

A formação em design e o activismo no design*

Design Education and Design Activism

Teresa Franqueira

ID+, DeCA, Universidade de Aveiro
teresa.franqueira@ua.pt

Este artigo reflecte sobre a evolução do ensino do design, desde a sua popularização até às ofertas formativas especializadas, como Design de Serviços e Design para a Economia Circular. Discute a importância do pensamento crítico e da criatividade na formação de designers conscientes e activistas, capazes de enfrentar desafios sociais e ambientais. O ensino do design baseado na abordagem humanista enfatiza a importância de integrar competências técnicas com atitudes e valores éticos. O artigo explora as metodologias de ensino-aprendizagem em design, destacando o papel fundamental do *learn-by-doing* e da interacção entre docentes e alunos. O activismo no design é apresentado como uma resposta à crise ambiental e social, destacando a necessidade de os designers se envolverem na resolução de problemas complexos e na promoção do bem-estar colectivo. O artigo defende uma abordagem colaborativa e interdisciplinar no ensino do design, visando formar uma geração de designers comprometidos com a transformação positiva da sociedade e a construção de um futuro mais sustentável e equitativo.

Palavras-chave design português, Chief Design Officer, empresas, história, Portugal.

This article reflects on the evolution of design education, from its popularisation to specialised training courses such as Service Design and Design for the Circular Economy. It discusses the importance of critical thinking and creativity in the training of conscious and activist designers, capable of tackling social and environmental challenges. Design teaching based on the humanist approach emphasises the importance of integrating technical skills with ethical attitudes and values. The article explores teaching-learning methodologies in design, emphasising the fundamental role of learning-by-doing and the interaction between teachers and students. Activism in design is presented as a response to the environmental and social crisis, emphasising the need for designers to get involved in solving complex problems and promoting collective well-being. The article advocates a collaborative and interdisciplinary approach to design teaching, with the aim of training a generation of designers committed to positively transforming society and building a more sustainable and equitable future.

Keywords portuguese design, Chief Design Officer, companies, history, Portugal..

* Este texto foi escrito ao abrigo do antigo acordo ortográfico.

Design has its own distinct things to know, ways of knowing them, and ways of finding out about them.

Designerly ways of knowing . Nigel Cross.

1. Introdução

Na última metade do século passado o Design assumiu um papel determinante na concepção e desenvolvimento de produtos e serviços inovadores, alavancando a economia e aumentando a qualidade de vida das populações.

O ensino do design popularizou-se e actualmente assistimos a uma imensidão de ofertas formativas em Design assim como a um crescente número de ofertas especializadas dentro da disciplina.

Começam a aparecer cursos de Design de Serviços, WebDesign, Food Design, Design para a Economia Circular, Transformative Design, entre outros, reforçando o seu papel estratégico.

A importância da disciplina e a sua autonomia científica, a sua transversalidade e interdisciplinaridade, bem como a sua valência na investigação aplicada, têm permitido o estabelecimento de parcerias estratégicas para a investigação prospectiva e académica, contribuindo para a antecipação de cenários e tendências futuras, proporcionando o aumento da competitividade e dos processos de inovação que garantem a diferenciação dos vários actores envolvidos.

2. O ensino do design

Muitas escolas de design criaram ou adaptaram a sua oferta formativa inspiradas no modelo da Bauhaus e o debate sobre o processo de ensino e aprendizagem do design e as suas especificidades tem vários ecos na literatura em Design nos últimos 40 anos. Os artigos de Nigel Cross e Christopher Frayling marcaram uma nova abordagem na investigação sobre a disciplina e trouxeram à luz de forma sistematizada algumas características da educação, investigação e prática em Design.

Existem várias abordagens possíveis no ensino de design, em particular no ensino de Projecto em Design, e muitas escolas diferenciam-se, na vastíssima oferta existente, pelos seus *curricula* mais ou menos inovadores, pelos docentes/profissionais que leccionam as UC's de Projecto, ou pelas infra-estruturas e condições que apresentam.

Numa visão humanista do design, mais do que numa visão tecnicista, deverão ser consideradas algumas competências a incluir nos curricula de vários cursos de formação em Design. As competências técnicas podem ser adquiridas ao longo da vida e através da prática, mas a abordagem humanista e a triangulação do Conhecimento [Saber Pensar para Saber Fazer], da Técnica [Saber Fazer para Saber Pensar], e da Atitude [Saber Observar, Saber Ser, Saber Estar para Saber Decidir] deverá constituir o objectivo da formação em design, em particular através da disciplina de Projecto em Design, que se alimenta também de todas as outras disciplinas integrantes na maioria dos planos curriculares.

