

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**O discurso híbrido do design de equipamento, uma  
consequência do pós-moderno.**

Ana Rute Martins da Costa

MESTRADO EM DESIGN DE EQUIPAMENTO  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

ANO 2014

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**O discurso híbrido do design de equipamento, uma  
consequência do pós-moderno.**

Ana Rute Martins da Costa

MESTRADO EM DESIGN DE EQUIPAMENTO  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

Dissertação orientada pelo Professor Doutor Paulo Parra.

ANO 2014

## Agradecimentos

Começo por agradecer ao meu orientador, Professor Doutor Paulo Parra pelo acompanhamento neste projecto.

Ao Pedro Reinho agradeço o carinho de sempre e a paciência na fase final deste trabalho.

À minha mãe Filomena Martins e irmãos Eduardo, Tiago, Cátia e Carlos por todo o suporte durante este percurso e sempre. E também, à minha madrinha Antonieta Couto pelas palavras amigas e todo o apoio.

Agradeço aos meus colegas de formação, em especial à Elçin Calado pela parceria nos projectos desenvolvidos durante o período de mestrado.

Aos participantes do Caso Prático agradeço a disponibilidade e a partilha. Assim, obrigada Célia Ferreira, Diego Endo, Lúcia Carmo, Micael Rodrigues, Micael Silva, Nuno Carrasquinho, Pedro Meneses, Pedro Reinho, Sofia Carrasquinho e Susana Nunes.

Por último, agradeço aos Sasul por terem possibilitado todo o percurso na Faculdade de Belas-Artes.

## Resumo

Num cenário pós-moderno em que a cultura de massas é dominante, o design tem um papel de relevo necessário à problematização desta realidade. Assim, o design, que é acima de tudo uma actividade com base num processo planeado e reflectido para a criação de discursos na sociedade, mobiliza uma actividade metodológica para a cultura material, explorando novos planos de conhecimento centrados no utilizador e no seu processo. Como área orientada para a resolução de problemas, o design tem na sua génese uma abordagem transdisciplinar, identificando os problemas e desenvolvendo estratégias específicas para uma solução. Através das mais variadas metodologias projectuais, o design tenta colmatar necessidades do utilizador criando determinados produtos ou serviços, estabelecendo um diálogo construtivo na criação de novos elementos de projecto e resultados.

Nos processos projectuais a centralidade da comunicação com outras realidades transversais ao design, como a sociologia, a antropologia, ou mesmo a filosofia, formulam uma campo de possibilidades vastas para os processos de design. Assim, sob o conceito de hibridização, que abarca os fenómenos dialécticos num plano interdisciplinar, a presente dissertação procura construir um discurso que contribua para uma clarificação dos processos relativos a uma hibridização projectual e procurar compreender os seus benefícios.

**Palavras-chave:** Pós-modernidade, Design, Metodologia Projectual, Hibridização.

## Abstract

In a postmodern scenario where mass culture is dominant, design has an important role that it's necessary when we question this reality. Thus, the design, which is above all an activity based on a planned and reflected process to create discourses in society, mobilizes a methodological activity for material culture, exploring new knowledge fields centered on user as in the process. Whereby an area orientated to problem solving question, the design has it's genesis in a transdisciplinary approach, identifying problems and developing specific strategies for a solution. Through the various project methodologies, the design attempts to answer the needs of the user working on certain products or services, which contributes for establishing a constructive dialogue on founding new elements of projects and results.

In project processes the centrality of communication with other facts transverse to design, such as sociology, anthropology, or even philosophy, formulate one field of wide possibilities for design processes. Thus, under the concept of hybridization, which encompasses the dialectical phenomena in an interdisciplinary plan, this dissertation seeks to construct a discourse that contributes to a clarification of the processes related to a project-hybridization and seek to understand it's benefits.

**Keywords:** Postmodernism, Design, Project Methodology, Hybridization.

# Índice

|  |    |
|--|----|
| Agradecimentos.....  | 2  |
| Resumo .....   | 4  |
| Abstract.....  | 5  |
| Índice.....  | 6  |
| Introdução.....  | 7  |
| I – Primeira Parte – O conceito de Híbrido.....  | 11 |
| 1.1. Abordagem ao conceito de híbrido .....  | 11 |
| 1.2. O híbrido na biologia, as transformações na natureza vegetal, animal e humana ..... | 20 |
| II – Segunda Parte – O Pós-moderno .....   | 23 |
| 2.1. A “glória” da sociedade moderna .....   | 23 |
| 2.2. As questões emergentes da sociedade moderna tardia – pós-moderna.....               | 27 |
| III – Terceira Parte – O Design.....   | 32 |
| 3.1. O caminho/sentido do design.....  | 32 |
| 3.2. O design como espelho da sociedade .....  | 37 |
| 3.3. Introdução aos processos metodológicos de design.....                               | 43 |
| 3.4. Circuitos e consumo de design.....  | 47 |
| IV – Quarta Parte – A natureza híbrida do design na pós-modernidade.....                 | 53 |
| 4.1. A consciência do pensamento híbrido .....   | 53 |
| 4.2. Uma problematização do pensamento híbrido .....                                     | 57 |
| 4.3. O designer como agente dinamizador do híbrido.....                                  | 60 |
| V – Quinta Parte – Practicidade do Híbrido.....  | 62 |
| VI – Conclusão .....   | 68 |
| Anexos.....  | 71 |
| Anexo I.....   | 71 |
| Anexo II .....   | 73 |
| Anexo III.....   | 75 |
| Bibliografia.....  | 78 |

## Introdução

A motivação para encetar uma investigação no âmbito da transversalidade do design, mais concretamente da sua componente natural atravessando campos que não lhe são intrínsecos, surge da necessidade de aprofundar o conhecimento nos diversos campos fenomenológicos do design sendo o hibridismo uma consequência incontornável da sociedade pós-moderna.

A delimitação temporal prende-se com o facto de ser pretendida uma abordagem abrangente do tema, sendo o lapso temporal escolhido propício a um desenvolvimento do conceptual do híbrido, desde o questionamento e experimentação tardia da sociedade moderna, até à actualidade.

“Como é que sabemos quando uma disciplina ou campo de conhecimento se altera? [...] quando alguns conceitos irrompem com força, tirando o lugar a outros, ou fomentando a necessidade da sua reformulação.”<sup>1</sup>

Esta afirmação é facilmente enquadrada no período histórico que diz respeito à transição da modernidade para a pós-modernidade no sentido em que reflecte os mecanismos básicos que permitem a mudança cultural: a criação ou introdução de novos conceitos e a difusão dos mesmos para outros contextos. Este acto criador de que falamos e a introdução de novos conceitos são elementos intrínsecos ao processo de design, e nesse sentido importa compreender a amplitude destas dinâmicas de cruzamento e hibridização.

O design enquanto processo de planeamento procura a criação para a realidade. É um sistema aberto e de comunicação que interage simultaneamente com várias outras áreas como a ciência, a indústria, a tecnologia e a estética. É um fenómeno social, que não podendo ser entendido isoladamente, corresponde a uma atitude de compreensão de um conjunto de factores socioculturais específicos, pois desde sempre as sociedades procuraram

---

<sup>1</sup>[trad. Livre] Nestor Garcia Canclini - *Hybrid cultures. Strategies for entering and leaving modernity*. 2005, p. xxiii.

produzir objectos para satisfazer as suas necessidades, crenças e utopias, reflectindo-se nas formas, espaços e conceitos abordados pelos projectistas.

A pós-modernidade, reflectida na cultura de massas, oferece uma abordagem orientada para o utilizador enfatizando as múltiplas interpretações e significados que, embora muitas das vezes efémeros, trazem à tona o conceito de híbrido realçando a mudança e a valorização da diversidade. O híbrido destaca a necessidade de pensar a identidade como um processo de composição e desconstrução, subvertendo os paradigmas de homogeneidade da modernidade, reforçando os conceitos de múltiplo e heterogéneo.

O processo de hibridismo que se tem vindo a manifestar cada vez mais no pensamento de design, é um processo fertilizador no sentido em que nos referimos a um processo de construção de novas linguagens, objectos, ou materiais, não obstante, mantendo a memória dos objectos primários. Segundo Cláudia Madeira o termo híbrido, não pertencendo a qualquer novo dicionário da configuração do conhecimento ou das práticas, não só não se apagou nem diluiu como tem sido operacionalizado sistematicamente na construção ou descrição dos objectos, práticas e processos da contemporaneidade.<sup>2</sup>

Deste modo, o conceito de híbrido tem vindo a ganhar destaque perante o impacto da globalização e da diluição das fronteiras e identidades nacionais. A inserção de elementos híbridos no campo do design põe a tónica numa instabilidade dentro dos mais variados grupos de produtos e metodologias evidenciando a fronteira entre o artificial e o natural, tentando propor alterações de ruptura ou continuidade entre elementos. Para a percepção desta continuidade é necessária uma análise cuidada das relações entre tecnologia, cultura e arte. Para Margarida Carvalho, o rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari, o *cyborg* de Donna Haraway, o ciberespaço de William Gibson, as hibridações entre arte, natureza e tecnologia de Char Davies são perfeitos exemplos espelham esta preocupação com o processo de hibridação.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Cláudia Madeira - *Híbrido – do mito ao paradigma invasor?* 2011.

<sup>3</sup> Margarida Carvalho – *Híbridos Tecnológicos*. 2007.

É pretendida nesta investigação realizar uma ponte entre o conceito de híbrido, de um carácter maioritariamente biológico, e o trabalho projectual do designer de equipamento, procurando salientar as interpenetrações metodológicas e conceptuais inerentes à prática projectual.

A dissertação é apresentada em quatro partes: uma primeira de carácter contextual, que nos remete a áreas e conceitos implícitos no tema abordado para que, partindo desse contexto se possa compreender o presente, bem como, criar familiaridade com o conceito principal da dissertação, a perspectiva híbrida no design; numa segunda parte, contextualizamos a época em que se criam maiores condições para o que o nosso conceito principal se difunda; na terceira parte, abordamos o design e as suas metodologias e circuitos como força motriz deste trabalho; já na quarta e parte teórica entra em análise mais concisa da problematização do design híbrido, reflectindo a metodologia projectual e o papel do designer como agente do híbrido. Com esta parte pretende-se que o leitor, após consolidação de conceitos apreendidos na primeira parte, consiga aqui entender o processo de design e suas influências consequentes da sua inserção numa determinada sociedade ou espacialidade. Aqui damos início à especulação do tema. Na parte prática, que se toma por quinta parte, analisamos um caso prático realizado no âmbito do presente trabalho, no sentido de, podermos confirmar a nossa pesquisa e verificar como o nosso conceito principal se aplica ao projecto de design, evidenciando as potencialidades do tema exposto.

Neste sentido poderemos afirmar que a presente investigação tem como objectivo:

- . Sugerir o conceito de híbrido enquanto activo projectual para o processo de design;
- . Contribuir para a dilatação do discurso inerente ao campo do design, no qual é pretendida a adição de uma plataforma de reflexão crítica;
- . Discutir a preponderância do fenómeno de hibridização no contexto da pós-modernidade;
- . Salientar as abordagens às metodologias e orientações de design, procurando enquadrar o discurso *da hibridização* na reflexão indexada aos objectos e às problemáticas de design.

“O discurso não mais é do que a reverberação de uma verdade em vias de nascer diante dos seus próprios olhos; e, quando tudo pode, por fim, tomar a forma de discurso, quando tudo pode ser dito e o discurso pode dizer-se a propósito de tudo, é porque todas as coisas, tendo manifestado e trocado o seu sentido, podem regressar à interioridade silenciosa da consciência de si. (...) o discurso nada mais é do que um jogo.”<sup>4</sup>

“We can choose to live in a state of war or in a state of hybridization.”<sup>5</sup>

**Nestor Garcia Canclini**

---

<sup>4</sup> Michel Foucault - *A Ordem do Discurso*, 1997, p.37.

