about – not in terms of its objects but, and perhaps even more fundamentally, its subjects.” (Keshavarz & Mazé, 2013, p.1) By reducing the domination of experts and decentralising the design process, participatory design aims at developing methods for organising joint decision-making about design in context, incorporating a variety of stakeholders. According to design researcher Carl DiSalvo participatory design is motivated by intertwined practical as well as political concerns: “Participatory design provides an opportunity to witness the expression of politics through design as it unfolds. Rather than interpreting the politics of an artifact after the fact, through participatory design we can see the politicisation of the artifact through the process of defining function and form. (Laranjo (ed.), 2019, pp.63-64)

No texto de Anja Groten – *Design Friction*, a autora lista também algumas críticas que se apontam ao design participativo, tais como: a escolha de determinados intervenientes de modo a viabilizar uma qualquer decisão, durante o processo de trabalho, o que resulta numa, possível influência no resultado ou na forma como se aborda o projeto e a exclusividade da prática para com o contexto humano,. Assim, o conceito de participação refletiria talvez, uma tentativa de controlar ou resultados, as questões que são levantadas e os temas que são abordados, de alguma forma inviabilizando o sentido de consciência política ou social que se alinhar com a disciplina do design de comunicação.

Recurring criticism of participatory design, however, addresses the risk of tokenisation of participants, who might be invited to join a design process only to legitimise certain design decisions. (Groten, 2019) Participation in this case is used as a means of control and depoliticises a design process rather than achieving the emancipation of participants. (Mazé, 2018) Other recent critiques of human-centred design delineate participation in design as successful in creating empathetic design – intuitive and suited to the needs of end users. However they fail to look beyond the immediate user and individual cases. (Laranjo (ed.), 2019, p.64)

Desta maneira, o design participativo, segundo a investigadora Johanna Schmeer, não contempla um contexto mais amplo, que ultrapassa e engloba as necessidades do ambiente, bem como de outros seres vivos, que são parte do contexto – “To design researcher Johanna Schmeer, participatory design does not consider ‘the other’ that might be affected: ecologies, bacteria, air, soil, artificial intelligences. (Schmeer, 2019)” (Laranjo (ed.), 2019, p.64). Ou seja, atentando na prática participativa a disciplina avalia o seu impacto, num campo mais amplo, considerando outros elementos para lá daqueles que são mais comumente tidos em conta, dado o facto, tal como aponta Escobar, de a disciplina necessitar do cuidado sobre o ambiente, uma vez que a sua construção disciplinar implica o recurso a matérias-primas e estruturas, o que exige uma consciência crítica e uma responsabilidade sobre este consumo e recursos.

There is a certain clarity about the political economy of design—design’s dependence on, and contribution to, capitalism, exploitation, and other forms of power, both broadly speaking and in specifically in terms of design’s contribution to maintaining particular forms of work and divisions of labor, an issue that design theorist Damian White (2015) has examined with insight. There is also a political ecology to it, stemming from design’s fundamental role in the exploitation of natural resources, its participation in energy-intensive and consumerist lifestyles, and its propagation of specific ideas about nature and the built environment, among other areas. There is not much contemporary design that is done “with nature,” to put it mildly. It thus befits this field to develop a sophisticated political ecology of its own practice; for this task, it is useful to consider the main elements—theories, concepts, and issues—with which this field has dealt since its inception. (Escobar, 2017, p.58)

Desta forma, a prática reavalia as dinâmicas de poder que possam ter sido promovidas, até naqueles que são os fatores ou elementos externos à disciplina, como ecossistemas ou inteligências artificiais, como aponta Schmeer. No seu ensaio *Xenodesignerly Ways of Knowing*, do ano de 2019, a investigadora alega que o design participativo tem uma ligação estreita com as necessidades humanas, que se alinham com as necessidades económicas e de mercado. Posto isto, as questões que podem ser levantadas e os questionar do sistema capitalista, segundo Schmeer são colocados em causa, dada a agenda do design participativo, enquanto parte do processo de melhoria dos produtos para o consumidor.

This essay argues that human-centered design, which for many years has been the predominant paradigm within the field of design, has in part contributed to contemporary environmental and social problems through its servicing role within the systems that created it. It argues for resisting reduction by developing more inclusive, multi-perspective design practices, taking the complex entanglements of humans and other entities into consideration. (Schmeer, 2019)

Tendo em conta a proposta e programa do design participativo, Groten no seguimento do texto *Design Friction*, sugere um conceito alternativo: a colaboração. Este foi apresentado anteriormente pela designer Jasmine Christensen, no artigo *To Grow as Designer: Collaboration Beats Autonomy*. Aí, Christensen refere o possível papel da colaboração na construção de uma prática mais atenta e mais completa – “Collaboration keeps us accountable to designing something for

others instead of for ourselves and raises the quality of our output. It ultimately helps us in our pursuit of empathy.” (Christensen, 2018). Desta forma, uma abordagem mais consciente e responsável, possivelmente contraria um sentido de hierarquia ou dinâmica de poder, que poderia toldar a prática, quiçá colocando em causa alguns padrões que se associam à disciplina, a par de contar com a intervenção de outras áreas do saber e de outros profissionais.

As a designer who initiates and engages in situations of collaborative-making, I draw from aspects of participatory design. I prefer to use the notion of collaborative design, ceasing hierarchies, abandoning strict task distribution and solution-driven approaches. I share the desire to engage in collaborative and process-based settings for design with others designers, artists and technologists who organise, and participate in situations of collaborative design. (Laranjo (ed.), 2019, pp.64-65)

Por conseguinte, é possível compreender uma prática colaborativa indicia a intervenção de outras vozes no espaço do projeto, para que este possa melhor servir as necessidades e questões do contexto. Todavia, esta abordagem da disciplina, pode contar com contraste de posições e formas de estar dos vários intervenientes, e um sentido de confronto que se alia ao debate.

The collaborative design approach as I understand and practice it, is based on an underlying critique of singular strongly individualised design practices, and aims at addressing a multiplicity of facets that come to the fore during the design process. Including ‘others’ during a design process can open up the possibility of confronting assumptions ingrained in habitual daily practice, biases and preconceptions, which are regularly overlooked when working individually. As collaboration differs from cooperation, the notion of collaborative design discussed here, deviates from the origins of participatory design. Recent debates about the potential of conflict in participatory design are better aligned with the notion of collaboration I experience in my own practice. Yet, the notion of collaboration in relation to design often remains unspecific and needs problematisation. Do encounters with other designer’s processes in a collaborative environment expose and confront different perspectives, contradicting interests and expectations? Can confrontation in such a context constitute change? (Laranjo (ed.), 2019, p.65)

De forma a perceber se o confronto de perspetivas e o debate podem ser mecanismo de evolução e emancipação, é necessário que se tenha, primeiramente, em conta a definição de emancipação, já aqui enunciado por Rancière, tal como aquela que é apresentada pelos professores Véronique Perret, André Spicer e Isabelle Huault, no seu artigo *Beyond macro- and micro- emancipation: Rethinking emancipation in organization studies* e, para os quais a emancipação designa-se pela libertação de barreiras que atentam contra o desenvolvimento e articulação da consciência humana – “Emancipation is the ‘process through which individuals and groups become freed from repressive social and ideological conditions, in particular those that place socially unnecessary restrictions upon the development and articulation of human consciousness’ (Alvesson and Willmatt, 1992: 432).” (Huault, Perret, Spicer, 2012, p.4). Para além disso de forma a entender a relação entre os conceitos de confronto, articulação e evolução da consciência humana, no seu plano individual ou num plano coletivo, proposta pelos autores pode, talvez, ter-se em conta o conceito de ‘agonism’, proposto pelo teórico político Chantal Mouffe, com aponta Groten, que

porventura equaciona o confronto e a diversidade de opiniões como uma forma de mudar as relações de poder, através do legitimar das posições de outros intervenientes, na sua pluralidade.