A formação de Projecto em Design é experimental, baseada no *learn-by-doing*¹ e é difícil sistematizar o processo de ensino e de aprendizagem pelo facto destes elementos não serem mensuráveis ou tangíveis, repetíveis ou replicáveis, avaliados de forma objectiva com factos e processos "certo" ou "errado" segundo os critérios definidos pelo ensino tradicional.

As disciplinas de Projecto exemplificam bem este processo experimental de aprendizagem. Os docentes transmitem o seu conhecimento de acordo com a sua experiência e prática profissional, e cada "designer-professor" passará o seu conhecimento e as suas metodologias de trabalho com um cunho pessoal diferente de outros "designers-professores".

Os processos de aprendizagem de *Enquiry-based Learning* (ou *Inquiry-Based Learning*), tais como, *Challenge-based learning*, *Problem-based learning*, *Project-based learning*, e outros afins têm tido grande receptividade por parte de outras áreas científicas (das engenharias à educação) mas fazem desde sempre parte do ADN do ensino em Design nas disciplinas de Projecto. Os exercícios desenvolvidos são desafios lançados pelos docentes ou por entidades externas, são de base projectual, assentes num problema, e têm sempre no seu cerne o questionamento do contexto e um grau de incerteza quanto ao resultado final.

3. Conhecimento [Saber Pensar para Saber Fazer]

Os contributos de várias unidades curriculares e de outras áreas disciplinares são fundamentais para a aquisição de conhecimento em qualquer formação. Os fundamentos teóricos que permitem a construção do conhecimento, a par da cultural visual e do pensamento crítico preparam os estudantes para a prática do Design. É preciso saber pensar para saber fazer, porque sem a base teórica e sem o conhecimento de base não é possível pensar o projecto nas suas diversas vertentes (funcional, poética, técnica, económica, etc). São estes contributos que informam a *praxis* e permitem materializar as ideias e conceitos.

Esta partilha de conhecimento, mais do que transmissão de conhecimento, ocorre nas UC's de Projecto em Design de forma dialógica, questionando e reflectindo em conjunto com os estudantes

¹ <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00131728609335764?journalCode=utef20>

e com os restantes docentes. As práticas de design de cada um dos docentes, a sua experiência profissional, a sua visão sobre o mundo, as suas competências técnicas “contaminam” os alunos e o mesmo acontece com a realidade cultural de cada um dos estudantes e o saber que aportam em cada um dos projectos que desenvolvem em contexto académico.

Cada projecto tem as suas características e o que é verdade para um projecto pode não o ser para outro, como por exemplo, o desenvolvimento de mobiliário para crianças ou o desenvolvimento de equipamento para a indústria náutica. Cada projecto é o início de uma nova área de conhecimento, de investigação, de exploração e de experimentação.

4. Técnica [Saber Fazer para Saber Pensar]

A aquisição de conhecimento sem a sua aplicação prática traz consigo um processo de aprendizagem deficitário e pouco eficaz e, no caso particular do Design, não permite a produção de conhecimento aplicado na procura de soluções criativas, viáveis e exequíveis.

Saber fazer e dominar o conhecimento técnico é fundamental para o desenvolvimento de projecto e para o processo criativo. Não é possível pensar uma forma se não se souber como se a pode materializar e se não se entender ou conhecer as possibilidades existentes, o processo de ideação e criação é limitado.

Nesta perspectiva, a importância da oficina, característica do modelo Bauhaus, é indiscutível nos cursos de Design. Não para o estrito domínio da técnica, mas para aquisição de conhecimento técnico que irá permitir pensar e explorar o processo criativo do projecto nas suas múltiplas possibilidades de materialização: materiais, plásticas, sensoriais, produtivas, tecnológicas e técnicas, etc.

5. Atitude [Saber Observar, Saber Ser, Saber Estar para Saber Decidir]

Para além de dotar os estudantes de conhecimento técnico e científico, o desenvolvimento de outro tipo de competências, tais como competências transversais ou *Soft Skills* (aqui designadas de Atitude) é fundamental para saberem lidar com variados aspectos do seu percurso académico e prepará-los para o seu futuro profissional.