<sup>5</sup> Nestor Garcia Canclini - *Hybrid cultures. Strategies for entering and leaving modernity*. 2005, p. xxiii.

## I – Primeira Parte – O conceito de Híbrido

### 1.1. Abordagem ao conceito de híbrido

«O pensador assemelha-se muito ao desenhador cujo objectivo é representar todas as inter-relações entre coisas.»<sup>6</sup>

Poderemos começar por referir que o conceito de híbrido é um conceito possível de aplicação nas mais diferentes áreas científicas, destacando-se uma génese do mesmo na biologia até a uma transversalidade que chega ao campo da literatura.

Etimologicamente, híbrido provém do latim *hibrida*, significando um resultado de um cruzamento entre espécies. É também descrito como «Que ou o que tem elementos diferentes na sua composição» ou ainda «[...] contrário às leis da Natureza». <sup>7</sup>

Assim, por híbrido poderemos entender uma qualidade que resulta do cruzamento entre elementos de naturezas distintas, considerando híbrido o resultado de um terceiro elemento originado com base entre dois ou mais elementos primordiais, que delegam algumas das suas características para este terceiro elemento. O reforço ou a redução das características inerentes aos elementos primordiais do elemento híbrido encerra uma capacidade de criação de novas características.

No campo da biologia, híbrido designa um cruzamento genético entre duas espécies vegetais ou animais distintas, que geralmente não podem ter descendência devido a incompatibilidades genéticas. Este fenómeno foi estudado pela primeira vez em plantas por Joseph Gottlieb Kölreuter<sup>8</sup> durante o século XVIII.

---

<sup>6</sup> Ludwig Wittgenstein - *Cultura e Valor*, 1980, p.27.

<sup>7</sup>A presente investigação desenvolve-se tomando como base conceptual a definição que aponta para multiplicidade e diversidade compositiva relacionada pelo conceito.

<sup>8</sup>Documento Electrónico [em linha]: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/321487/Josef-Gottlieb-Kolreuter>> Joseph Gottlieb Kölreuter (1733 - 1806) cultivou plantas com o intuito de estudar a sua fertilização e desenvolvimento realizando experiências, particularmente com a planta do tabaco (Nicotina), o que incluiu a fertilização artificial e produção de híbridos férteis entre plantas de espécies diferentes. Os resultados das suas experiências abriram caminho ao trabalho do biólogo austríaco Gregor Johann Mendel.

De um modo geral, no entanto, poderemos numa primeira análise tomar como característica fundamental do conceito a incorporação num elemento de particularidades ou atributos que lhe são delegados por outros elementos na sua génese ou por resultado ainda de uma acção sobre este. Será de referir que este conceito pode facilmente ser adoptado para o design, no sentido em que existem *misturas* de linguagens e métodos, podendo estes corresponder a aspectos formais, mas mais do que isso a contaminações e diálogos entre modelos metodológicos da actividade de design, mais concretamente do design de equipamento.

Abordar este conceito, implica referir a obra de alguns autores como Stuart Hall, James Clifford, Gilles Deleuze e Félix Guattari, Bruno Latour ou Nestor Garcia Canclini. Estes autores apresentam um trabalho notável na expansão do conceito por meio das áreas da antropologia, filosofia e sociologia. É sobretudo nestas disciplinas que o conceito de híbrido ganha uma dimensão que potencia um discurso para a presente dissertação transpondo os diferentes raciocínios para o campo do design e propondo uma mais-valia do conceito para o design de equipamento contemporâneo.

Stuart Hall, teórico com trabalho centrado nos estudos culturais, publicou já diversas obras nas quais faz referência ao conceito de híbrido, nomeadamente em *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*<sup>9</sup>, onde aborda as culturas híbridas segundo uma perspectiva hegemónica - como um novo tipo de identidade que nasce no pós-moderno. Citando: «Algumas pessoas argumentam que o *hibridismo* e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia que às velhas e contestadas identidades do passado.»<sup>10</sup> As sociedades modernas, onde a fusão entre tradições culturais acontece, sendo estas, sociedades que se encontram em mudança constante e permanente, manifestam-se como as mais propícias a confrontos e cooperações que permitem criar novas formas de cultura, bem como, novas formas de entender a cultura em si. O autor defende ainda, que a globalização desloca identidades antes centradas e fechadas, possuindo assim um efeito pluralizante que acaba por abrir inúmeras novas possibilidades e posições beneficiando as identidades, tornando-as

---

<sup>9</sup> Stuart Hall - *A identidade Cultural na Pós-modernidade*. 2006

<sup>10</sup> *Ibid*.p.91

mais plurais e diversas. Posto isto, podemos concluir que Stuart Hall encara a globalização como um factor determinantemente fertilizador do processo de hibridismos culturais.

Numa outra abordagem, James Clifford enceta uma discussão acerca do híbrido segundo uma visão relacionada com a antropologia e etnografia, afirmando que a «[...] noção de híbrido enquanto *produto impuro* apresenta um carácter mais problemático que deve ser analisado cuidadosamente.»<sup>11</sup> Ou seja, encara a cultura, os indivíduos e os produtos como ameaçados de extinção e em justaposição com as influências da modernização. A sua obra mostra uma preocupação com o problema do autêntico versus o moderno. Bem como, Stuart Hall, Clifford refere a globalização como produto da modernidade que é caracterizada pelo desenraizamento histórico e cultural e por uma mobilidade e alienação, que são propícios ao desenvolvimento de culturas híbridas. Neste sentido, podemos encarar a modernidade como o período que possibilita um espaço e uma dinâmica fertilizante do pensamento híbrido.

Também Gilles Deleuze e Félix Guattari devem ser introduzidos nesta discussão, pois são dois autores que muito contribuíram na problematização que advém da instabilidade relacionada com a globalização e também no questionamento de um conjunto de conceitos que formularam uma discussão no conceito de híbrido. Na sua obra conjunta *Rizoma*, falam de um *agenciamento* que caracterizam como um «[...]crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que aumenta as conexões. Não há pontos ou posições num rizoma, como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Só há linhas.»<sup>12</sup> É assim, a partir desta expressão dos autores, que podemos justificar a atenção desta dissertação para a importância dos processos de hibridismo na sociedade, no sentido em que, os mesmos são o reflexo de uma aumento de conexões de que falam e que se mostra relevante para o crescimento cultural da sociedade. Daqui podemos depreender que tudo se encontra em aberto com orientações para variadas hipóteses. Existem várias linhas que consistem em multiplicidades de conhecimentos. Ao

---

<sup>11</sup>James Clifford – *The predicament of culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*.1988, pp. 30 e 31.

<sup>12</sup> Gilles Deleuze – *Francis Bacon – Lógica da Sensação*. 2011, p.19.

seguí-las e identificando os seus cruzamentos (isto é, identificando os lugares de hibridização), será possível detectar o aparecimento de novos elementos num aumento de realidades, sejam elas conexões, objectos, ideias ou modelos.

O rizoma como tema central da sua obra, é definido como uma antigenealogia. Citando:

«Qualquer rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais se estratificou, se territorializou, se organizou, significou, atribuiu, etc.; mas compreende igualmente linhas de desterritorialização pelas quais foge sem cessar. Há ruptura no rizoma cada vez que as linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de apontar umas para as outras. É por isso que nunca se pode dar um dualismo ou uma dicotomia, mesmo sob a forma rudimentar do bom e do mau. Faz-se uma ruptura, traça-se uma linha de fuga, mas arrisca-se, sempre, encontrar sobre ela organizações que reestratificam o conjunto, formações que voltam a dar o poder a um significante, atribuições que voltam a dar o poder a um significante, atribuições que reconstituem um sujeito e tudo o que se queira [...]»<sup>13</sup>

Esta desterritorialização, da qual falam os autores, poderá ser vista como um tema central na pós-modernidade. Há de facto um conjunto de elementos que reflectem esta situação, linhas antes estratificadas que ganham novas dinâmicas individuais que se podem reestratificar e constituir novos pontos e linhas.

Num outro plano, Bruno Latour<sup>14</sup> refere-se ao conceito de híbrido como uma «Mistura entre géneros de seres completamente novos, híbridos de natureza e cultura.»<sup>15</sup> O autor aborda este tema inserindo-o na crise que é resultado da crise geral do processo de modernização, onde se torna claro que as ciências sociais e naturais deixam de fazer sentido isoladas uma da outra<sup>16</sup>, numa junção que resulta em hibridizações, ou seja, misturas sociais, culturais e científicas. Latour propõe que se procure uma nova reflexão e

---

<sup>13</sup> Gilles Deleuze – *Francis Bacon – Lógica da Sensação*. 2011, pp. 21 e 22.

<sup>14</sup> Ganhou o Prémio Internacional Holberg Memorial em 2013 como reconhecimento do seu trabalho no estudo da ciência e tecnologia na sociedade.

<sup>15</sup> António Cadima Mendonça – *Híbridos, Cegos e Caminhos em: Investigação em arte e design*. 2011, p.173.

<sup>16</sup> *Ibid.*

interpretação que não se refira apenas à natureza ou ao conhecimento isolados, mas antes ao seu envolvimento com as entidades colectivas e individuais.

Também o antropólogo argentino Nestor Garcia Canclini, focado no estudo da cultura e comunicação da pós-modernidade, aborda o conceito de híbrido e de mestiçagem como pontos de referência consequente da globalização. Segundo o autor, a globalização trouxe-nos para o fenómeno da interculturalidade que nos mostra não só a «[...] fusão, a coesão, a osmose, como também confrontação e diálogo.»<sup>17</sup> Apelando a um pensamento e práticas híbridas, acredita que estes são o caminho para reconhecer as diferenças e compreender as tensões das mesmas, caminhando para uma resolução enriquecedora, uma vez que tem assim o contributo de vários agentes e perspectivas. O indivíduo tem aqui um papel preponderante na possibilidade de perspetivação da sua realidade num olhar heterogéneo que pode passar pelos planos da multiculturalidade ou da transdisciplinaridade, em contraponto a uma focalização numa abordagem purista/linear.

«As políticas de hibridização podem ser usadas para trabalhar democraticamente com as diferenças, para que a história não se reduza a guerras entre culturas. Nós escolhemos viver num estado de guerra ou num estado de hibridização.»<sup>18</sup>

Ao longo do seu trabalho, Nestor Canclini aborda o tema das hibridações culturais apresentando-o num diálogo entre disciplinas como a antropologia e a sociologia. Também a economia ganha um espaço cada vez mais pertinente neste diálogo transdisciplinar e transcultural. Assim, a necessidade de cruzamentos entre as diferentes disciplinas possibilita um sentido de questionamento crítico proveniente desses cruzamentos. A economia desempenha aqui um papel fundamental no sentido em que como área que compreende de certo modo uma génese nas ciências sociais<sup>19</sup> ganha um papel de destaque como elemento em jogo.

---

<sup>17</sup> Documento electrónico [em linha]:< <http://nestorgarciacanclini.net/component/tag/culturas-h%C3%ADbridas>>

<sup>18</sup> Documento electrónico [em linha]: <<http://nestorgarciacanclini.net/component/tag/culturas-h%C3%ADbridas>>

<sup>19</sup> Compreendemos o vasto campo da economia, seja ao nível da teoria económica ou ao nível da economia aplicada, enquanto área que visa o estudo do comportamento humano na sua multiplicidade, com uma tónica especial nas escolhas e uso dos recursos.