Design theorist such as Carl DiSalvo and Ramia Mazé have contributed to a critical, non-solutionist design discourse by applying the concept of agonism, as proposed by political theorist Chantal Mouffe. Agonism, according to Mouffe, stands for pluralist democratic order, in which the opponent is not considered an enemy to be destroyed but an adversary whose existence is legitimate and must be tolerated. To come to accept the position of the adversary is to undergo a radical change in political identity- a shift in power relations. Mouffe envisions democratic politics as a form of agonistic pluralism. (Mouffe, 1998) (Laranjo (ed.), 2019, p.67)

Segundo a autora, o debate e o contraste de perspectivas gera um lugar fértil para o processo de trabalho do design, na medida que são colocados em causa os cânones e formas de estar na disciplina, bem como se evidenciam distintas vozes, que são promovidas pelo debate, como já pode ser encontrado na ideia de dissenso teorizada por Jacques Rancière.

At first glance, notions such as dissensus seem threatening to a ‘productive’ design process. If a design process is considered productive only when a marketable outcome is guaranteed, the concept of agonism comes across as time-consuming, uncomfortable and therefore useless. Looking at design and design processes from socio-political and socio-technological perspective, the acknowledgement of plurality in a design context allows to address the complex nature of human and non-human interaction without rendering differences and unresolvable contradictions obsolete. (Groten, 2019, p.68)

No sentido de promoção de um contexto e debate intelectualizado, na construção da disciplina, bem como do conceito de design participativo (Groten, 2019, p.63) é possível encontrar reflexo numa das publicações do professor Carl DiSalvo, intitulada *Community and Conflict*, no qual é proposto o pluralismo, associado ao conflito e à participação, como catalizador da construção do conceito de comunidade, por meio dos aspetos comuns entre os intervenientes. Também no texto de Groten, a autora constrói, um possível argumento que se alinha com o conceito de heterogenia e pluralismo, ou seja o conceito de comunidade pode ser, construído naqueles que são os aspetos contrastantes. E, deste modo é plausível uma forma de estar no design mais intelectualizada e emancipada.

In Community and Conflict, ideas of pluralism as well as conflict are proposed as a means to question underlying assumptions within participatory design practices about what constitutes a community: “We often think of communities in terms of their commonalities, defined by common interests, practices, heritage, or locale.” (DiSalvo, 2011) However, communities can also be determined by their expressions of difference. There is here an alignment with Mouffe, who argues in favour of heterogeneity as foundational to pluralism and also to democracy. (Laranjo (ed.), 2019, p.70)

Nesta possível reavaliação de formas de como se desenvolve a disciplina e as suas formas de estar, pode colocar-se em causa aquele que é o ensino do design, como atua nas práticas do design, o ensino tem um papel fundamental, devendo colocar-se em causa a escola e as suas estruturas e

práticas. Sendo assim, gostávamos de salientar projetos que colocam em foco estas questões da educação em design, e possíveis abordagens paralelas, como por exemplo se encontra no trabalho da designer e investigadora Eva Gonçalves, partindo seu projeto *Ellipsis Open School* – "(...) uma escola experimental auto-organizada que tem lugar no contexto mais amplo de uma comunidade temporária." (Gonçalves, 2023, p.100). Este projeto, de alguma forma sugere uma abordagem para com o conceito de "escola", que assume como princípios: a participação, o debate e adaptabilidade da disciplina ao contexto em que se está a desenvolver – "É uma forma de exercer criticalidade, de pensar a instituição para lá da instituição, de pensar alternativas em educação e comunidade." (Gonçalves, 2023, p.37). Neste prisma, é possível entender que neste projeto há uma atenção à descentralização da disciplina, colocando em causa as metodologias e revelando a prática como uma abordagem para pensar o contexto, reavaliando as dinâmicas de poder, tal como também enunciado por Groten, que a escola, neste caso específico, salienta na prática e no diálogo. Assim, o design é apresentado, talvez, como ferramenta de construção colaborativa, em detrimento de um sentido de prática que se orientada em pleno pela materialização e comercialização.

A Ellipsis parte do espaço do design, mas propõe uma escola em que o design não é o centro. Propõe uma descentralização, nesse convite a sair do espaço em que habitamos e operamos. Propõe uma descentralização para pensar outras metodologias, formatos e processos que possam articular em rede a construção do mundo à nossa volta. É uma tentativa de engendrar outras formas possíveis de pensar o mundo, as relações humanas e as suas constelações por *via* do design. (Gonçalves, 2023, p.22)

Esta abordagem de viabilizar um espaço de debate e de trabalho multidisciplinar, é sugerido, também na *Ellipsis Open School* (Figura 48-50), que possivelmente coloca em evidência e um sentido de emancipação associado, não só à disciplina, mas também aos participantes e ao contexto, tal como Rancière também aponta na sua obra, colocando o público como parte do processo, que questiona e intervêm. Assim, também na proposta da *Ellipsis* o projeto sustenta-se numa ideia de constante reavaliação e transformação, no qual os intervenientes tomam parte nas decisões e construção das atividades, ou seja toda a escola é edificada através da colaboração (Gonçalves, 2023, p.25), da desconstrução de hierarquias, da descentralização da prática e das suas formas materialização – "O *output* não é o mais relevante, mas antes de o fazer livre do medo de falhar, sem a pressão de produzir." (Gonçalves, 2023, p.25).

Através do projeto de Gonçalves, a escola alternativa surge como meio para aproximar o ensino à vida quotidiana (sem tomar o lugar da ideia de escola, como academia) focando em ferramentas como o questionamento, para explorar as ligações entre pares e com o contexto, construindo uma forma de estar desviada de agendas capitalistas ou de dogmas académicos e disciplinares, compreendendo uma abrangência e ambivalência à disciplina de vai edificando por meio da informação e intelectualização sobre o contexto e as suas necessidades, abordando o design e o seu ensino como um espaço emancipado e que emancipa, composto pelo debate, questionamento e colaboração ao serviço da sociedade – "A escola alternativa não compete com a escola-instituição e não oferece creditações. É uma forma de exercer criticalidade, de pensar alternativas em educação e comunidade. A escola alternativa pergunta: De que forma queremos viver? De que forma nos queremos relacionar?" (Gonçalves, 2023, p.37).