Este tipo de formação complementar está a ser introduzido em muitos *curricula*, principalmente nos cursos de engenharia, onde a formação se foca muito especificamente nos conteúdos técnicos e científicos e menos nas componentes comportamentais e emocionais, elementos que são cada vez mais valorizados pelas entidades empregadoras. A par desta valorização, o facto da formação em Design ser favorável ao empreendedorismo e à criação do próprio emprego através da fundação de atelier próprio, o desenvolvimento deste tipo de competências também ajuda neste processo.

A importância de desenvolver junto dos alunos competências como gestão do tempo, iniciativa e pró-actividade, gestão de conflitos e trabalho em equipa, entre outros tem repercussões na sua formação e por conseguinte, prepara os estudantes para uma melhor iniciação e adaptação ao mercado de trabalho.

As dinâmicas pedagógicas usadas nas disciplinas de projecto em Design desenvolvem este tipo de competências, criando nos alunos determinadas atitudes que os distinguem de muitas outras áreas disciplinares, como por exemplo, gestão de conflitos e gestão e organização do tempo e distribuição de tarefas.

6. Da metodologia de ensino-aprendizagem

Os processos de ensino-aprendizagem das disciplinas de Projecto caracterizam-se por elementos qualitativos, e muitas vezes, subjectivos com dinâmicas de proximidade entre docente e estudante não muito usuais nos modelos tradicionais de ensino nas universidades. O acompanhamento individualizado de cada projecto, o diálogo, as observações, as críticas e a construção conjunta do resultado final, implicam metodologias de ensino menos convencionais, promovendo junto dos alunos o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo, assim como processos de trabalho mais autónomos.

O processo pedagógico em Projecto baseia-se num procedimento interactivo entre docentes e estudantes, assente mais na produção de conhecimento do que na sua disseminação/transmissão e este é um aspecto fundamental nas disciplinas de Projecto da formação em Design: o aluno desenvolve e constrói o seu conhecimento através de diferentes formas de experimentação, investigação, acção, reflexão e diálogo que permitem olhar para um problema de uma nova maneira para poder depois agir sobre ele.

O valor não tangível ou mensurável destas dinâmicas converte-se posteriormente numa atitude dos estudantes perante a resolução de problemas e entendimento de diversas realidades e que se tem repercutido no reconhecimento do design e do pensamento em design como um aliado estratégico para os processos de inovação.

O processo de design, descrito pelo Design Council como *Double-Diamond*² ou a abordagem metodológica do *Design Thinking* (Brown, 2009), assente no pensamento lateral (De Bono, 1970) e no pensamento divergente e convergente demonstra claramente este modo distinto de ver o mundo, de actuar sobre a realidade e descodificar os problemas complexos (Cross, 2001).

7. Em contexto real

O desenvolvimento de exercícios baseados em desafios ou propostas reais reveste-se de grande importância na formação dos alunos, principalmente na aquisição de competências transversais. Confrontar os alunos com os seus “clientes”, permite o desenvolvimento dum discurso adequado,

a aquisição de capacidade negocial e diplomática, sistematização da narrativa de projecto, entre outros. Mas também permite “tirar” os alunos da sala de aula para visitas de estudo aos locais onde estão sediados os proponentes, para aplicarem métodos de pesquisa etnográfica, como trabalho de campo, observação do contexto, utilizadores, pesquisa de tecnologias, de processos produtivos, entrevistas, registos fotográficos, etc.

A motivação dos estudantes para trabalhos com empresas ou outro tipo de organizações é bastante diferente da motivação para exercícios meramente académicos. Por um lado, permite-lhes interagirem com outras entidades externas ao seu ambiente da universidade, e por outro antevêm a possibilidade de produzirem os seus projectos e colocá-los eventualmente no mercado. Decorrente deste processo, estes projectos são muitas vezes liderados mais pelas visões dos estudantes do que pela imposição do programa das empresas. Esta realidade é fundamental para a consolidação de um espírito interventivo nos estudantes e para a afirmação do design junto da indústria e da sociedade como um agente de mudança que transforma e redefine o “mercado” e não como um agente que segue as regras ditadas pelas próprias empresas.

A presença de outros interlocutores (como por exemplo representantes de organizações ou empresas) em diferentes fases do projecto no espaço da sala de aula reveste-se da maior importância na abertura da academia ao exterior, permitindo também desmistificar o conceito de universidade fechada em si mesma junto do tecido empresarial e da sociedade em geral.