O híbrido surge-nos então, como conceito basilar desta dissertação, apoiando-se na ideia de relações sinérgicas<sup>20</sup> entre os objectos, o pensamento e o ser humano enquanto designer e ou, não designer, bem como, as inter-relações que se podem dar.

Num contexto de permanente mudança, os conceitos vão-se formando e estão sempre em mutação. O pensamento e o conhecimento seguem este ritmo também. A ligação do conceito de híbrido a esta dissertação em design de equipamento dá-se exactamente por via do conhecimento. O conhecimento encontra-se em constante mutação e faz sobressair a necessidade da experiência e do confronto entre o *conhecimento tácito* e o *conhecimento explícito*<sup>21</sup> para de seguida serem criadas cooperações que enriqueçam os sistemas, objectos ou conceitos. Há que tentar questionar o que nos é sugerido pelo conhecimento tácito, bem como perceber os objectos, as ideias e sistemas que são já explícitos. Bettencourt Pires dirige também importância ao conhecimento e à sua estrutura enraizada em vários pontos bem como a sua explícita integração na cultura: «O conhecimento humano é um todo interrelacionado e é na passagem do dualismo cartesiano para uma atitude holística, na complementaridade das diferentes facetas da cultura e no entendimento e compreensão entre os cientistas e os humanistas que residem as possibilidades de futuros avanços culturais.»<sup>22</sup> Interessa assim compreender que nos diferentes avanços tecnológicos e realidades culturais existe a possibilidade da criação de intersecções entre diferentes planos que possam formular novos pontos intrinsecamente híbridos.

---

<sup>20</sup> É nesta fase importante falar de sinergias, uma vez que como a própria palavra nos indica, sinergias vem do grego de *sunergia* -as que significa cooperação. Sendo cooperação também um conceito importante e patente no presente trabalho. Quer-se que o designer se sinta apossado de hibridizações.

<sup>21</sup> Por conhecimento tácito entende-se o conhecimento que está implícito, que não usa palavras, como encontramos no dicionário *Priberam*: 1. Que não está declarado mas que se subentende. = Implícito, Subentendido ≠ Expresso, Manifesto, Patente 2. Que não usa palavras ou a voz. = Calado, Silencioso ≠ Palavroso. Documento electrónico [em linha]: <<http://www.priberam.pt/dlpo/t%C3%A1cito>> Podemos ainda definir conhecimento tácito como resultado da descoberta do que as pessoas sabem ou pensam, bem como das suas percepções e que revela as necessidades latentes. Já por conhecimento explícito entende-se exactamente o que a palavra faz referência, um conhecimento que é explícito, logo visível. Novamente uma definição através do dicionário *Priberam*: 1. Perfeitamente declarado e claro. = Expresso, Manifesto 2. Que não tem restrições de expressão. Documento electrónico [em linha]: <<http://www.priberam.pt/dlpo/exp%C3%ADcito>>

<sup>22</sup> Maria Laura Bettencourt Pires - *Teorias da Cultura*. 2006, p. 58.

Este processo de cruzamento de vários interesses ou conhecimentos resulta num processo de *hibridização*<sup>23</sup> bastante propício ao desenvolvimento do design de equipamento, pois a hibridização acaba por ser uma ferramenta dos seres humanos, consequente da procura de novas vias de pensar e projectar. Como refere Margarida Carvalho, sobre a noção do conceito de híbrido: «[...] é frequentemente apresentada enquanto potenciadora da abertura de um novo campo de possibilidades.»<sup>24</sup>

As vastas possibilidades dentro das mais diversas áreas de estudo alimentam-se da *hibridizante* interacção entre conhecimentos. Como refere Carlos Pires: «Cruzar as fronteiras entre disciplinas não só é aceitável como até bastante desejável. Esta prática é frequentemente designada por *cross-pollination* [...] Isto é algo que qualquer designer já está habituado a fazer, pois uma das características do trabalho de um designer é coligir informação de variadas proveniências.»<sup>25</sup> Por conseguinte, esta ferramenta (hibridização) é consequente do acto de pensar. A estruturação do pensamento é a base para qualquer acção em vários campos. Atente-se sobre o campo do design. O designer procura contornar barreiras que detecta através da ligação de diferentes conceitos e realidades, que por serem diferentes, podem não ser necessariamente divergentes. Estes conceitos à partida diferentes acabarão, quando usados/estudados em conjunto, por convergir para uma resposta que pode ser a solução de um problema. Há aqui um jogo de posicionamento de conceitos que pode ser chamado de hibridização que resulta da cooperação entre os mesmos. Os conceitos já existem, a novidade passa pela organização dos mesmos, ou até, a sua confrontação. Deleuze e Guattari dão importância à hibridização quando referem que a tradução enquanto processo de hibridização, «[...] deve ser relacionada com o conceito deleuziano de *devenir*, na medida em que se trata de encontrar uma zona de vizinhança entre as culturas e os

---

<sup>23</sup> Toma-se aqui o termo *Hibridização* que deriva das ciências químicas, para o utilizar num contexto diferente, adaptando-o ao conceito base desta dissertação. Quimicamente, a hibridização é a explicação da formação de ligações que não se mostravam possíveis. No design, e mais precisamente nesta dissertação é esse mesmo sentido que procuramos.

<sup>24</sup> Margarida Carvalho – *Híbridos Tecnológicos*. 2007, p. 10.

<sup>25</sup> Carlos Pires - *Em busca de destinos e caminhos para a investigação em design*. Em: *Investigação em arte e design*, 2011, p. 298.

povos, uma zona de indiscernibilidade, a potência do impessoal capaz de nos libertar da rigidez mimética e oposicional do Mesmo e do Outro.»<sup>26</sup>

Observando a expressão dos conhecimentos e transmissão de pensamentos modernos podemos reiterar que, o processo de hibridismo que se tem vindo a manifestar cada vez mais no pensamento de design, é um processo fertilizador no sentido em que, falando-se de hibridismo nos referimos a um processo em que atribuímos novos símbolos às diversas linguagens, aos objectos, ou materiais, não obstante, mantendo a memória dos objectos primários, ou puros, como poderiam ser biologicamente designados, (podemos aqui pensar também em pensamento criativo, em materiais ou formas) e, seguidamente, provocar uma tensão ou harmonia entre elementos díspares que em conjunto irão gerar novos pensamentos e consequentemente novos objectos.

Ainda sobre a hibridização Margarida Carvalho escreve: «[...] muitos são os artistas e autores que têm efectivamente contribuído para a criação de paisagens e seres nos quais as virtualidades do futuro se mesclam na urgência daquilo que emerge no presente. Tais visões dos mundos possíveis, moldados por uma ficcionalidade que oscila entre a utopia e o apocalíptico, anunciam uma condição generalizada de hibridação, que implica uma verdadeira desterritorialização das fronteiras clássicas entre os seres (nomeadamente entre os homens, os animais e as máquinas), a realidade e a ficção, o artificial e o natural, etc.»<sup>27</sup>

Vemo-nos livres para encarar o híbrido como uma figura de libertação característica da contemporaneidade. É através do uso deste conceito que resulta em hibridizações, que o pensamento humano se depara com inúmeras possibilidades de organização e reorganização de estruturas e conceitos contemporâneos. Assim, efectivamente segundo Cláudia Madeira<sup>28</sup> o termo híbrido, não pertencendo a qualquer novo dicionário da configuração do conhecimento ou das práticas, não só não se apagou nem diluiu como tem sido operacionalizado repetida e sistematicamente na construção ou descrição dos objectos, práticas e processos da contemporaneidade. Logo existe uma liberdade do ser humano pensador para desenvolver várias áreas, bem como tentar agrupar distintos conceitos, ou no

---

<sup>26</sup> Margarida Carvalho –*Híbridos Tecnológicos*. 2007, p.37.

<sup>27</sup> Ibid, p.10.

<sup>28</sup> Cláudia Madeira - *Híbrido – do mito ao paradigma invasor?* 2011.

caso do design, diferentes interesses, ou seja, juntar o design a uma outra área de interesse do indivíduo como a música, a dança, a escrita, entre outros. O designer pode assim libertar-se de constrangimentos, uma vez que, estando já a hibridizar, e assim, deixar algumas técnicas de lado e adoptar apenas as que mais lhe convêm na elaboração de um novo e livre projecto. O facto de o designer estar a hibridizar é assumido como uma liberdade, pelo facto de o mesmo se sentir um pouco mais liberto de conceitos, ideias ou mesmo soluções em uma das áreas que está a pensar aliar ao design. Aqui o processo de design é um pouco ambíguo, uma vez que se trata de um processo experiencial de junção de duas ou mais áreas algo divergentes. A preocupação está no fim desse processo, no resultado da hibridização, ou seja, no híbrido.

## 1.2. O híbrido na biologia, as transformações na natureza vegetal, animal e humana

«[...] a consciência crescente de que muito da cultura humana está inter-relacionada com a biologia humana, contribui para unir todos os especialistas dos vários aspectos da antropologia física e cultural, como co-trabalhadores, num único e vasto campo.»<sup>29</sup>

A palavra biologia é formada pela «combinação do grego βίος (*bios*), que significa *vida*, e λόγος (*logos*), que significa *palavra, ideia*[...]»<sup>30</sup>

Biologicamente, híbrido é a junção de dois seres puros que, regra geral, não podem ter descendentes. Interessa-nos no presente trabalho abordar a figura do híbrido por ser um conceito da biologia que, é uma ciência que estuda os seres vivos, por isso, o ser humano, logo, um dos agentes do design de equipamento.

«Leva apenas uma fracção de segundo a verificar que qualquer instrumento não biológico, ou artefacto, tem que ser feito por um ser humano.»<sup>31</sup>

Esta ciência trata a evolução, a diversidade e a interacção de variados organismos. Três conceitos que se mostram implícitos no tema desta dissertação. Ao escolher abordar o design de equipamento segundo uma perspectiva orientada para o discurso do mesmo, classificando-o híbrido, estamos a ter em conta estes conceitos. Este discurso híbrido da disciplina de design é um resultado da evolução da sociedade, do fenómeno da globalização e da tendência para diversificar o pensamento, bem como o modo de o expor. Esta diversificação que leva à diferenciação tende a reflectir a interacção entre várias disciplinas, bem como entre “produtos” biológicos e culturais. O conceito é aqui abordado de uma forma diferente da sua origem na biologia. Biologicamente o híbrido não pode ter descendência e é esse aspecto que difere o híbrido biológico e o híbrido do design, no

---

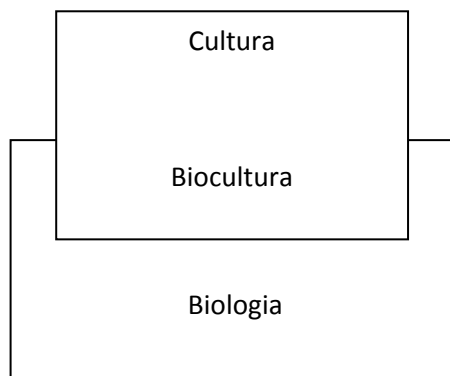
<sup>29</sup> Mischa Titiev - *Introdução à antropologia cultural*. 1969, p.8.

<sup>30</sup> Documento electrónico [em linha] <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria\\_da\\_biologia](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_biologia)> No seu sentido moderno parece ter sido introduzida independentemente por Gottfried Reinhold Treviranus (*Biologie oder Philosophie der lebenden Natur*, 1802) e por Jean-Baptiste Lamarck (*Hydrogéologie*, 1802). A palavra propriamente dita pode ter sido cunhada em 1800 por Karl Friedrich Burdach, mas aparece no título do Volume 3 da obra de Michael Christoph Hanov *Philosophiae naturalis sive physicae dogmaticae: Geologia, biologia, phytologia generalis et dendrologia*, publicada em 1766.