Como foi possível observar ao longo capítulo, o exercício crítico, o debate descentralizado e a colaboração sustentam a construção de uma perspetiva crítica para a disciplina, incitando a uma prática mais informada e envolvida com os seus contextos e as pessoas que os compõem este debate, tal como apontam Mollon e Rancière, não necessita de resultar em consenso, antes pelo contrário passa pelo aceitar da ambivalência nas posições, do dissenso e no respeitar destas diferenças, tal como acontece com Van Toorn e Crouwel no seu debate. Desta forma, o diálogo alargado, que questiona, coloca em causa estruturas, como no caso da *Ellipsis Open School*, e dogmas, desconstrói hierarquias, constrói agendas críticas e autónomas, torna o design, tal como aponta Blauvelt, num agente social que compreende as necessidades do contexto e age sobre elas, colaborando com as pessoas, invocando a igualdade inteligências, como propõe Jacotot, emancipando a disciplina e, na mesma medida as pessoas.

A emancipação começa quando se compreende que olhar é também uma acção que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, como o aluno ou o cientista. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cénicos e noutro género de lugares. (...) Deste modo, ele e ela são, ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes activos dos espectáculo que lhes é proposto. (Rancière, 2022, p.20)

Figuras



Figura 45
Exposição "Visiona", 1968-1972, Vitra Design Museum Gallery



Figura 46
Visiona 01, 1969, Joe Colombo



Figura 47
Visiona 03, 1971, Olivier Mourgue

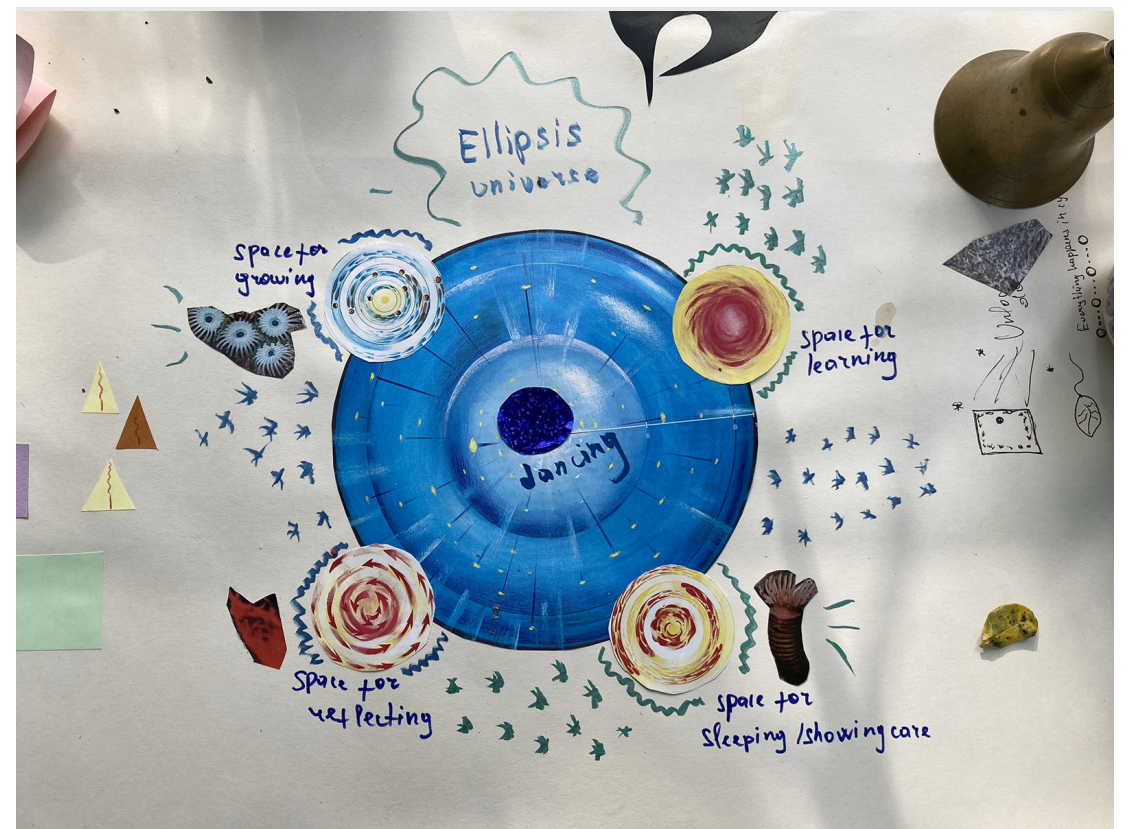


Figura 48
Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022



Figura 49
Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022



Figura 50
Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022

Considerações Finais

Observando o percurso deste estudo e as mudanças que foi sofrendo ao longo do seu desenvolvimento, sobretudo a forma como os autores e a análise dos seus discursos foi moldando e informando este trabalho. A profundidade e a complexidade do design, da sua história e dos seus discursos foi o meio que se encontrou, inicialmente, para perceber de que forma o design se automoniza progressivamente e como se pode emancipar. Esta ideia de autonomia progressiva e de emancipação, como mecanismo que fumenta o design crítico, é uma abordagem apontada por Ramia Mazé e trabalhada por outros autores que informaram este trabalho como exemplo Alexandra Midal e Beatriz Colomina.

Efetivamente, a consulta de autores e das suas obras contribuíram para o esclarecimento da primeira questão que intuímos a saber: como noutros espaços temporais se tratou a relação da disciplina com o contexto social, político e económico, partindo de momentos como a *Moscow World's Fair*, datada de 1959, e a exposição *Good Design*, decorrida no MoMA no início dos anos 1950, concomitantemente para a compreensão de questões que foram levantadas sobre a relação e às formas de estar no design, para tal foram relevantes, argumentos de autores como Nigel Whiteley, Beatriz Colomina, Richard Hollis, Alexandra Midal, Norman Potter e Ken Garland, que colocam em perspetiva o papel da disciplina no contexto de consumo e de mercado, notando também um possível apelo a uma forma de estar mais consciente, autónoma e crítica. O tratamento de informação resulta sobretudo da pesquisa, da leituras de obras e da notação de alguns casos que permitissem evidenciar as questão propostas como a disciplina como ferramenta para o debate cultural, como referido anteriormente, na voz de Midal, Colomina, Mazé e, também

Francisco Laranjo. Em segundo lugar, foram denotados os casos de Papanek e Pater e o mote do seu trabalho de design enquanto prática crítica e atenta que reavalia a interação da prática com o contexto social, cultural e ecológico. Por último, a exploração crítica do design de comunicação sob a perspectiva emancipatória como denotado por Rancière, Midal e Gonçalves.

Por outro lado, esta postura crítica surge pela voz de outros autores apresentados nesta pesquisa, tais como Norman Potter e Kenneth Hiebert que trazem para debate a ideia de que se pode compreender este campo disciplinar não inteiramente vinculado às necessidades do mercado, sugerindo a prática do design com um propósito maior, tal como evidencia Potter quando apresenta a disciplina como um meio próximo do contexto, conhecedor das suas necessidades e como veículo de uma postura crítica e desierarquizada.

