

O que as e os designers fazem do que vêm
excertos para discussão

Design e Cultura Material | DI | 2º semestre | 2024

Teresa Fradique
ESAD.CR | Politécnico de Leiria



FIGURA 1

O design de Gen Suzuki para um suporte para canetas foi inspirado pela sua observação de rolos de fita adesiva empilhados na secretária de um amigo.



FIGURA 2 | Cartaz sem anúncio. Este chamou a atenção de Gen Suzuki quando passou por ele numa estação de metro de Tóquio. Mais tarde, percebeu que o que o intrigava era a fronteira entre o objecto e o seu ambiente.



FIGURA 3 | O café de Gen Suzuki foi servido num cume dos Alpes; o chantilly no topo tinha a forma da montanha que ele tinha acabado de escalar. environment.

[excertos]

O que os designers fazem do que vêem

Jane Suri

Aos designers pedimos um mundo desenhado de forma a ter significado para além da resolução de necessidades puramente funcionais, um mundo que também tenha poesia, que comunique subtilmente algo que faça sentido, não apenas por se enquadrar na cultura e no ambiente em que se vive, mas por lhe acrescentar uma nova dimensão.

design e observação

O que é que significa trazer uma **sensibilidade de design para olhar, reparar e aprender sobre pessoas, lugares e coisas no mundo?** Este ensaio trata da importância de garantir que **as equipas de design criem tempo e espaço para a/os designers explorarem, verem e sentirem o mundo à sua maneira**, sem a limitação de aderirem estritamente a um processo ou plano formal de "investigação". E começa a explorar respostas à pergunta: **O que é a sua maneira própria?**

O design e a inovação são empreendimentos criativos que desafiam processos inteiramente racionais e lineares. A inteligência humana, a habilidade e os saltos de imaginação são necessários para lidar com múltiplas variáveis e incertezas para dar sentido ao futuro. **E, como designers, preocupamo-nos com este sentido futuro de uma forma mais do que pragmática; preocupamo-nos também com a sua poesia. (...)**

Inspiração em todo o lado

Há exemplos que exprimem **formas particulares e pessoais de algumas e alguns designers apreenderem e olharem para o mundo**. Mas **como é que essas percepções influenciam os resultados do design?** Seguem-se exemplos em que **as/os designers viram o mundo à sua maneira e trouxeram essa perspectiva para o seu trabalho**.

As fotografias de Gen são reflexos da sua perspectiva, das suas observações e pensamentos, independentemente do trabalho específico do projecto. O seu apreço por estes momentos é instantâneo **e a influência subtil na sua abordagem ao design é essencialmente intuitiva**. Mas, à medida que reflecte sobre eles e sobre a razão pela qual são pessoalmente inspiradores, compreende como **esta lente influencia a sua abordagem à execução do design**. O que é significativo para ele em ambas as imagens (figs. 2 e 3) é a consciência do objecto (o anúncio, a chávena de café) **no contexto do seu lugar e em relação a outras coisas à sua volta**. [Gen] É quase inconscientemente atraído por aquilo a que chama **"esbatimento das fronteiras"**, em que os **objectos possuem uma qualidade** (material, visual ou espacial) **que os liga de forma significativa a outros objectos ou ao ambiente que os rodeia**.

Como designer, está entusiasmado com a oportunidade de criar novos objectos que **vivam em harmonia mais intencional com o que os rodeia**. Por exemplo, o seu suporte para canetas foi inspirado por uma observação igualmente incidental de canetas na bancada de trabalho de um amigo, presas numa pilha de fita adesiva [Fig. 1]. O suporte para canetas de Gen não é concebido como um recipiente isolado, ou mesmo apenas em relação às canetas, mas em relação a outros objectos na secretária, cuja forma e formato interno negativo se empilham para criar um recipiente de dimensões perfeitas.

Gen refere-se à sua abordagem do seu contentor de canetas como "limites sobrepostos". (...)

A nível funcional, esta é uma solução eficaz mas, mais do que isso, incorpora uma **relevância emocional**. É um design que suscita um sorriso, um sentimento de reconhecimento e de justiça, a partir da subtil harmonia entre o objecto e o seu contexto. (...)

A sua maneira própria de ver o mundo como designers

Cada caso¹ envolveu um padrão semelhante: **uma curiosidade focada associada à exposição a contextos relevantes; atenção a elementos que convidavam à curiosidade; recolha de documentação visual e revisão desses registos mais tarde**; e falar sobre o que é significativo com os membros da equipa e os clientes; **contar histórias e explorar as escolhas e os pormenores da concepção de projeto**.