<sup>31</sup> Mischa Titiev - *Introdução à antropologia cultural*. 1969, p.84.

sentido em que, uma hibridização pós moderna não tem descendência directa, mas sim, indirecta. Ou seja, o pensamento híbrido e a consequente aplicação desse mesmo pensamento na concepção de um objecto de design traz-nos um resultado único, no entanto, irá reflectir-se em muitos outros objectos, pensamentos. Se o primeiro não pode ter normalmente descendência, ao segundo, mais do que possibilitar a mesma, espera-se que a construa. No campo do design esta descendência não se mostra concreta, mas sim, em aberto.

O pensamento híbrido abre caminho no design de equipamento e a descendência acaba por se revelar em várias espécies (pensamentos/construções) diferentes. Assim, a perspectiva híbrida do design de equipamento vai resultar em discursos cada vez mais híbridos que incorporem várias disciplinas bem como, diferentes e crescentes conexões entre as mesmas comprovando: «[...]o homem é único no que respeita ao desenvolvimento de formas extrabiológicas de actuação, e que é o único animal que criou e manteve sistemas de cultura.»<sup>32</sup>



Esquema 1

Legenda da imagem:

Cultura, biocultura e biologia. Embora actuem de acordo com princípios diferentes, pode-se dizer que a cultura humana assenta numa base biológica. Há também uma área do comportamento humano designada por biocultura, na qual as forças da cultura se entrecruzam com as forças da biologia.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Mischa Titiev - *Introdução à antropologia cultural*. 1969, p.9.

<sup>33</sup> *Ibid.*

Podemos agora dar relevância a mais um conceito, desta vez, o de transformação. É sobre este conceito que temos a possibilidade de hibridar. Hibridizações são transformações, quer de natureza vegetal, animal ou humana. Uma transformação não se prende ao híbrido, pode ser apenas uma transformação em si, sem que haja implicado um ser puro que juntamente com outro formará um híbrido. Como dizia Antoine Lavoisier<sup>34</sup> acerca da natureza: “*Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma*”. Esta célebre frase remete-nos para a *Lei de Lavoisier*, que no fundo já havia sido abordada em 1760 por Mikhail Lomonosov<sup>35</sup> num ensaio, como a *Lei da Conservação das Massas*. Lavoisier foi então quem tornou conhecida esta lei como *Lei de Lavoisier*. É um pensamento acerca da matéria que nos interessa aqui salientar para confronto com o conceito chave da presente dissertação. A ideia de que não se pode criar algo do nada põe à tónica o híbrido que no fundo, é um resultado de duas coisas diferentes, mas que nós já conhecemos de antemão, caso contrário não as reconheceríamos. Ou seja, não é algo completamente novo, acaba por ser uma recriação de algo, uma junção de, imagine-se, duas matérias que se transformam unindo-se ou co-habitando num determinado espaço e conseguem passar uma mensagem diferente. Do mesmo modo na química esta reorganização das duas partes é evidente. Esta expressão vem assim validar o nosso conceito, no sentido em que, hibridizando não se propõe que os elementos constituintes desta acção, quer físicos, quer teóricos, se transformem sozinhos. Cada objecto/pensamento continuará a ter a sua validade sozinho, porém, em conjunto com o outro, provocará uma transformação que resultará num novo objecto/pensamento.

---

<sup>34</sup> “Antoine Lavoisier (1743-1794), considerado o pai da Química, foi o primeiro a observar que o oxigénio, em contacto com uma substância inflamável, produz a combustão. Deduziu, também, baseado em reacções químicas, a célebre lei da conservação da matéria: “*Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma*”. Em qualquer sistema, físico ou químico, nunca se cria nem se elimina matéria, apenas é possível transformá-la de uma forma em outra. Portanto, não se pode criar algo do nada nem transformar algo em nada. Logo, tudo que existe provém de matéria preexistente, só que em outra forma, assim como tudo o que se consome apenas perde a forma original, passando a adoptar uma outra.

Documento electrónico [em linha]: <http://www.fem.unicamp.br/-em313/paginas/person/lavoisie.htm>

<sup>35</sup> Mikhail Lomonosov nasceu a 8 de Novembro de 1711 na Rússia e faleceu a 4 de Abril de 1765. Foi um importante cientista, bem como, poeta e artista. Documento electrónico [em linha]:

<[http://www.physicstoday.org/resource/1/phtoad/v65/i2/p40\\_s1?bypassSSO=1](http://www.physicstoday.org/resource/1/phtoad/v65/i2/p40_s1?bypassSSO=1)>

## II – Segunda Parte – O Pós-moderno

### 2.1. A “glória” da sociedade moderna

«O Moderno é portanto, duplamente assimétrico: designa uma ruptura na passagem regular do tempo, e isso designa um combate onde existem vencedores e vencidos.»<sup>36</sup>

A modernidade foi um período de várias mudanças na história. Mudanças estas, proporcionadas pelo crescente desenvolvimento científico e tecnológico que se propagou globalmente. Como defende Maria Laura Bettencourt Pires<sup>37</sup> : «[...]A modernidade entrou na vida quotidiana através da disseminação da arte moderna, dos produtos da sociedade de consumo, das novas tecnologias e dos novos modos de transporte e de comunicação.»

Seguindo a autora, é necessário procurar o significado da palavra que dá nome a este período de transformações na história: «Ao procurar definir modernidade impõe-se que reflectamos sobre a origem etimológica da palavra. Verifica-se então que em latim *modernus* significa “agora” e “ o tempo do agora”. Na área da literatura, *modernus* opunha-se a *antiquos* e significava uma linha divisória entre uma cultura clássica e um presente, cuja tarefa histórica era reinventar essa cultura.»<sup>38</sup> Pois esta linha divisória que afirma Bettencourt Pires, foi o ponto para que se estabelecessem as alterações necessárias para erguer uma cultura consolidada na cultura que a precedeu.<sup>39</sup> Estas realidades anteriores olhadas pela modernidade como já não satisfazendo as necessidades e não proporcionando as condições adequadas aos tempos que se vivem, criaram uma ideia de que a modernidade se gerou no seio de uma sociedade com cariz revolucionário e em constante ruptura e procura pela independência.

O cultivo da razão e a procura de novos métodos de produzir conhecimento através da libertação da imaginação, como também da produção, abriu caminho a um desenvolvimento social, técnico e tecnológico, através do qual é possível enquadrar a modernidade como um projecto inovador, onde se procura o conforto e estruturação social

---

<sup>36</sup> [trad. Livre] Bruno Latour - *We have never been Modern*. 1993, p.10.

<sup>37</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 71.

<sup>38</sup> *Ibid.* p. 63.

<sup>39</sup> Tema que abordaremos no próximo segmento deste capítulo.

e cultural através da prática de novos modos de ver. A sociedade moderna será marcada pelo crescimento a vários níveis por via da sua creditação no progresso.

Esta época é marcada por um grande desejo de ruptura e redescoberta do mundo através da linguagem estética. A energia criativa do Movimento Moderno, que se estendeu do século XIX até aos anos 60 do século XX, gerou um dos períodos culturais mais ricos da história. Perante os novos conhecimentos, as possibilidades e percepções do mundo, o homem moderno teve de encarar uma vida muito mais complexa e contraditória do que a das épocas precedentes. O efémero, o gosto pelo novo e a renovação constante passaram a fazer parte da rotina dos indivíduos modernos. Para expressar e responder aos anseios e às angústias de todo o crescimento da modernidade, a arte acabou por responder com experimentações radicais principalmente na literatura, nas artes visuais, na arquitectura, no teatro, na dança e na música. Estas foram as áreas de principal fonte de desenvolvimento dos ideais de ruptura modernistas que conseguiram chegar a um grande número de pessoas trazendo cada vez mais força ao movimento. Neste ponto podemos deduzir que a comunicação foi o elemento fulcral, pois foi através das várias técnicas de comunicação que se conseguiu transmitir esses mesmos ideais.

Reforçando o tema desta dissertação, podemos aqui referir de novo a necessidade de hibridizar e as mais-valias que essa acção nos traz. O hibridismo na comunicação é extremamente importante, pois só ele permite que nos façamos entender defronte dos outros indivíduos, como permite também que esses mesmos indivíduos possam aprender e dar-nos conhecimento das suas ideias, ou transmitir-nos os seus conhecimentos que podem provir de premissas ou áreas diferentes das nossas, mas que aliados às nossas ideias podem fazê-las crescer, ou pelo menos solidificá-las. António Cadima Mendonça realça esta importância do hibridismo no seu artigo<sup>40</sup>: «A modernidade, com a revolução científica, foi prolixa na criação de mediadores, entidades híbridas que revelam tanto do social como do natural, nomeadamente nos grandes exemplos que, são constitutivos do modelo e matriz daquilo que virá a ser o contrato social entre os homens e o procedimento científico.»

---

<sup>40</sup> António Cadima Mendonça – *Híbridos, Cegos e Caminhos em: Investigação em arte e design*. 2011, p.174.

Na segunda metade do século XX, a Revolução Industrial já havia provocado uma transformação considerável através do aumento e melhoramento das fábricas, da utilização de máquinas cada vez mais automatizadas, dos caminhos-de-ferro sempre em constante desenvolvimento e a vertiginosa expansão dos centros urbanos. Era óbvio que se atravessava uma nova época onde a cultura e o racionalismo, assim como o individualismo faziam frente à religião e a vida quotidiana se deparava com o forte impacto dos novos recursos de comunicação, através de importantes invenções como a do telégrafo, do telefone e do rádio.

A modernidade destacou-se pela inspiração que provocou nas épocas que a procederam, como Bettencourt Pires refere: «[...]de acordo com a habitual perspectiva da História das Ideias de que aquilo que distingue uma era das outras é a reflexão e a inspiração que essa época provoca nos períodos subsequentes, não há dúvida que a modernidade se destaca pois é inegável que trouxe para os nossos dias a ideia do estudo sistemático da Natureza, do Homem e da Sociedade.»<sup>41</sup>

Este movimento foi transversal a várias áreas como a arquitectura onde se fez notar a necessidade de verticalização dos espaços urbanos e no seio da qual nasceu a célebre expressão *Less is More*. Também as artes e a literatura mostraram-se influenciadas por vanguardas artísticas que promoveram alguns manifestos, sendo o mais conhecido o *Manifesto Futurista* escrito pelo poeta Filippo Marinetti com publicação em 1909.

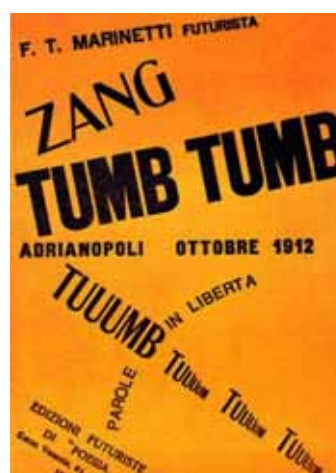


Ilustração 1 e 2

<sup>41</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p.72.