Partindo desta abordagem da disciplina como espaço de pensamento crítico, foi possível encontrar ligações, num separado momento do estudo com o termo sugerido pelo designer Anthony Dunne, na sua obra *Hertzian Tales, Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* no qual se propõe o conceito de *Critical Design*, como uma forma de estar na disciplina associada a uma certa vontade de mudança, que alia questionamento e especulação. Esta é também uma ideia trabalhada por Dunne em parceria com a artista Fiona Raby, como se pode verificar na sua obra *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*. Aí sugerem uma postura disciplinar que coloca em questão os padrões e cânones do quotidiano da realidade envolvente. Este questionamento pode suportar uma ideia de provocação e debate promovido pela postura crítica da disciplina, tal como é mostrado no manifesto *A/B*.

Num terceiro momento, inquirimos sobre o debate, a consciência histórica e a prática crítica enquanto meio de reavaliação do design no contexto social e cultural, de forma a edificar um sentido de responsabilização para a disciplina. A figura de Victor Papanek fundamenta esta ideia de participação e responsabilização nas agendas mais recentes do design. O autor sublinha a atenção aos intervenientes da cada processo ou projeto, numa visão mais socializante construída com o real e através de um diálogo próximo os mesmos, que se pauta pela ausência de possíveis dinâmicas de poder ou ideias de cânones disciplinares ou do mercado, tal como também aponta Ruben Pater – “(...) designers and the community work together in 'meaningful participation in designer decisions' so that community-based knowledge is recognized and not subjected to a cultural domination by an outside design intervention.” (Pater, 2021, p.438). Temática sobre a qual parte o discurso de Arturo Escobar, que nota a condescendência e o olhar colonizador promovido pelo design, que descarta as particularidades e a identidade cultural das comunidades, comprometendo o respeito para com as mesmas, para com a sua “autonomía”, desvirtuando uma prática do design mais flexível e distante de fórmulas, livre de dogmas e atenta à realidade.

Decerto, este respeito e consciência crítica como as diferenciais na prática do design toma em atenção também a questão ambiental e ecológica. Efetivamente, esta responsabilidade pode materializar-se numa consciência de ecologia mental, ambiental e social, por meio da consciência sobre o impacto da produção dos projetos da disciplina, bem como a forma como a prática se ajusta às especificidades e cultura de cada contexto, construindo uma perspetiva de respeito e de valorização destes elementos (Papanek, 2006, p.ix). Partindo desta premissa de responsabilidade e consciência ampla sobre a materialização da prática é possível encontrar na obra de Dorothy Mackenzie, a visão de uma prática de alguma forma crítica e emancipada que coloca em causa a sua relação com o mercado e com outras vontades:

We are entering a period when environment performance, together with a wide range of ethical

and moral issues, will be on the agenda for business, government and individuals. New criteria will evolve for judging the acceptability of products and processes; new methods will emerge to calculate the true cost of activities; new regulations will control industrial and individual behaviour. (Mackenzie, 1997, p.8)

Em relação a este conceito de responsabilidade e de questionamento sobre aqueles que são os padrões e posturas da prática observam-se em páticas disciplinares como o *Design Fiction*, tal como se pode verificar no artigo de Julian Bleecker, que aborda o *design fiction* como um forma de ver a prática numa perspetiva e abordagens mais provocatórias, tal como também Ruben Pater aponta quando aborda o trabalho desenvolvido pela dupla Anthony Dunne e Fiona Raby (Pater, 2021, p.405), que sobre a sua abordagem especulativa, apontam-na não só como meio para compreender o contexto, como também para tornar as pessoas mais conscientes e críticas sobre o mesmo (Dunne&Raby, 2013, pp.2-3), sublinhando o contexto, a especulação e a colaboração como elemento-chave para uma prática mais responsável.

Efetivamente, esta reavaliação das formas de estar e relações da disciplina, pode ser verificada no artigo da designer Anja Groten – *Design Friction*. Neste artigo a autora propõe também uma visão do design sob a lente de participação e da colaboração, que fundamentam esta ideia de uma prática menos centralizada e hierarquizada. (Laranjo (ed.), 2019, pp. 63-64)

Esta de pluralidade de visões, discursos e debate foi iluminada por Rancière quando desenvolve a ideia de “dissenso”, na qual habita um sentido crítico em torno do espaço comum que se constitui pela valorização dos diferentes discursos e modos de estar. No que diz respeito ao questionamento e à promoção do debate, é possível encontrar a perspetiva de Francisco Laranjo que aponta o design como promotor do debate, nesta mesma linha de pensamento pode compreender-se que o espaço de debate e questionamento pretende contar, possivelmente, com a participação das pessoas, como sugerido por Jacques Rancière, que explana esta participação crítica e intelectualizada como meio de emancipação – “A emancipação começa quando se compreende que o olhar é também uma acção que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, como o aluno ou o cientista. Observa, seleciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cénicos e noutro género de lugares.” (Rancière, 2022, p.20).

Finalmente a análise da transição do design de comunicação como uma ferramenta de mercado para o seu alargamento enquanto fenómeno cultural, tornando a prática da disciplina num campo de estudo mais consciente e crítico, é também apresentada por Eva Gonçalves, no seu projeto *Ellipsis Open School*, que aborda o design como meio autónomo e emancipatório de colaboração e de debate e que aponta o design como meio para pensar a sociedade e o contexto cultural (Gonçalves, 2023, pp.7-8).

A dimensão e a complexidade desta temática não permitiu que fossem construídas conclusões absolutas, e tornou apenas possíveis algumas indagações e sublinhar questões, que colocavam em perspetiva outros autores e argumentos. Talvez fosse este o objetivo maior de estudo, o design se torne mais inquisitivo, mais atento, consciente e crítico das diferentes histórias que o formam, tornando-o numa prática mais próxima das pessoas, através de uma consciência maior e aberta a outras perspetivas. Edificando, desta forma, uma prática do design emancipada, mas que emancipa, que se estabelece mais como meio de questionamento e debate do que como solução ou programa.

Lista de Figuras

Figura 01: American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia
Imagem retirada de FLASHBACK EVERYTHING OLD IS NEW AGAIN (2023, dezembro 12)
<https://flashbak.com/soviet-citizens-see-the-future-photos-from-the-1959-kitchen-debate-381510/>

Figura 02: American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia
Imagem retirada de FLASHBACK EVERYTHING OLD IS NEW AGAIN (2023, dezembro 12)
<https://flashbak.com/soviet-citizens-see-the-future-photos-from-the-1959-kitchen-debate-381510/>

Figura 03: American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia
Imagem retirada de FLASHBACK EVERYTHING OLD IS NEW AGAIN (2023, dezembro 12)
<https://flashbak.com/soviet-citizens-see-the-future-photos-from-the-1959-kitchen-debate-381510/>

Figura 04: American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia
Imagem retirada de FLASHBACK EVERYTHING OLD IS NEW AGAIN (2023, dezembro 12)
<https://flashbak.com/soviet-citizens-see-the-future-photos-from-the-1959-kitchen-debate-381510/>