¹ Para perceber os exemplos a que a autora se refere, consultar ensaio original no moodle.

Quer estejam a criar produtos, vestuário, serviços ou espaços, **esta/es designers demonstram uma sensibilidade particular aos valores físicos, metafóricos e culturais inerentes ao contexto, às formas e aos materiais e ao modo como estes são experimentados.** Talvez, como criadora/es, tenham um apreço acrescido pelo tipo de elementos do ambiente que podem manipular e controlar: **relações formais entre qualidades sensoriais como a cor, a massa, a disposição e a textura, e qualidades dinâmicas de feedback, ritmo, sequência, camadas e lógica.** Isto reflecte a consciência de que as coisas são feitas e de como são feitas, bem como das escolhas e do engenho que foram utilizados para as fazer.

A exposição em primeira mão a pessoas, lugares e coisas parece ser a chave, mas não existe um método estereotipado para uma observação deste tipo tão pessoal.

A/Os designers são fascinados pelo mundo e pela procura de padrões e regras ocultas que se aplicam. Mas em vez de o observarem para descreverem o que vêem (o que implicaria ver literal e objectivamente), o **seu objectivo é generativo e estratégico. Generativo no sentido de uma orientação futura sobre o que é observado** - altamente dependente da imaginação e da interpretação. E por **estratégico**, quero dizer que as suas observações ajudam a **fazer julgamentos deliberados sobre a relevância e o significado de escolhas de design específicas.**

(...) podemos seguir estes princípios para garantir que uma sensibilidade de design [design sensibility] possa prevalecer:

- x Permitir o acaso e a exploração espontânea nos planos de investigação de concepção
- x Lembrar-se de arranjar tempo e espaço para satisfazer a curiosidade e honrar as intuições que surgem
- x Assegurar tempo para imersão, documentação e filtração para absorver o que é relevante e inspirador
- x Incentivar a consciencialização e o debate sobre o que é belo e cativante, e poético, bem como o que é apropriado e funcional
- x Reconhecer que as perspectivas peculiares e pessoais enriquecem e catalisam compreensão do grupo

A observação do mundo é natural e essencial para o design. Mas, em última análise, o que importa não é tanto o que olhamos, mas sim o que vemos e o que nós e o projecto com isso. À/Aos designers pedimos um mundo desenhado que tenha significado para além da resolução de necessidades puramente funcionais, que também tenha poesia, que comunique subtilmente algo que faça sentido, não apenas por se enquadrar na cultura e no ambiente em que vive, mas por lhe acrescentar uma nova dimensão.

SURI, Jane Fulton, 2011, "Poetic Observation : What Designers Make of What They See", Clarke, A. C., (ed.), Design Anthropology - Object Culture in the 21st Century. Springer-Verlag, 16-32.

ATENÇÃO: tradução livre de Teresa Fradique NÃO CITAR.

Aconselha-se a leitura completa do capítulos original a descarregar no moodle

OLHAR PARA O 'OBJECTO': não nos centrando nas coisas em si, mas na forma como as pessoas dão sentido ao mundo a partir dos objectos físicos.

(in ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 1-20)

DESIGN COMO PROCESSO DE MEDIAÇÃO entre os indivíduos e o mundo físico, nas diferentes fases das suas biografias.

(in ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 1-20)

DESIGN COMO PROCESSO: DESENHAR, PRODUZIR, DISTRIBUIR, CONSUMIR, USAR, DESCARTAR, RECICLAR.

(in ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 1-20)

Considerar o design no contexto social como uma parte significativa da vida das pessoas significa integrar os objectos e as práticas na cultura de todos os dias onde as coisas nem sempre 'fazem' como lhes disseram ou acontecem segundo previsto.

(in ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 6)



João Pedro George, Paragem do autocarro 712, Rua Leite de Vasconcelos, Lisboa | partilha facebook 28/05/2019

O **design** pode ser definido amplamente como a produção de "**coisas com atitude**" (*things with attitude*) - criadas com um fim específico em mente:

cumprir uma determinada tarefa (task)

fazer um statement

objetificar valores morais

expressar a identidade individual ou de um grupo dar visibilidade a um estatuto

demonstrar proeza tecnológica exercer o controle social ostentar poder político.