Como afirma Suzi Gablik esta consciência do moderno é solitária e consequente da desestabilização da realidade comum, característica do modernismo. Acerca do modernismo refere: «É a forma mais intensa de individualismo que o mundo já conheceu. A vida moderna é vivida num mundo virado de cabeça para baixo, em que estamos dolorosamente conscientes da nossa separação, mas perdemos de vista a nossa conexão. Este facto manifesta, no entanto, paradoxalmente, a realidade da nossa situação social: a suposição mais fundamental da modernidade, como Daniel Bell apontou, é que a unidade social da sociedade, não é o grupo, a associação, a tribo ou cidade, mas a pessoa.»<sup>42</sup>

A um nível projectual, tal como referiu Andrea Branzi, na sua obra *Weak and diffuse Modernity*<sup>43</sup>, todas as transformações que se deram na modernidade e no próprio conceito da mesma vieram a alterar a estratégia de projecto, através dos desenvolvimentos sociais e territoriais característicos da época. Estes processos no entanto caracterizaram-se pelo facto das diferentes áreas de conhecimento, ao se encontrarem estratificadas, encontrarem uma maior resistência aos acontecimentos chamados de híbridos onde diferentes áreas de estudo se misturam convergindo num conhecimento híbrido.

---

<sup>42</sup> [trad. Livre] Suzi Gablik – *Has modernism failed?* 1995, p.31. Vide também Daniel bell - *The cultural contradictions of capitalism*. 1979.

<sup>43</sup> Andrea Branzi – *Weak and Difuse Modernity: The World of Projects at the Beginning of the 21st Century*. 2006.

## 2.2. *As questões emergentes da sociedade moderna tardia – pós-moderna*

Pós-moderno etimologicamente poderá ser traduzido por “depois de agora”[...]<sup>44</sup>. É o resultado de todas as rupturas e avanços da sociedade moderna que o tornaram assim propício. Surge numa desestabilização de alguns pontos modernistas como por exemplo, o modo linear de conhecimento descendente do iluminismo. É um movimento eclético, marcado por muitas e diferentes áreas de estudo, como a arquitectura, a arte, o design, as tecnologias de informação, a sociologia ou antropologia, alastrando-se para muitas outras áreas, onde conseguiu enriquecer, como o caso da filosofia, da música e do cinema.

Como Bettencourt Pires refere:

«O pós-moderno critica ou “desconstrói” as várias mundivalências de forma a provar que nenhuma delas é mais verdadeira do que a outra. Para os pensadores pós-modernos, não existem verdades absolutas e não pretendem construir um modelo ou paradigma que ordene a realidade. Criticam, por isso, o projecto do iluminismo, cujo objectivo era descobrir, popularizar e aplicar universalmente princípios compreendidos através da razão. [...] Em vez de falarem de categorias aplicáveis a todos os seres humanos, interessam-se pelos hábitos, modos e culturas únicas de povos específicos.»<sup>45</sup>

Ou ainda: «[...]é um período tempestuoso de transição e metamorfose [que] [...] devido a uma ideologia pós-moderna de pluralismo liberal, onde antes havia unidade, pretende-se que haja celebração de diferenças tanto étnicas como de classe, de género e de orientação sexual.»<sup>46</sup> Esta celebração de diferenças de que a autora fala é extremamente importante no contexto desta dissertação, sendo que, validam o nosso conceito central, numa centralização dos cruzamentos entre perspectivas. Embora, a autora se refira a diferenças maioritariamente sociais, podemos colocar a par dessas as diferenças de pensamentos, de ideias e de conhecimentos. Esta tendência pós-moderna de abertura para a comunicação,

---

<sup>44</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p.91.

<sup>45</sup> *Ibid.* p.90.

<sup>46</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 133.

cooperação e confrontação de vários conceitos reflecte a base da hibridização. Foi a pós-modernidade que possibilitou a abertura ao *discurso*<sup>47</sup> híbrido bem como a sua proliferação. Reforçando esta ideia podemos afirmar que este movimento se concentrou em várias tensões da diferença que vão surgindo com a globalização característica desta época. É então um tempo de maior e mais elaborada interacção cultural que possibilita o crescimento do conhecimento e as posteriores trocas de conhecimento, bem como cooperações que dão origem aos discursos/conceitos híbridos. Falando em discurso, o discurso filosófico pós-moderno é sem dúvida um “companheiro” das tensões que se faziam sobressair, com o seu estilo desconstrutivista que pretende revelar o que está por detrás dos grandes ideais, bem como, revelar a falsidade e a responsabilidade dos valores antigos, nos problemas que acontecem na actualidade pós-moderna.



**Ilustração 3**

É um movimento eclético pelo facto de ter tido a sua origem na área da estética, da arquitectura e da filosofia e que defende um cepticismo sistemático de uma perspectiva baseada na teoria. Invadiu o quotidiano com a tecnologia electrónica de massa e individual, visando à sua saturação com informações, diversões e serviços. Na era da informática, lidamos mais com signos do que com coisas, e todos estes signos nos remetem cada vez mais para um forte crescimento da sociedade de consumo, que usa técnicas de *branding* para conseguir chegar a cada vez mais consumidores, até mesmo aos mais isolados, através do consumo personalizado enfatizando o prazer de usar determinados produtos e serviços.

---

<sup>47</sup> Por discurso leia-se não só, o verdadeiro discurso verbal, mas também um discurso visual, ou mesmo material, que assenta na base da escolha para o uso da palavra no título desta dissertação.

Podemos constatar na imagem seguinte algumas premissas utilizadas no processo de *branding*.

Se, como antes referimos, as fábricas, as máquinas e os produtos industriais foram um dos marcos do modernismo, os centros comerciais e a hiper-realidade são sem dúvida o marco do pós-



Ilustração 4

modernismo. Nos seus simulacros é amplificada a realidade e as expectativas por forma a modelar os signos. Ou seja, estamos rodeados de objectos, entre outras coisas, que estão separados de nós apenas pelos meios tecnológicos de comunicação que ajudam à criação destes simulacros que acabam por modelar o modo de ver dos indivíduos pós-modernos. No entanto, não podemos deixar de referir que a Pós-modernidade foi importante no sentido em que reabriu espaço para a liberdade, para a pluralidade e para a inovação, através da fragmentação de alguns sistemas ou ideais propostos pela modernidade. Bettencourt Pires assim o afirma:

«Enquanto as respostas culturais modernistas ao carácter efémero da vida moderna derivam de ideias de unidade, o pós-modernismo aceita a diferença e o conflito insolúvel das questões humanas, assim como a pluralidade nos modos de ser e de saber.»<sup>48</sup>

Esta época é então marcada pelo simulacro e conseqüente sedução, bem como a hiper-realidade, o digital, a saturação e a desreferencialização onde o indivíduo deixa de ter um referente próprio e lhe são sugeridos diversos referentes que têm um carácter efémero potencializados pelos media e pelo consumo seja nas montras das lojas, nas revistas ou na televisão.

O design acaba por seguir estes simulacros com o apoio tecnológico contemporâneo para a produção de inúmeros produtos e serviços que apelam ao consumo através de formas atraentes, quer dos próprios produtos, quer das suas embalagens. Os produtos passam a ser objectos de sedução e fonte de informação estética. Todo o universo sógnico e de simulacro

<sup>48</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 92.

característicos deste período se traduziram num grande acréscimo de necessidade de consumo. Este, aliado à efemeridade das coisas, multiplica-se, no sentido em que, o indivíduo sente mais necessidade e desejo de comprar novos bens.

O facto de esses bens serem pouco duradouros, não porque não são de qualidade, mas porque deixam de o satisfazer rapidamente, sente-se tentado e acaba mesmo por adquirir mais bens, aumentando mais ainda os níveis de consumo.

Perante o olhar pós-moderno sobre a modernidade dá-se uma mudança de alvo, em que o indivíduo é centralizado e substitui o foco que antes estava na sociedade. Ou seja, é para o indivíduo que são direccionadas todas as questões, como já pudemos verificar através do exemplo dos produtos e necessidades fabricadas e efémeras. É um tempo que faz ressaltar uma forte componente psicológica onde se pressupõe que as “verdades” da modernidade, agora consideradas ilusórias tendem a restringir a liberdade individual e isso implica que o indivíduo se sinta impedido de realizar os seus desejos, que agora se apresentam em várias naturezas. Toda esta falta de limites que o pós-modernismo defende vai se traduzir numa nova forma de o homem ver e ver-se no mundo, relativizando-o e levando-o a uma alienação do seu papel social.

No campo da educação o pós-modernismo vai mais longe que o seu antecessor, pelo facto de ter aberto caminhos para uma liberdade inter ou transdisciplinar, contraria ao desprezo da modernidade por algumas áreas ou formas do conhecimento. Falando da época pós-moderna Bettencourt Pires concorda com a necessidade de se procurar abrir novos caminhos através do uso de um pensamento transdisciplinar:

«[...]requer-se uma estrutura transdisciplinar e perspectivas múltiplas em que se abandonam as premissas e os procedimentos da teoria moderna e se vai ao encontro das teorias emergentes.»<sup>49</sup>

Na literatura, os autores pós-modernos, usam a fragmentação característica da época, assim como «[...] a “novel-in-a-box” e o *pastiche*, derivada do termo italiano *pasticcio*, que significa uma mistura de vários ingredientes.»<sup>50</sup> É precisamente esta mistura de que fala a

---

<sup>49</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 92.

<sup>50</sup> *Ibid*, p. 124.

autora, que mais uma vez, acaba por reforçar o conceito de híbrido e de hibridização. O pós-moderno é um período fecundo de hibridizações. O facto de se ter proporcionado uma grande abertura à liberdade e se ter atribuído o devido valor a conhecimentos transversais às áreas científicas, permitiu que o indivíduo se sentisse livre de realizar estes *pastiches* que acabam por resultar em híbridos e aumentar a necessidade de procurar cada vez mais a diferenciação. A flexibilidade que se manifestou neste período foi assim o processo fertilizador que gerou o diálogo e as propostas mais abertas que são características do híbrido.

### III – Terceira Parte – O Design

#### 3.1. O caminho/sentido do design

«O acto de projectar não é uma actividade recente. Todas as civilizações ascendentes utilizaram o design. Essencialmente, a forma e a estrutura de muito artefactos, como contentores, ferramentas, roupas e objectos de decoração foram fixados há dez, vinte, ou mesmo, cem gerações. [...] os designers não produzem coisas. Eles pensam, analisam, fazem modelos ou desenham e depois especificam.»<sup>51</sup>

O termo deriva do verbo latino *designare* que significa algo semelhante a “escolher”, “marcar”, “assinalar” ou “designar”. Em inglês, pode tanto ser um substantivo quanto um verbo sendo assim bastante abrangente, referindo-se ao processo de “dar início e desenvolver um determinado projecto” e ao próprio resultado de tal acção. A tradução mais comum e talvez mais próxima da prática profissional é “projectar”. Denomina-se, então, por design qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefacto, normalmente, orientado por uma intenção ou objectivo, ou para a solução de um problema. Com efeito, o design surge da necessidade que o homem teve de gerar códigos que o exprimissem e que de algum modo solucionassem as questões mal resolvidas com que se deparou.

Inicialmente, abordado apenas no campo visual através da necessidade que o homem tinha de comunicar com o outro, rapidamente com a formação de sociedades complexas avança para um campo material e formal onde o homem não só comunica através de formas sígnicas, como também projecta objectos na tentativa de colmatar a falta de instrumentos que o auxilie, e mais tarde as falhas dos objectos do seu quotidiano, instrumentos preciosos à sua sobrevivência.

---

<sup>51</sup> [trad. Livre] Peter Dormer- *Objects of Desire: Desire and Society since 1750*. 1995, p.65.

É assim que o designer procura comunicar através de uma união entre a linguagem visual e material. Qualquer signo criado pelo designer é um significante devido ao contexto em que é inserido e à sua finalidade e respectiva funcionalidade. O design é assim, a procura de significar algo, seja no campo da construção de mensagens visuais ou na construção de objectos.