Figura 05: The Kitchen Debate, na American National Exhibition, 1959, Moscovo-Rússia
Imagem retirada de MAGNUM PHOTOS (2023, dezembro 12): Elliott Erwitt Nikita Khrushchev and Richard Nixon.
Moscow, USSR. 1959. © Elliott Erwitt | Magnum Photos
<https://www.magnumphotos.com/newsroom/politics/elliott-erwitt-behind-the-image-the-kitchen-debate/>

Figura 06: Filme Glimpses of the U.S.A, Charles e Ray Eames
Imagem retirada de EAMES OFFICE (2023, dezembro 12): Glimpses of the U.S.A. Film
<https://www.eamesoffice.com/the-work/glimpses-of-the-u-s-a-film/>

Figura 07: Filme Glimpses of the U.S.A, Charles e Ray Eames
Imagem retirada de EAMES OFFICE (2023, dezembro 12): Glimpses of the U.S.A. Film
<https://www.eamesoffice.com/the-work/glimpses-of-the-u-s-a-film/>

Figura 08: Publicidade desenvolvida para Pirelli Slippers, da autoria do grupo de designers Fletcher/ Forbes/ Gill (1962)
Imagem retirada de MEDIUM.COM (2024, janeiro 09)
<https://medium.com/fgd1-the-archive/pirelli-slippers-bbe387fa804e>

Figura 09: Instalação da exposição Good Design, decorrida no MoMA, 1950
Imagem retirada de Museum of Modern Art (MoMA) (2024, janeiro 04)
https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1714/installation_images/15890

Figura 10: Charles Eames, Ray Eames, Dorothy Shaver, Edgar Kaufmann, Jr, na exposição Good Design, MoMA, 1950
Imagem retirada de Museum of Modern Art (MoMA) (2024, janeiro 04)
https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1714/installation_images/15894

Figura 11: Etiquetas de Good Design, elementos colocados nos projetos da exposição decorrida no MoMA, Good Design, 1950
Imagem retirada de MEDIUM (2024, janeiro 04)
<https://medium.com/arup-digital-news/notes-on-good-design-part-1-2dbf5f328a4a>

Figura 12: Projetos desenvolvidos segundo os padrões da Escola Superior de Design de Ulm
Imagem retirada de IT'S NICE THAT (2023, dezembro 12): Ulm Journal of the Hochschule für Gestaltung
<https://www.itsnicethat.com/features/ulm-model-inge-scholl-otil-aicher-essay-230117>

Figura 13: Projetos desenvolvidos segundo os padrões da Escola Superior de Design de Ulm
Imagem retirada de IT'S NICE THAT (2023, dezembro 12): Ulm Journal of the Hochschule für Gestaltung
<https://www.itsnicethat.com/features/ulm-model-ingel-scholl-otil-aicher-essay-230117>

Figura 14: Projetos desenvolvidos na Escola Superior de Design de Ulm em parceria com a Braun AG
Imagem retirada de ARTSY (2023, dezembro 12):Dieter Rams Braun Portable Record Player, 1959
"Design Society" at Shenzhen Sea World Cultural Arts Center, Shenzhen
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-bauhaus-lesser-known-ulm-school-seismic-impact-design>

Figura 15: Projetos desenvolvidos na Escola Superior de Design de Ulm em parceria com a Braun AG
Imagem retirada de ARTSY (2023, dezembro 12): Dieter Rams, Hans Gugelot a model SK 4/10
radio-phonograph for Braun AG, Germany, c.1954
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-bauhaus-lesser-known-ulm-school-seismic-impact-design>

Figura 16: Panfletos desenhados por Paul Schuitema para a corporação P. van Berkel Ltd., 1928
Imagem retirada de DESIGN OBSERVER (2024, janeiro 05)
<https://designobserver.com/slideshow.php?entry=8817&view=157&slide=1#slide>

Figura 17: Poster desenhado por Paul Schuitema para o produto Nutricia, 1929
Imagem retirada de DESIGN OBSERVER (2024, janeiro 05)
<https://designobserver.com/slideshow.php?entry=8817&view=157&slide=25>

Figura 18: The minimal Design Team — Big Character Poster No. 1: Work Chart for Designers, 1969, Victor Papanek
Imagem retirada de UNIVERSITY OF APPLIED ARTS VIENNA, VICTOR J. PAPANEK FOUNDATION (2024, janeiro 04)
<https://papanek.org/about/>

Figura 19: What's the Difference Between a Prisoner of War and a Homeless Person?, Guerrilla Girls, 1991
Imagem retirada de AUCKLAND ART GALLERY TOI O TĀMAKI (2024, março 07)
<https://www.aucklandartgallery.com/explore-art-and-ideas/artwork/26763/whats-the-difference-between-a-prisoner-of-war-and-a-homeless-person>

Figura 20: Welcome to America: The only industrialized country besides South Africa without national healthcare, Gran Furry, 1989
Imagem retirada de THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY- DIGITAL COLLECTIONS (2024, março 07)
<https://digitalcollections.nypl.org/items/a9b4ba7f-c7b7-81b5-e040-e00a18062a4e>

Figura 21: Maquete de exposição do projeto The Hub, Red Hook-Brooklyn
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 22: Exposição do website do projeto The Hub
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 23: Quiosque do projeto Catch-&-Release, South Street Seaport- Manhattan, 2014
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 24: Interior do quiosque do projeto Catch-&-Release, South Street Seaport- Manhattan, 2014
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 25 Stencil do projeto Dear Rockaway, Rockaway-Queens
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 26: Jornais do projeto Dear Rockaway, Rockaway-Queens
Imagem retirada de URBAN OMNIBUS (2024, janeiro 05)
<https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/>

Figura 27: Dunne & Raby: A/B, A Manifesto, 2009
Imagem retirada de RESEARCHGATE (2023, dezembro 19):Dunne & Raby: A/B, A Manifesto, 2009
https://www.researchgate.net/figure/Dunne-Raby-A-B-A-Manifesto-2009_fig4_282460352

Figura 28: Dunne & Raby e Michael Anastassiades: The Statistical Clock, 2007-2008
Imagem retirada de DUNNE & RABY (2023, fevereiro 12)
<https://dunneandraby.co.uk/content/projects/75/0>

Figura 29: Campanha Moschino & ANLAIDS, "SMILE", 1994
Imagem retirada de ebay.ES (2024, janeiro 12)
<https://www.ebay.es/itm/311324758988>

Figura 30: Campanha de United Colors of Benetton sobre o racismo- "White, Black, Yellow", 1996
Imagem retirada de Benetton Group (2024, janeiro 12)
<https://www.benettongroup.com/en/media-press/press-releases-and-statements/united-colors-of-benetton-celebrates-world-anti-racism-day-with-mtv-and-liberation/>

Figura 31: Campanha #ImPerfect, coleção da marca Esprit outono/inverno 2015
Imagem retirada de Health Magazine (2024, janeiro 12)
https://healthmagazine.ae/press_release/esprit-launches-imperfect-campaign/

Figura 32: Campanha #ImPerfect, coleção da marca Esprit outono/inverno 2015
Imagem retirada de Health Magazine (2024, janeiro 12)
https://healthmagazine.ae/press_release/esprit-launches-imperfect-campaign/