8. O activismo no Design

O processo de ensino-aprendizagem descrito permite criar nos estudantes de design um *mindset* que os distingue dos demais estudantes de áreas científicas como as engenharias ou as ciências exactas.

A abordagem criativa assente no pensamento crítico e desempenha um papel crucial na formação de designers activistas e conscientes da sua responsabilidade cívica. Ao incentivar os estudantes a questionar o *status quo*, a analisar criticamente os problemas sociais e ambientais e a procurar soluções inovadoras, permite a formação de futuros designers como efectivos agentes de mudança na sociedade. Através da sensibilização para questões como a sustentabilidade, a inclusão e a justiça social, os designers são capacitados a criar projectos que não só resolvem problemas, mas também promovem o bem-estar colectivo e a preservação do meio ambiente.

A necessidade e urgência em reorientar as actividades de ensino e investigação em design é incontornável num momento em que vivemos uma crise ambiental e social sem precedentes.

E esta reorientação deveria alavancar uma atitude mais activa e mais cívica junto dos estudantes de design e futuros designers. Porque o activismo no design, é na realidade a essência do design, do bom design, do design para o bem comum. O design centrado nas pessoas e no respeito pelo planeta ajuda a criar um impacto positivo na sociedade em geral pelo poder que tem de alterar comportamentos; e, em particular, no designer, que ajuda a construir o mundo artificial que nos rodeia, e que deverá ter na sua essência esta motivação e vontade de fazer design para o bem, para o bem comum.

A cultura do design sempre introduziu mudanças na vida das pessoas, mesmo que por vezes tenha produzido consequências negativas não intencionais na forma como as pessoas se relacionam consigo próprias através de objectos e com objectos (Baudrillard, 1997). Assim, a qualidade de ser pro-activo significa, neste contexto, introduzir uma mudança positiva através da resolução de problemas complexos, antecipando problemas emergentes.

No entanto, seria ingénuo pensar que os designers podem fazer tudo isto sozinhos, uma vez que se reconhece que os problemas complexos não podem ser abordados de um único ponto de vista. Isso exige colaboração, e a capacidade de ser colaborativo e de permitir a colaboração.

Essa colaboração deveria ser proposta em contexto académico juntando estudantes de design e a sociedade civil, promovendo a interdisciplinaridade e a colaboração com outras instituições para a formação de uma geração de designers comprometidos com a transformação positiva da sociedade e com a construção de um futuro mais sustentável e equitativo.

²<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

9. Bibliografia

- BAUDRILLARD, J. (1997). *O Sistema dos Objectos*, 3ª Edição, S. Paulo, Editora Perspectiva S.A.
- BROWN, L. (2000). *Eco-Economy: Building an Economy for the Earth*, New York, W.W. Norton & Co
- CROSS, N. (2001). *Designery ways of knowing: design discipline versus design science*. *Design Issues*, 17(3) pp. 49–55.
- DATSCHEFSKI, E. (2001). *The Total Beauty of Sustainable Products*, Switzerland, Rotovision
- DESIGN COUNCIL (2006). *RED paper Transformation Design*. Retrieved from: <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/red-paper-transformation-design.pdf>
- DESIS NETWORK (2019) Retrieved from: <https://www.desisnetwork.org/2019/09/02/social-innovation-for-the-planet/>
- ESCOBAR, A. (2018) *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press
- FRANQUEIRA, T. (2021) *Entrevista à World Design Organisation (WDO). Defining Design Activism With Teresa Franqueira*. 26 Fevereiro 2021, retrieved: from <https://wdo.org/defining-design-activism-with-teresa-franqueira/>
- FRAYLING, C. (1994) *Research in Art and Design*, Royal College of Art Research Papers, Vol 1, Nº 1, 1993/4
- PAPANEK, V. (1984). *Design for the real world: Human ecology and social change*. New York: Van Nostrand Reinhold Co (3rd Edition)
- RAMS, D. (2021). *There must be an extended ethics of design in Designing design Education . White book on the future of design education*. Böninger, C., Frenkler, F., Schmidhuber, S. (Eds). avedition

Bibliografia

- <https://www.pewresearch.org/science/2021/05/26/gen-z-millennials-stand-out-for-climate-change-activism-social-media-engagement-with-issue/>
- <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- <https://www.overshootday.org>
- https://ec.europa.eu/environment/topics/waste-and-recycling_en