É uma actividade reflexiva, intuitiva e metodológica de criação do mundo artificial, explorando o novo e o desconhecido e sempre centrado no utilizador e no seu contexto. Uma área em que o recurso ao pensamento criativo é constante. Este pensamento espelha-se nas linguagens dos bens produzidos, quer sejam materiais ou imateriais, bem como a sua reorganização, que é também um aspecto importante, tendo em conta as alterações das condições e ambientes sociais em que se inserem. Assim, pode pensar-se a criatividade como uma das etapas do processo de projectar produtos, objectos e serviços, aliada a outras partes do processo, sendo então uma característica especificamente humana. A sua finalidade é obter algo de "novo", obedecendo a um esquema mental mais ou menos organizado, no entanto, livre e, chegar a um fim em parte preconcebido. A criatividade tem então um papel importante no desenvolvimento humano a nível cultural, bem como, a inovação. A última tem vindo a construir-se com o passar do tempo, através de todos os avanços que se efectuam em idades, eras ou períodos que nos têm feito caminhar no sentido da contemporaneidade. É através da criatividade aliada à inovação que o homem expressa as suas experiências, as suas crenças e valores, e ao mesmo tempo se identifica com as mesmas. Ao longo dos tempos o homem foi projectando objectos de acordo com as necessidades e crenças de um certo período de tempo e num determinado espaço, que podemos organizar em várias categorias e subcategorias de diferentes níveis de complexidade, e que foram evoluindo de objectos para sistemas. Esses objectos são marcados por diferentes realidades e o facto de se ter tornado necessário projectar sistemas para a introdução de produtos no mercado revela uma evolução de pensamento e de necessidades que se vão alterando.

A evolução destes processos de projectar e até mesmo da alteração dos “alvos” a projectar vai construindo e consolidando a cultura.<sup>52</sup> Esta é a parte do ambiente que é edificado pelo

---

<sup>52</sup> A cultura é dinâmica, um mecanismo adaptativo e cumulativo que sofre alterações. Ao longo dos tempos vão-se perdendo traços e adicionando outros a ritmos diferentes nas várias sociedades. Dois mecanismos

homem. É nela que ele se baseia, apoiando-se em vários pontos estruturantes da mesma, assim como, é dela que o homem por vezes se “queixa” e contra a mesma que projecta determinados discursos, no caso do design mais frequentemente exposições teóricas ao contrário das artes plásticas em que, se pode recorrer com mais facilidade a um discurso visual/simbólico. Um dos aspectos que diferencia o design das artes plásticas é o facto de, como refere Dâmaso: «A autonomia do território do design face às artes tem origem na definição do lugar que este ocupa no plano social, contexto que é estruturante da sua própria identidade.» No ponto seguinte deste capítulo vamos exactamente abordar esta situação, o facto de o design se construir como espelho da sociedade. O contexto social é para esta disciplina mais do que um espelho, é o seu alicerce. Seguindo a autora podemos também expor aqui o factor diferenciador do design face à ciência: «A ideia de que o design se encarrega de como as coisas devem ser, acrescentando novas experiências às que já existem, distingue-o da ciência que tem como objectivo explicar ou descrever as coisas tal como elas são.»<sup>53</sup> O estudo da ciência actua de forma diferente do estudo do design pois, a ciência confirma, o design questiona. Ambos observam, no entanto, a ciência procura por exemplo o funcionamento de algo e quando obtém a resposta, o estudo termina. O design procura, questiona e propõe um funcionamento para determinada situação. Estas duas disciplinas não se desenvolvem sozinhas, mas sim com o apoio uma da outra. No que respeita ao design, a ciência é uma contribuidora fundamental para bons resultados pois, contribui para eliminar as necessidades de designers e não designers.<sup>54</sup> O papel do designer é segundo Dreyfuss<sup>55</sup> fazer com que o ser humano/utilizador seja compatível com o ambiente em que vive, isto fazendo referência ao espaço físico. Consideramos também importante o espaço temporal, pois a compreensão do meio em que o indivíduo se insere é importante para que o designer possa projectar peças que estejam em harmonia com o mesmo, bem como, que resolvam os seus problemas. É evidente também a necessidade do designer de se harmonizar com as tecnologias e todos os meios que lhe permitem projectar.

---

básicos permitem esta mudança cultural: a invenção ou introdução de novos conceitos, e a difusão dos mesmos a partir de outras culturas.

<sup>53</sup> Isabel Dâmaso – *Investigação em design : uma viagem em momentos de viragem : elementos para uma reflexão*. p. 286 em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

<sup>54</sup>W. Jordan - *Human Factors for pleasure seekers*. p.31. Em: AAVV -*Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

<sup>55</sup> Henry Dreyfuss - *Designing for people*. 2003.

Temos falado de um registo mais individual em que o designer deve libertar-se e procurar estruturar o seu processo criativo, no entanto, é também importante colocá-lo em contacto com a sociedade. Este contacto dá-se através da adaptação às novas tecnologias, novos materiais, novos conceitos e novas técnicas que em alguns períodos se vão transformando a uma grande velocidade. Transformações estas às quais a sociedade tem que se adaptar e o design é aqui peça fundamental para assimilar as novas ideias e ideais e servir de ponte entre estas e a sociedade por vezes reticente à mudança, citando Bonsiepe: «O designer industrial intervém numa zona nevrálgica: os seus actos projectuais determinam uma modalidade específica de “troca orgânica” entre o homem e a natureza e participam na formação de uma objectualidade do ambiente material.»<sup>56</sup>

Voltando à cultura, cabe-nos resumi-la como um conjunto de reacções e acções que caracterizam um determinado grupo social, incluindo o modo como se relacionam entre si e com outras culturas. Sendo dinâmica, é um mecanismo adaptativo e cumulativo que sofre alterações. Ao longo dos tempos vão-se perdendo traços e adicionando outros a ritmos diferentes nas várias sociedades. Dois mecanismos básicos permitem esta mudança cultural: a invenção ou introdução de novos conceitos, e a difusão dos mesmos a partir de outras culturas. Esta invenção de que falamos e introdução de novos conceitos estão intrínsecas no processo de design.

A cultura do design engloba aspectos materiais e imateriais do dia-a-dia, quer sejam imagens, palavras, formas e espaços, quer discursos, acções, crenças, estruturas ou relações. Assim o processo de design é entendido como sendo inserido e resultado de uma determinada cultura e rico em redes de conhecimento e práticas do dia-a-dia que circundam o designer.

«[...]A ênfase é também a cultura do design como uma “forma de fazer coisas” mas parece estar atento à mudança das práticas dos que estão fora das linhas do design. Portanto, toma o context como circundante, mas não como pertença: o mundo pode ser alterado através de um novo tipo de cultura do design. Certamente o termo não é

---

<sup>56</sup> Gui Bonsiepe – Design: Cultura e Sociedade. 2011, p. 52.

utilizado, no entanto, para significar capital cultural para vantagens comerciais. Mas, isso não implica a noção de prática do design que está culturalmente enraizada no sentido de uma ambição para uma maior moral como base.»<sup>57</sup>

O design deve assim, contribuir para a construção e aplicação de uma cultura material e de projecto organizada. É necessário fazer uma reflexão objectiva com o intuito de produzir uma intervenção estruturada que seja capaz não só de interpretar as necessidades da sociedade formulando assim, novas soluções sempre de uma forma plural, através de um diálogo constante entre os diferentes intervenientes e as diferentes problemáticas.

O *design* deverá desempenhar uma função estratégica na sociedade do século XXI, e essa é uma função essencialmente educativa. Um exemplo, não dos nossos dias, mas que se mantém actual, é o da Escola de Ulm, «[...]instituição que teve Max Bill como primeiro director, nomeado em 1954. A instituição ofereceu aos seus estudantes uma relação estreita entre design, ciência e tecnologia. A inclusão de disciplinas científicas no plano curricular procurava fortalecer a actividade de design por via de racionalidade analítica e sistemática [...]Estes instrumentos, entre outros, permitiram o desenvolvimento de soluções de design de forma consciente e controlada.»<sup>58</sup> O designer deve procurar: «[...] design that encompasses the synthesis of usefulness, usability, desirability, appropriateness, balance, and systems that lead to better solutions, more opportunities, and better conditions, no matter what the endeavor or domain.»<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> [trad. Livre]JULIER, Guy - **The Culture of Design**. London: Sage, 2002, p. 42.

<sup>58</sup> Isabel Dâmaso – *Investigação em design : uma viagem em momentos de viragem : elementos para uma reflexão*. p. 285 em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

<sup>59</sup> [Trad. Livre] Hal Foster – *Design and Crime (And Other Diatribes)*. 2002, p. xxi.

### 3.2. O design como espelho da sociedade

«Apenas se poderá criar um novo discurso se se mantiver consciente da acumulação anterior de conhecimento nos vários domínios que se intersectam no seu “corpo”.»<sup>60</sup>

O design é objecto unificador da sociedade<sup>61</sup> pois exprime um pensamento colectivo. É a ponte entre as ideias e ideais e o utilizador que participa na geração destas ideias e que as consome. Pode ser considerado como uma actividade de produção de sentido. Dessa forma, a actividade é capaz de trazer clareza às questões da sociedade, oferecendo orientação e coerência sem as quais socialmente a existência não teria o mesmo significado. Assumindo assim, uma posição central na contemporaneidade, ao passo que é um modo de justificar, reforçar e renovar uma determinada cultura.

É um sistema aberto e de comunicação que pode interagir, simultaneamente com várias outras áreas como a ciência e inevitavelmente a indústria, a tecnologia e a estética. Considerando o design um sistema de concepção, produção e comunicação ao qual o inconsciente colectivo associa automaticamente conceitos como indústria e estética, historicamente aprez-nos concordar com Maldonado<sup>62</sup>: «não nos parece supérfluo recordar aqui que, em todas as sociedades, existe um ponto nevrálgico, em que ocorre o processo de produção e reprodução material [...]». É assim, num ponto de charneira das várias sociedades em que o design é sentido como “objecto” industrial, que este surge como um fenómeno social não podendo ser entendido isoladamente, mas sim no seio de um conjunto de factores sociais e culturais, porque desde sempre as sociedades idealizaram e procuraram produzir objectos para satisfazer as suas necessidades, crenças e utopias, e assim, os fenómenos sociais, que caracterizam as sociedades num determinado período temporal e espacial, têm repercussões nas formas, nos espaços e nos conceitos.

---

<sup>60</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 31.

<sup>61</sup> Podemos adoptar a definição de sociedade de Morris Ginsberg em *Introdução à sociologia*: «Uma sociedade é uma colecção de indivíduos unidos por certas relações ou modos de comportamento que os diferenciam de outros que não entram nessas relações ou que diferem deles em comportamento.» P.30 e 31 Introdução à sociologia.

<sup>62</sup> Tomás Maldonado - *Design Industrial*. 2009. p. 17.

O seu princípio tende a ser orientado para: ser um instrumento de produção de discursos coerentemente estruturados e funcionar discursiva e activamente. Logo, o designer posiciona-se como aquele que pensa a acção projectual, o que procede de modo projectual em relação a algo, reflectindo criticamente sobre essa acção, estabelece-se como um projectista e narrador da sociedade.

Como disciplina de investigação está intrinsecamente ligado às influências que a produção industrial teve e tem no meio ambiente, na sociedade, na cultura mundial e claro, na economia. Logo, a intervenção do design, ou por vezes a omissão da mesma, é notória na forma como determinado projecto se manifesta e relaciona com o meio onde é pretendido que este seja enquadrado, sendo de extrema importância a compreensão e antecipação das variáveis que determinam o sucesso do seu envolvimento na malha da sociedade.