Figura 33: Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023
Imagem retirada de Philos (2024, janeiro 12)
<https://revistaphilos.com/puta-amada-brasil/>

Figura 34: Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023
Imagem retirada de Philos (2024, janeiro 12)
<https://revistaphilos.com/puta-amada-brasil/>

Figura 35: Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023
Imagem retirada de Philos (2024, janeiro 12)
<https://revistaphilos.com/puta-amada-brasil/>

Figura 36: Fotografias de divulgação da marca brasileira Daspu, para o evento Puta Amanda Brasil!, 2023
Imagem retirada de Philos (2024, janeiro 12)
<https://revistaphilos.com/puta-amada-brasil/>

Figura 37: Capa de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition
Imagem retirada de Near Future Laboratory, Time to Imagine Harder (2024, janeiro 19)
<https://shop.nearfuturelaboratory.com/products/tbd-catalog-10th-anniversary-edition>

Figura 38: Interior de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition
Imagem retirada de TBD Catalog (2024, janeiro 19)
<https://tbdcatalog.com/>

Figura 39: Interior de TBD Catalog – 10th Anniversary Edition
Imagem retirada de TBD Catalog (2024, janeiro 19)
<https://tbdcatalog.com/>

Figura 40: Mesa Quaderna, desenvolvida por Superstudio e produzida por Zanotta
Imagem retirada de Dieter Horn: Galerie Horn (2024, abril 08)
<https://www.dieter-horn.de/en/zanotta/quaderna-table>

Figura 41: Augmented Digestive System and Tree Processor, Dunne & Raby, Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009
Imagem retirada de Dunne & Raby (2024, maio 29)
<https://dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>

Figura 42: Grass Processor, Dunne & Raby, Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009
Imagem retirada de Dunne & Raby (2024, maio 29)
<https://dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>

Figura 43: Augmented Digestive System, Dunne & Raby, Designs for an overpopulated planet: Foragers, 2009
Imagem retirada de Dunne & Raby (2024, maio 29)
<https://dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>

Figura 44: Unidade residencial de um trabalhador da indústria que vive em The Republic of Salvation, Stroom Den Haag, 2012
Imagem retirada de Burton Nitta (2024, janeiro 12)
<https://www.burtonnitta.co.uk/RepublicOfSalvation.html>

Figura 45: Exposição "Visiona", 1968-1972, Vitra Design Museum Gallery
Imagem retirada de Vitra Design Museum (2024, janeiro 24)
<https://www.design-museum.de/en/exhibitions/detailpages/visiona.html>

Figura 46: Visiona 01, 1969, Joe Colombo
Imagem retirada de Salone del Mobile.Milano (2024, janeiro 24)
<https://www.salonemilano.it/en/articles/firework-joe-colombo>

Figura 47: Visiona 03, 1971, Olivier Mourgue
Imagem retirada de Connox Magazine (2024, janeiro 24)
<https://www.connox.com/interieur-design-news/visiona-expositions.html>

Figura 48: Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022
Imagem retirada de Ellipsis Open School (2024, maio 30)
ellipsisopenschool.tumblr.com

Figura 49: Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022
Imagem retirada de Ellipsis Open School (2024, maio 30)
ellipsisopenschool.tumblr.com

Figura 50: Ellipsis Open School, Eva Gonçalves, 2022
Imagem retirada de Ellipsis Open School (2024, maio 30)
ellipsisopenschool.tumblr.com

Bibliografia

Berman, M. (1988) *The experience of modernity*, in Thackara, J. (ed.) Design After Modernism: Beyond the Object (1988) Nova Iorque: Thames and Hudson

Bierut, M. Drenttel, W., Heller, S. (1994) *Looking Closer: Critical Writings on Graphic Design*. Nova Iorque: Allworth

Bleecker, J. (2009) *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, California: Near Future Laboratory

Buchert, M. (2021). *Reflexive, Reflexivity and the Concept of Reflexive Design*. Hannover: Leibniz University Hannover.

Bürdek, B. (2002) *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Coles, A., the authors (2016). *EP/ Volume 2. Design Fiction*. Londres: Sternberg Press.

Colomina, B. & Wigley, M.(2016/2022) *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design*. Zurique: Lars Müller Publishers GmbH

Coronel, Andrés Marcelo Torres (2019) *Purposes of Graphic Design. Mapping the theoretical and practical approaches of the discipline*. Tese de Mestrado, Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto.

Dean, C. (2019) *Metahistory and the Resistance to Theory Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, by Hayden White, The American Historical Review, Volume 124, Issue 4, October 2019, Pages 1337–1350, <https://doi.org/10.1093/ahr/rhz863>

Dilnot, C. (2008), ‘*The Critical in Design (Part One)*’, Journal of Writing in Creative Practice 1: 2, pp. 177–189, doi: 10.1386/jwcp.1.2.177/1

Duarte, F., Sacchetti, V. (2024). *Folha de Sala exposição Fazer #2, Território #4*. Portugal

Dunne, A. (2008) *Hertzian Tales, Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Estados Unidos da América: MIT Press.

Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: MIT Press.

Escobar, A. (2017). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds (New Ecologies for the Twenty-First Century)*. Durham: Duke University Press Books.

Ericson, M., Frostner, M., Kyes, Z., Teleman, S., Williamson, J. (eds.) (2009) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice, The Reader*, Londres: Sternberg Press

Gonçalves, E. (2023). *A Escola Infinita*. Porto: Vai Vem

Heller, S. & Vienne, V. (2ª edição) (2018). *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. Nova Iorque: Allworth Press.

Hollis, R. (1994). *Graphic Design: A Concise History*. Londres: Thames & Hudson Ltd

Laranjo, F. (ed.) (2017). *Modes of Criticism 3 – Design and Democracy*. Eindhoven: Onomatopee

Laranjo, F. (ed.) (2019). *Modes of Criticism 4 – Radical Pedagogy*. Eindhoven: Onomatopee

Laranjo, Francisco Miguel (2017). *Design as Criticism: methods for a critical graphic design practice*. PhD tese, University of the Arts London.

Lavin, M. (2001). *Clean New World. Culture, Politics, and Graphic Design*. Cambridge: MIT Press

Lowry, D. G. (2015) *Design and Violence, Paola Antonelli and Jamer Hunter*, Nova Iorque: The Museum of Modern Art

Lupton, E. & Tobias, J. (2021). *Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*. São Francisco: Chronicle Books.

Lupton, E. (1998). *The Designer as Producer*. In Heller, S. (ed.) *The Education of a Graphic Designer* (pp. 159-162). Nova Iorque: Allworth Press

Mackenzie, D. (1997) *Green Design: Design for the Environment*, Londres: Laurence King Publishing

Matos, A. (Ed.).(2022) *WHO CAN AFFORD TO BE CRITICAL?*, Eindhoven: Set Margins.

Midal, A. (2019). *Design by Accident. For a New History of Design*. Londres: Sternberg Press.

Morris, W. (2003). *Artes Menores*. Lisboa: Antígona

Papanek, V. (1995). *Arquitetura e Design, Ecologia e Ética*, Coimbra: Edições 70, Lda.