(in ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 1-20)



Jasper Morisson | Part of a series of photos and texts that was published as *The Good Life* (2014)

exercício v

"SENSE THE WORLD": design | sensibilidade | observação do mundo

Tendo em conta um dos principais objectivos da UC:

b | Demonstrar capacidade de recolher, seleccionar e interpretar informação relevante através de métodos inspirados pela observação de forma a gerar ideias originais com vista a uma fundamentação sólida da sua prática enquanto designer.

O exercício tem os seguintes objectivos:

Este é um exercício de observação e reflexão a partir da procura de uma resposta para a seguinte pergunta: **o que significa trazer uma sensibilidade de design para olhar, reparar e aprender sobre pessoas, lugares e coisas no mundo?** Após uma reflexão em torno de exemplos e excertos de textos, a/os estudantes irão dedicar-se a saídas de campo para observação e registo sobre os seus modos de olhar e pensar o(s) mundo(s) que os rodeiam **nas suas relações materiais, humanas e não-humanas**. A observação pode ser feita em locais diversificados, **excluindo** o campus da ESAD.CR. O resultado final será um dossier de compilação individual e um mapa colectivo de imagens.

Síntese das indicações para o exercício:

- Cada estudante deverá recolher, a partir de diversos contextos, registos que considerem corresponder ao que Jane Suri define como uma forma própria da/os designers perceberem o mundo e lidarem com ele de uma forma sensível.
- Para se inspirarem na escolha das imagens podem consultar o ensaio da Jane Suri, consultar o link para o artigo da *Designboom* sobre a série de fotografias "The good life" pelo Jasper Morrison, as imagens das Kueng Caputo do projeto "See what we see, wherever we are", assim como as imagens do projeto Cross Cultural Chairs de Matteo Guarnaccia.
- Organização e selecção dos registos recolhidos nas diversas etapas do exercício (ver abaixo) para apresentação em aula. Escuta de sons e criação de mapa colectivo com as imagens impressas.

Procedimentos de entrega do exercício:

- **ETAPA 1** | Escolher 1 imagem com que se identifica do site trabalhado no último exercício "Cross Cultural Chairs" [NÃO É NECESSÁRIO IMPRIMIR, apenas incluir no dossier do exercício]
- **ETAPA 2** | Escolher 1 imagem com que se identifica das fotografias de Jasper Morrison [NÃO É NECESSÁRIO IMPRIMIR, apenas incluir no dossier do exercício]
- **ETAPA 3** | SAÍDA DE CAMPO DURANTE AULA 1:
 - Recolher registos - sonoros e visuais - ao longo do percurso entre a ESAD.CR e o centro das Caldas com a turma. Troca de impressões no final da aula.
- **ETAPA 4** | SAÍDA DE CAMPO DURANTE AUTÓNOMA DURANTE A SEMANA:
 - Analisar os registos recolhidos. Com base nessa análise, recolher mais registos ao longo da semana, fazendo saídas de campo autónomas ou observando situações do quotidiano.
 - Escolher imagens do arquivo pessoal (instagram, pastas pessoais, etc.)
- **ETAPA 5** | PREPARAÇÃO DE MATERIAL PARA A AULA 2:
 - **Analisar** os registos recolhidos, encontrar **critérios de sensibilidade** e **organizar** por grupos. **Selecionar** os mais relevantes.
 - As imagens seleccionadas devem ser levadas impressas e os sons escolhidos preparados para escuta na aula.
- **ETAPA 6** | COMPILAÇÃO DE DOSSIER PARA COLOCAR NO MOODLE:
 - título, local, data, hora para cada imagem e registo de som.
 - breve sinopse sobre relevância da imagem e registo de som para o arquivo pessoal (ver descrições de Jasper Morrison, p.e.)

Bibliografia de apoio:

SURI, Jane Fulton, 2011, "Poetic Observation : What Designers Make of What They See", Clarke, A. C., (ed.), *Design Anthropology - Object Culture in the 21st Century*. Springer-Verlag, 16-32.

ATTFIELD, Judy, 2000, «The Meaning of Design: Things with Attitude», *Wild Things*, Oxford/New York: Berg, pp. 1-20

MORRISON, Jasper, 2012, *The Good Life*. Zurich, Lars Muller.

CHIN, Andrea, 2012, jasper morrison: the good life, designboom, sep 06, 2012. [em <<https://www.designboom.com/design/jasper-morrison-the-good-life/>>].

Outras referências:

Jasper Morrison Photographs [em <<https://jaspermorrison.com/publications/photographs/>>].