Fazendo parte da cultura, vai-se transformando ao longo do tempo: Também incorporando novos traços, ideias e caminhos que o vão “alimentando” e fazendo crescer. É necessário que o designer esteja predisposto a estas mudanças, a uma “revolução” de ideias a cada dia na qual ele pode estar disperso no seu processo inventivo e projectar usando a sua liberdade de imaginação, fertilizando o seu processo criativo, embora um pouco condicionada por factores exteriores como as restrições económicas. Assim, define-se o design como um processo de criatividade que faz a gestão do conhecimento adquirido nos problemas, valores, ou desejos de uma sociedade. Não é um fim, mas sim, um modo como o pensamento é trabalhado.

É cada vez mais um sistema interdisciplinar de acções e pensamentos que visa a criação de propostas que se insiram cada vez mais dentro do campo da inovação. Estas propostas chegam até ao individuo comum através de signos, de associações e percepções através das quais os diferentes destinatários das mensagens das mesmas se relacionarão com os produtos ou sistemas. Esta interdisciplinaridade é muito importante no processo e na investigação do design, uma vez que, é ela que permite organizar os conhecimentos e posteriormente, através da cooperação entre conhecimentos, ou a sua confrontação, modificar conceitos e mesmo alguns métodos que farão assim parte de um enriquecimento mútuo.

## Inovação do projecto de design

O mercado exige que os projectos apresentem inovações na forma, nas matérias-primas e no desenho. Há que estabelecer a diferença entre projectos inovadores e novos projectos, já que estes, mesmo apresentando novidades de desenho, são variações de elementos já existentes.

A inovação é o problema mais frequente enfrentado na execução de um produto ou sistema, já que inovar demanda também avanços, também apelidados de inovações no processo de execução, fazendo com que o designer use sua experiência de processos e técnicas na busca de soluções criativas para atingir os objectivos do projecto, o que pode exigir até mesmo a elaboração de ferramentas específicas.

A capacidade de um domínio das nossas ferramentas é um pré-requisito para a felicidade humana, esta necessidade domina-nos desde sempre, mesmo desde quando as ferramentas eram muito singelas e fáceis de perceber. Este domínio e mestria, independentemente das ferramentas que são inatas aos seres humanos possuidores de criatividade e no nosso subconsciente enquanto utilizadores de objectos e sistemas. Acabam por ser como os objectos que produzimos: uma extensão do nosso corpo. As ferramentas são uma extensão física, e os objectos que produzimos, uma extensão do nosso ego e orgulho como salienta o autor. «A mão e as ferramentas cresceram em conjunto, a mão em habilidade e a ferramenta em efectividade e variedade. E entre elas, foi desenvolvido em inteligência e poder o cérebro que estas usaram. Do conforto, segurança, vida, depende tudo o que nós projectamos. [...] As coisas habilmente realizadas convertem-se num traço humano que se mostra universal.»<sup>63</sup> Este indivíduo híbrido forma-se em resposta a novos estímulos da sociedade, quer a nível técnico, social ou político. Estes estímulos vão fazer trabalhar as capacidades sensoriais do indivíduo, bem como, as intelectuais afectando positivamente o uso da criatividade, dependendo do teor dos estímulos. Através destes novos estímulos o indivíduo sente-se cada vez mais confiante e por isso, mais capaz de “controlar” ou dialogar com novas realidades, cuja tendência é serem cada vez mais virtuais no âmbito da proliferação de um ambiente marcado pela interactividade, que consequentemente reduz a sua capacidade reflexiva e o faz procurar novas necessidades que se reflectem em mais produtos entrando numa lógica

---

<sup>63</sup> [Trad. Livre] Walter Dorwin Teague - *Design this day: the technique of order in the machine age*. 1946, p.25.

do capitalismo. Assim o ser humano vai evoluindo para um ser cada vez mais complexo aumentando também o grau de exigência das duas necessidades.

O design como nós o conhecemos hoje, sofreu já variadas alterações que se prendem com motivos de mudança ou acréscimo de crenças e pensamentos de determinadas sociedades, bem como, com o crescimento da necessidade induzida no indivíduo que vive um pouco alienado na sociedade pós-moderna. No entanto, não podemos deixar de afirmar, como Hal Foster o fez, que: «O design contemporâneo faz parte de uma grande vingança do capitalismo sobre o pós-modernismo – uma recuperação dos seus cruzamentos entre as artes e outras disciplinas, a rotinização das suas transgressões.»<sup>64</sup>

De facto, a importância do design na sociedade contemporânea atribuiu-lhe uma nova dimensão, que constitui um desafio que se reflecte em implicações mais profundas e amplas ao nível de uma crescente preocupação de definição de políticas de design e de produção assentes num carácter sobretudo dominado pela ética. Nesta medida, urge procurar os erros cometidos no processo de design, bem como em muitos outros processos de outras áreas, para permitir que o homem possa usar esses erros como ponto de partida para novas reflexões e novas possibilidades de design, ou de entendimento sobre a sociedade.

Flusser<sup>65</sup> aponta as relações entre design, técnica arte e política a partir de uma perspectiva existencial e realça a importância do diálogo para a condição humana. Para o autor, o processo de criação e configuração dos objectos envolve a questão da responsabilidade, que está intimamente ligada à da liberdade. Cabe aos designers o papel de promotores de liberdade e a par da mesma a ética, valorizando a diversidade cultural e material.

Podemos então concluir que este espelhar do design na sociedade resulta num diálogo que é importante, na medida em que, apenas dialogando se podem adquirir novos conhecimentos, pontos de vista, diferentes técnicas, e portanto, crescer. Todo o nosso conhecimento está ligado às nossas experiências e se vai interligando com as mesmas. Como refere Bettencourt Pires: «O conhecimento humano é um todo interrelacionado e é na passagem do dualismo cartesiano para uma atitude holística, na complementaridade das diferentes facetas da cultura e no entendimento e compreensão entre os cientistas e os

---

<sup>64</sup> [Trad. Livre] Hal Foster – *Design and Crime (And Other Diatribes)*. 2002, p. 25.

<sup>65</sup> Vilem Flusser - *Filosofia del diseño : la forma de las cosas*. 2002

humanistas que residem as possibilidades de futuros avanços culturais.»<sup>66</sup> Esta opinião da autora é importante no sentido em que, mais uma vez, daqui podemos retirar várias ilações. Uma delas e provavelmente a mais óbvia será dizer que o campo da hibridização é um campo de extrema riqueza sociológica, cultural e pessoal. Este entendimento e compreensão de que a autora fala, revela a cooperação de que falámos já na presente dissertação. Este diálogo e cooperação são os agentes difusores do híbrido. A abertura e liberdade têm que estar no homem, mas são estes confrontos e entendimentos que possibilitam o sucesso da hibridização. A predisposição do homem para este diálogo, já vem de à muito tempo, embora fosse de carácter inconsciente. Podemos dar o exemplo da *Encyclopédie* editada por Diderot desde 1751, que já desde tempos tão remotos se preocupava em transmitir informação aos demais através e criando novas formas de conhecimentos que responderiam às necessidades de um mundo sempre em crescimento e com a visão para um diálogo cada vez mais aberto e para um avanço até ao que é hoje a nossa contemporaneidade. Mais importante ainda era o facto de contar com os contributos de diversas áreas para chegar a um ponto em que não era possível por uma única perspectiva.

Através deste diálogo aberto o homem pode assimilar os avanços da sociedade, reflectindo nos seus ideais e nas suas atitudes, quer de projecto, quer pessoais, o resultado de todas as cooperações entre disciplinas e seus consequentes cruzamentos. Bettencourt Pires reforça esta realidade através do recurso às ideias defendidas por Batkin:

«[...] com Bahktin aprendemos que as vozes, tal como espelhos postos frente a frente, se interceptam e interagem, iluminando-se mutuamente, assim como iluminam as suas estruturas ideológicas, potencialidades, preconceitos e limitações. [...] essas vozes reflectem um pequeno canto do mundo, forçando-nos a adivinhar e a tentar compreender, para além dos aspectos de reflexão mútua, um mundo que é mais amplo e tem mais níveis e horizontes do que aquele a que teríamos acesso recorrendo apenas a “uma linguagem e um espelho”.»<sup>67</sup>

Na contemporaneidade há que entender a linguagem, ainda que complexa, como um reflexo do ser humano. A evolução do mesmo é que permitiu o avanço e aumento da

---

<sup>66</sup> Maria Laura Bettencourt Pires – *Teorias da Cultura*. 2006, p. 58.

<sup>67</sup> *Ibid*, p. 148.

complexidade da linguagem e de vários outros campos. Esta linguagem contemporânea é inseparável da cultura, sendo o reflexo da mesma no espelho que é a sociedade. Como o ser humano evoluiu no seio de várias sociedades com diferentes culturas, também o design o fez, crescendo social e culturalmente.

Assim, podemos criar aqui uma metáfora, em que o design é como um texto sobre a sociedade, onde e acerca da qual, o designer vai escrevendo. Para se escrever este texto é necessário reunir conhecimento através de pesquisas, logo o designer já não é apenas o criador de objectos de outrora, é também o “pesquisador” que vai desenhando objectos ou sistemas que respondam às novas linguagens da sociedade. É então, necessário que o designer trabalhe em conjunto com colegas das ciências sociais, para melhor responder às necessidades da dita nova linguagem. As ciências sociais mostram como compreender as emoções provocadas ao utilizador através da experiência dos objectos e o design sintetiza e agrupa ideias criando oportunidades de produto.

### *3.3. Introdução aos processos metodológicos de design*

Os processos metodológicos, quer de design, quer de qualquer outra disciplina, são sempre resultado de uma pesquisa que se mantém continuamente activa. O filósofo, físico e matemático Renee Descartes procurava um método, pois não acreditava na existência de algo absolutamente certo devido à diversidade de opiniões, às várias contradições de pensamentos e erros. O seu objectivo era reformar os princípios do conhecimento criando novos métodos que achava que só podiam ser científicos. Era através da elaboração destes métodos que acreditava que seria encontrada a verdade. Para o filósofo, a verdade é composta por ideias claras e distintas onde não resida a dúvida, ou uma pequena fenda para possibilitar a mesma. Um método levado a cabo por um pensamento e atitude híbridos não é um método científico que procure confirmar uma verdade.

Ao designer não lhe é incumbido que procure essa verdade, até porque é na dúvida que reside o seu campo mais fértil de acção, bem como no conflito e no confronto. Ainda que o designer chegue a uma verdade sobre um determinado problema, o questionamento é sempre colocado em prática. É ao questionar que se desenvolvem as resoluções.

Com o pensamento e metodologia projectual com bases híbridas, queremos explorar vários métodos para chegar a conclusões que nos levarão a novos métodos e posteriormente novas conclusões. Estamos então num sistema/processo rizomático onde, embora se pareça com um sistema fechado em que o designer projecta é na verdade enraizado, uma vez que há métodos que se mostram inviáveis e são abandonados, e é exactamente o facto de não darem soluções que faz com que seja necessário procurar outros.