Papanek, V. (2006). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Londres: Thames and Hudson

Pater, R. (2021). *Caps Lock: How Capitalism Took Hold Of Graphic Design, And How To Escape From It*. Amesterdão: Valiz

Pestana, M. (e.d.) (2019). *Fiction Practice: Prototyping the Otherworldly*, Eindhoven: ONOMATOPEE 174

Potter, N. (2002). *What is a designer: things, places, messages*. Londres: Hyphen Press

Poynor, R. (2000). *Design Without Boundaries: Visual Communication in Transition*. Londres: Booth-Clibborn

Poynor, R. (2003). *No más normas, diseño gráfico y posmoderno*. Barcelona: Editorial GG

Rancière, J. (2022). *O Espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.

Rancière J. (1991). *The Ignorant Schoolmaster, Five Lessons in Intellectual Emancipation*. Stanford: Stanford University Press

Sterling, B. (2005). *Shaping Things*. Cambridge: MIT Press

Whiteley, N. (1987). *Toward a Throw-Away Culture. Consumerism, 'Style Obsolescence' and Cultural Theory in the 1950s and 1960s*. Oxford Art Journal, Vol. 10, No. 2, The 60s (1987), pp. 3-27. Oxford: Oxford University Press

Webgrafia

All Possible Futures (2014). *Exhibition Synopsis*. Retirado em setembro 18, 2023 de <http://allpossiblefutures.net/>

Andersen, M. (2020) *5 Takeaways From EoD’s Ecology + Design Panel Discussions, At the AIGA Design Conference, we covered eco-conscious design practices, visual sustainability, design beyond capitalism + more*. Retirado em junho 28, 2023 de <https://eyeondesign.aiga.org/5-takeaways-from-eods-ecology-design-panel-discussions/>

Asare, G. J. (2022) *What Is White Saviorism And How Does It Show Up In Your Workplace?*, In: Forbes Magazine. Retirado em junho 28, 2023 de <https://www.forbes.com/sites/janicegassam/2022/09/30/what-is-white-saviorism-and-how-does-it-show-up-in-your-workplace/?sh=6eb40803126d>

Baird, G. (2004) . “Criticality” and Its Discontents. Harvard Design Magazine. Retirado em março, 22, 2023 de <https://www.harvarddesignmagazine.org/articles/criticality-and-its-discontents/>

Barthes, R. (1968) *The Death of the Author*, in *The Rustle of Language* (1986). Retirado em agosto 07, 2023 de https://monoskop.org/images/8/8a/Barthes_Roland_The_Rustle_of_Language_1989.pdf

big + tall design (s.d) / *about* / . Retirado em novembro 10, 2023 de <https://www.jamerrhunt.com/about.html>

Blauvet, A. (2003). Towards Critical Autonomy or Can Graphic Design Save Itself ? In: Emigre no.64. Retirado em março de <https://www.emigre.com/Magazine/64>

Blauvelt, A. (2008). Towards Relational Design. In: Design Observer. Retirado em março, 17, 2023 de <https://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557/>

Blauvelt, A. (2008). The Work of Task. In: Design Observer. Retirado em março, 22, 2023 de <https://designobserver.com/feature/the-work-of-task/6457>

Cameron, A. (2019). *On The Graphic Design Reader*. In:Design Observer. Retirado em abril 04, 2023 de <https://designobserver.com/feature/on-the-graphic-design-reader/40100>

Campos, E. (2019). *Afinal, o que foi a Bauhaus e que legados ela deixou no Design contemporâneo?*, medium.com. Retirado em julho 31, 2023 de <https://medium.com/cesar-update/afinal-o-que-foi-a-bauhaus-e-que-legados-ela-deixou-no-design-contempor%C3%A2neo-e0d91c0b11e2>

Christensen, J. (2018). *To Grow as a Designer: Collaboration Beats Autonomy, Medium*. Retirado em outubro, 12, 2023 de <https://jazzychrist.medium.com/to-grow-as-a-designer-collaboration-beats-autonomy-931d2d7b516a>

Clarke, J.A. (2019), *Design Provocateur: Revisiting the Prescient Ideas of Victor Papanek*. Retirado em julho 24,2023 de <https://metropolismag.com/profiles/victor-papanek-politics-design-vitra-museum/>

Cooperativa de Diseño (s.d) *Cooperativa de Diseño*. Retirado em março 25, 2024 de <https://cooperativadedisenio.com/>

Colomina, B. (2001). *Enclosed by Images: The Eameses’ Multimedia Architecture*. Retirado em maio, 08, 2023 de https://readings.design/PDF/colomina_eames.pdf

e-flux Annoncements (2008). *forum on design as a critical practice*. Retirado em fevereiro 19, 2024 de <https://www.e-flux.com/announcements/38721/forum-on-design-as-a-critical-practice/>

Design is History (s.d.). *The First Things First Manifesto*. Retirado a dezembro, 13, 2023 de <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/>

graphéine-graphic design (2019). Paul Rand, everything is design!. Retirado em junho 20,2023 de [graphéine-graphic design-https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/paul-rand-everything-is-design](https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/paul-rand-everything-is-design)

HfG Ulm. (s.d.). *Museum Ulm*. Retirado em julho 11, 2023 de <https://museumulm.de/en/collections/hfg-ulm/>

Hirsch, T. (2008). *Contestational Design: Innovation for Political Activism*. Retirado em março 24, 2023 de <https://www.media.mit.edu/publications/contestational-design-innovation-for-political-activism/>

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich Bachelor Design WS 05/06 (s.d.). *Manifesto First Things First (1964 & 2000)*. Retirado em março, 03, 2023 de https://corrigandesignedu.files.wordpress.com/2014/02/first-things-first_1964-2000.pdf

Hualt, I., Perret, V., Spicer, A. (2012). *Beyond macro- and micro- emancipation: Rethinking emancipation in organization studies*, SAGE Publications de <https://doi.org/10.1177/1350508412461292>

Ji, S. (2016). *Katherine McCoy and her Post Modernism Influence*. Retirado em agosto 22, 2023 de <https://medium.com/@RufengJi/designer-biography-katehrine-mccoy-860d63cffc51>

Kalman, Miller & Jacobs (1991). *Good History/Bad History*. Retirado em novembro, 28, 2023 de https://jarretfuller.com/Graphic-Design-Readings/PDF/kalman_good-history-bad-history.pdf

Kazior, J. (2021) *The Earth Is Its Own Best Mascot for Earth Day’s Complicated Message*. Retirado em agosto 7, 2023 de <https://eyeondesign.aiga.org/the-earth-is-the-best-mascot-for-earth-days-complicated-message/>

Khandwala, A. (2020) *What Designers Can Learn from Indigenous Communities Fighting Climate Change – Eye on Design*. Retirado em agosto 7, 2023 de <https://eyeondesign.aiga.org/what-designers-can-learn-from-indigenous-communities-fighting-climate-change/>

Laranjo, F. (2014). *Critical Graphic Design: Critical of What?*. Retirado em março 23, 2023 de <https://modesofcriticism.org/critical-graphic-design/>

Laranjo, F. (2015)(A). *Critical Everything*. Retirado em março 03, 2023 de <https://modesofcriticism.org/critical-everything/>

Laranjo, F. (2015) (B). *Avoiding the Post-Critical. originalmente publicado em Modes of Criticism 1 – Critical, Uncritical, Post-critical (2015)*. Retirado em março 03, 2023 de <https://modesofcriticism.org/avoiding-the-post-critical/>

Manzini, E., & Cullars, J. (1992). *Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer’s Responsibility*. Design Issues, 9(1), 5–20. <https://doi.org/10.2307/1511595>, in A. Dunne (2005)Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design (Mit Press)

Manzini, E. (2016). *Design Culture and Dialogic Design*. DesignIssues.Volume. 3, 52-59. doi:10.1162/DE-SI_a_00364

Martinez, C. (2019) *After the Bauhaus, the Lesser-Known Ulm School Had a Seismic Impact on Design*. Retirado em julho 31, 2023 de [artsy.net-https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-bauhaus-lesser-known-ulm-school-seismic-impact-design](https://www.artsy.net-https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-bauhaus-lesser-known-ulm-school-seismic-impact-design)

Mitrović, I. (s.d.) *Introduction to Speculative Design Practice, Speculative*. Retirado em agosto 30, 2023 de <https://speculative.hr/en/introduction-to-speculative-design-practice/>

Mollon, M. (2019). Designing for debate – How to craft dissonant artefacts and their communication situations *so as to open spaces for mutual contestation (agonism) and the expression of marginal voices (dissensus)*. Tese de Doutoramento. École nationale supérieure des Arts Décoratifs. PSL Research University Paris, Paris.

MoMA (1951), press release for «“GOOD DESIGN 1951” TO BE EXHIBITED AT MUSEUM”». Retirado em junho 15, 2023 de https://assets.moma.org/documents/moma_press-release_325754.pdf?_ga=2.217567702.1392751273.1706532497-311520169.1686838334

Near Future Laboratory (s.d.). Retirado em janeiro 19, 2023 – <https://nearfuturelaboratory.com/design-fiction-examples>

Near Future Laboratory (s.d.). *TBD Catalog - A Design Fiction Workshop And Artifact from the Future*. Retirado em janeiro 19, 2023 de <https://nearfuturelaboratory.com/design-fiction-examples>,

Norman, D. (2023) *Design for a Better World*. Retirado em junho 28, 2023 de <https://designobserver.com/feature/design-for-a-better-world/40585>

Papanek Foundation (2021). Victor Papanek, University of Applied Arts Vienna. Retirado em julho 27, 2023 de <https://papanek.org/archivelibrary/victor-papanek/>

Papanek, V. (s.d.) *Edugraphology – The Myths of Design and the Design of Myths*. Retirado em abril 04, 2024 de https://courses.ecuad.ca/pluginfile.php/490814/mod_resource/content/1/Edugraphology%20The%20Myths%20of%20Design%20and%20the%20Design%20of%20Myths.pdf

Philos (2023) *Put a Amada Brasil!*. Retirado em janeiro 12, 2024 de <https://revistaphilos.com/puta-amada-brasil/>

Prado, L. & Oliveira, P. (2014). *Questioning the “critical” in Speculative & Critical Design A rant on the undiscerning privilege that permeates most Speculative Design projects.*, Medium. Retirado em setembro 19, 2023 de <https://medium.com/a-parade/questioning-the-critical-in-speculative-critical-design-5a355cac2ca4>

Poynor, R. (2005). *Art’s Little Brother*. In: Icon Magazine. Retirado em abril 04, 2024 de <https://www.iconeye.com/back-issues/arts-little-brother-icon-023-may-2005>

Poynor, R. (2011). *A Swedish Perspective on Critical Practice*, Design Observer. Retirado em março 31, 2023 de <https://designobserver.com/feature/a-swedish-perspective-on-critical-practice/30068>

Rams, D. (s.d.). *The power of good design. Dieter Rams's ideology, engrained within Vitsæ*. Retirado a junho 28, 2023 de <https://www.vitsoe.com/eu/about/good-design>

Rancière, J. (1996). *O dissenso. In: A crise da razão.Organizador: Adauto Novaes (Org.)*. São Paulo: Companhia das Letras,1996. Tradução de Paulo Neves- Baêta, A. (2014. Retirado em março 14, 2023 de <https://territoriosdefilosofia.wordpress.com/2014/10/19/o-dissenso-jacques-ranciere/> (retirado a 14/03/2023)

Rock, M. (1996). *Designer as Author*. Retirado em junho 26, 2023 de <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>

Romme, A. Georges (2004). *Action Research, Emancipation and Design Thinking*. Journal of Community & Applied Social PsychologyJ. Community Appl. Soc. Psychol., 14: 495–499 (2004) Published online in Wiley InterScience (www.interscience.wiley.com). DOI: 10.1002/casp.794

Schmeer, J. (2019). *Xenodesignerly Ways of Knowing*. Journal of Design and Science. Retirado em outubro 19, 2023 de <https://jods.mitpress.mit.edu/pub/6qb7ohpt>

Thackara, J. (2013). Republic of Salvation (Michael Burton and Michiko Nitta), Design and Violence, MoMA. Retirado em setembro 19, 2023 de <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/republic-of-salvation-michael-burton-and-michiko-nitta/>

Trenqualye, M. (2023). ‘It’s inequality that kills’: Naomi Klein on the future of climate justice. Retirado em abril 18, 2024 de <https://www.theguardian.com/books/2023/feb/13/its-inequality-that-kills-naomi-klein-on-the-future-of-climate-justice>

University of Groningen (s.d.). *Ben W. M. Boog*. Retirado em novembro 02, 2023 de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/casp.748>

Vitra Design Museum (2016) Schaudepot. Retirado em abril 08, 2024 de <https://www.design-museum.de/en/exhibitions/detailpages/radical-design.html>

Watson, K. (2015) The 1960s The Decade that Shook Britain, Historic UK- The History and Heritage Accommodation Guide. Retirado em maio, 02, 2023 de <https://www.historic-uk.com/CultureUK/The-1960s-The-Decade-that-Shook-Britain/>

Wolff, L. (2014) Visible, Legible, Navigable: Graphic Design Meets Disaster Relief, THE ARCHITECTURAL LEAGUE OF NEW YORK. Reirada em junho 20, 2023 de <https://urbanomnibus.net/2014/12/graphic-design-meets-disaster-relief/#:~:text=Visible%2C%20Legible%2C%20Navigable%3A%20Graphic%20Design%20Meets%20Disaster%20Relief,-Laetitia%20Wolff&text=What%20happens%20when%20graphic%20designers,and%20economic%20future%20of%20communities%3F>

Zmievski, E. (2018) Uma introdução ao Design Crítico Especulativo, Medium. Retirado em setembro 18,2023 de <https://medium.com/@eduardozmievski/design-cr%C3%ADtico-especulativo-um-resumo-de-tudo-aquilo-que-voc%C3%AA-precisa-conhecer-ad42204fdb01>