No design, é através da experimentação de ideias, de materiais e formas, bem como, a consequente reacção dos utilizadores às mesmas que se conseguem estabelecer alguns passos constituintes do acto de projectar. Esses passos têm como fim, projectar para um melhor resultado, através de um menor esforço, como afirma Bruno Munari. Para o autor o método projectual não é mais do que: «[...]uma série de operações necessárias, dispostas

por ordem lógica, ditada pela experiência.»<sup>68</sup> Este método é essencial à prática do design. O designer deve procurar seguir alguns passos previamente estipulados por experiências anteriores e através dos mesmos, perceber o problema com que se depara. Só através da realização de uma pesquisa e experimentação sólidas é que o mesmo irá reunir as condições para avançar para uma solução. Nesta pesquisa irá deparar-se com outros projectos semelhantes ao que tem em mãos e a partir daí muitos novos dados acerca de formas, materiais, texturas, cores ou feedback do público, por exemplo, surgirão de modo a enriquecer a sua pesquisa e posterior solução de projecto. Este raciocínio leva-nos mais uma vez à ideia de projectar enraizadamente/hybridamente.

Todos os passos que se inserem nos processos metodológicos são passíveis de ser alterados ou alternados caso o projectista se depare com algumas questões que necessitem de atenção de cariz diferente, como o caso de estar a projectar, por exemplo, para um público que possua muitos constrangimentos de nível social, físico ou económico. Pode também acontecer que o mesmo realize algumas experimentações e estas revelem que a aplicação de determinado método não está a ser positiva, necessitando assim de alterações que melhorem a eficiência projectual. Certamente que o projectista não poderá deixar de lado a sua visão e as suas características de projecto aquando do seguimento da estrutura de determinado método. Citando Munari:

«Criatividade não significa improvisação sem método [...] A série de operações do método projectual é feita de valores objectivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projectista criativo. [...] Portanto as regras do método não bloqueiam a personalidade do projectista mas, pelo contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros.»<sup>69</sup>

Cabe ao projectista a estipulação ou manutenção das etapas a seguir na metodologia projectual. No entanto, é importante ressaltar que num processo híbrido de projecto deverão ser tidos em conta os discursos que podem acrescentar novos dados para um

---

<sup>68</sup> Bruno Munari - *Das coisas Nascem Coisas*. 2002, p. 20.

<sup>69</sup> *Ibid*, pp. 21 e 22.

enriquecimento desse processo para a resposta às necessidades delineadas. Assim, o desenvolvimento da informação, tecnologias e abertura das áreas de conhecimento a que temos assistido pode provocar alterações nas experimentações decorrentes destes métodos, como também, gerar a sua fragmentação.

«Face ao aumento da complexidade dos problemas da sociedade contemporânea que o designer enfrenta, será cada vez mais necessária a adopção de procedimentos estruturados de pesquisa e tratamento da informação, bem como a aquisição de competências para a utilização de instrumentos de investigação sofisticados.»<sup>70</sup>

Dâmaso fala ainda da reunião do conhecimento resultante da procura de modelos e identificação de relações e interacções entre diferentes fenómenos num sistema articulado, ambicionada por Christopher Alexander e John Chris Jones. Esta reunião é essencial e torna-se um factor importante na definição de novos métodos e metodologias de design.

Um dos pontos de vista que se mostra enriquecedor de fazer referência é o de John Chris Jones<sup>71</sup> na obra *Design Methods*. Através da experimentação de vários métodos Jones mostra-nos que é importante para o designer confrontar-se com diversos pontos de vista, não se cingindo a uma primeira ideia isolada.<sup>72</sup> O seu estudo é sobretudo de carácter diverso no que respeita a métodos e suas experimentações, no entanto, o que nos importa reter é que Jones parte de uma premissa semelhante à que deu mote a este trabalho, a necessidade de confronto no acto projectual do designer.

Numa abordagem mais explícita dos processos metodológicos de design, não poderemos deixar de referir em primeiro lugar a ideia defendida por Carlos Pires acerca dos métodos que possibilitam a prática do design.

---

<sup>70</sup> Isabel Dâmaso – *Investigação em design : uma viagem em momentos de viragem : elementos para uma reflexão*. p. 286 em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

<sup>71</sup> John Chris Jones – *Design Methods*. 1990.

<sup>72</sup> *Ibid*, p. 70.

“A prática do design implica a aplicação de conhecimentos teóricos e a aplicação de conhecimentos práticos. Em relação a estes últimos, podemos distinguir duas categorias:

- 1) Métodos heurísticos, que constituem práticas geralmente aceites e que são na realidade preceitos extraídos *a posteriori* da análise das práticas;
- 2) Conhecimentos implícitos, que são desenvolvidos pelo indivíduo ao longo do tempo em que se dedica à sua actividade específica, resultado da constante adaptação dos seus sistemas percepto-motores aquilo a que se chama aprendizagem perceptual. Este tipo de conhecimento não é integrado de forma consciente no sistema nervoso central.”<sup>73</sup>

Quando usamos o conceito híbrido, no presente trabalho, estamos a referir-nos a sinergias entre áreas diferentes, no entanto, estão já implícitas no acto de projectar, simbioses<sup>74</sup> entre a teoria e a prática. Quando o designer aplica os seus conhecimentos quer práticos, quer teóricos está automaticamente a hibridizar, sendo que a realidade da actividade projectual ganha sempre uma importância fulcral num posicionamento do designer enquanto elemento de gestão dos diferentes contributos.

---

<sup>73</sup> Carlos Pires - *Em busca de destinos e caminhos para a investigação em design*. pp. 304e 305. Em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

<sup>74</sup> Para uma maior compreensão do conceito de simbiose *vide* Paulo Parra - *Design simbiótico : cultura projectual, sistemas biológicos e sistemas tecnológicos*, 2008.

### 3.4. Circuitos e consumo de design

«[...]ao motivar a criação de novas sensibilidades que emergem do olhar relacional entre o universo de produtos ou sistemas de produtos e os circuitos culturais que os completam, a Cultura do Design promove novas atitudes e abordagens que estão na base de uma revisão dos processos intelectuais ligados à prática do design.»<sup>75</sup>

A comunicação não será considerada uma ciência, sem que da mesma façam parte um conjunto de saberes que se organizam de modo a agrupar recursos teóricos e metodológicos de outras disciplinas, combinando desta forma estratégias de conhecimento que enriquecem o discurso. Actualmente o ensino de algumas disciplinas tenta se reestruturar e incorporar fluidamente outras áreas de saber, apontando para um modo transversal e transdisciplinar de enriquecimento científico. Tal perspectiva é desde há muito já tomada pelo campo da actividade projectual no sentido desta ser aceite pelas realidades/públicos para as quais trabalha. Em consequência podemos perspectivar os circuitos da cultura do design como uma representação factual desses cruzamentos.

Os circuitos de design, tal como foram apresentados por Paul du Gay<sup>76</sup> circunscrevem-se a cinco pontos fundamentais: Representação, Identidade, Produção, Consumo e Regulação. Estes pontos circunscrevem os diferentes planos nos quais o designer actua ou que deve analisar por forma a reavaliar ou revalidar o seu processo projectual. A importância destes diferentes planos é salientada pelos discursos distintos com os quais o designer lida pondo em evidencia uma factualidade do seu carácter híbrido. Seja na relação com a imagem do produto, com o seu processo de produção, a sua adaptabilidade à realidade para que se trabalha e a sua aceitação por parte do público, o designer movimenta-se activamente nestes processos por forma articular a sua acção de um modo igualitário entre estes diferentes processos.

---

<sup>75</sup> Isabel Dâmaso – *Investigação em design : uma viagem em momentos de viragem : elementos para uma reflexão*. p. 288 em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

<sup>76</sup> Paul du Gay – *Doing Cultural Studies: The Story of Sony Walkman*. 1997.

Os circuitos do design constituem assim um tema importante, no sentido em que, estes são a praticidade do discurso do design, ou seja, o meio através do qual este se faz. Tal importância deve-se ao papel dialogante do design para com os vários agentes.

O designer como elemento central deste mecanismo inter-relacionado procura articular um discurso com os restantes agente dos circuitos de design, quer através de produtos ou de ideias. Esta articulação é então fundamental para nos circuitos de design se estabelecer um discurso aberto entre as partes que os constituem.

«Na verdade, o design nunca foi apenas uma questão de aparência, no entanto, In truth, design has never been merely about appearance, embora tenha sido esse o fenómeno mais importante ao longo da sua história.»<sup>77</sup>

Conforme as necessidades se vão alterando também a cultura que se faz mover num processo em constante mutação. Esta tende a ser inalienável como é afirmado por Miller<sup>78</sup> e factualizada através de artefactos, ou seja materialmente. Os bens são estrategicamente organizados em hierarquias que se regem pelo poder dos símbolos, funcionando assim como uma parte visível da cultura. Tal como refere também Baudrillard, estes bens, em conjunto com as necessidades, transitam das elites para os restantes grupos sociais onde o motor de crescimento é determinado por alguns padrões e estilos de vida e não pelos próprios bens materiais.<sup>79</sup> Assim, os objectos são entendidos como significantes e discriminadores, funcionando como sinais de aspiração social.<sup>80</sup> O sujeito contemporâneo relaciona-se cada vez mais intensamente com a cultura material actual, absorvendo símbolos e usando o consumo como linguagem desta cultura que se reflecte numa sociedade capitalista<sup>81</sup>, enviando e recebendo mensagens sociais.

«[...] o consumo é um discurso mais ou menos coerente constituído pela totalidade virtual de todos os objectos e mensagens. Se for possível pensá-lo de todo em termos

---

<sup>77</sup> [Trad. Livre] Hal Foster – *Design and Crime (And Other Diatribes)*. 2002, p. xx.

<sup>78</sup> Daniel Miller - *Material culture and mass consumption*. 1995.

<sup>79</sup> Marta Vilar Rosales – *Cultura Material e Consumo*. 2009, p. 25.

<sup>80</sup> Ibid, p. 26.

<sup>81</sup> Ibid, p. 11.

do seu significado, o consumo traduzirá uma actividade que consiste na manipulação sistemática de significados.»<sup>82</sup>

Um discurso do consumo, que serve de base e de característica sistemática da actividade moderna, é visto como um elemento capaz de dar resposta à sociedade global, que é hoje dominada pela lógica do desejo e prazer<sup>83</sup>. Este desejo por produtos ou sistemas que ofereçam algo mais tornou-se um paradigma actual, pois como refere Patrick W. Jordan:

«[O utilizador procura] Produtos que não sejam apenas ferramentas, mas sim "objectos vivos", com os quais as pessoas se podem relacionar. Produtos que trazem não só benefícios funcionais mas também benefícios emocionais.»<sup>84</sup>

Para chegar a um objecto que se traduza nos parâmetros acima referidos tende-se a captar o efémero, no sentido de produzir respostas emocionais. Ou seja, aceitar uma história e *modus operandi* do consumo ocidental reificado na industrialização e nos objectos-símbolo decorrentes da torrente de capital variável que o sistema criou. Jordan aborda a questão das hierarquias das necessidades para validar a sua opinião, demonstrando esta hierarquia segundo uma perspectiva em que é tomado em primeiro lugar a funcionalidade seguida da usabilidade e por último o prazer<sup>85</sup>. Este *prazer*, num contexto de bens é definido pelo autor como: «Os benefícios emocionais e hedónicos associados ao uso de produtos.»<sup>86</sup>

Cabe referir que hoje, a mesma hierarquia parece estar invertida. Nos nossos dias, o *prazer* parece ter ganho o lugar de destaque na produção material. O utilizador procura primeiro o lado emocional de um objecto e a sua satisfação pessoal e só depois dá atenção à sua funcionalidade, sendo que, por vezes, acaba mesmo por se forçar a adaptar a determinados objectos que não correspondem fielmente aos requisitos da usabilidade, apenas para desfrutar do prazer de os possuir e assim, aumentar a sua satisfação no que respeita a

---

<sup>82</sup> Marta Vilar Rosales – *Cultura Material e Consumo*. 2009, p. 22.

<sup>83</sup> Patrick W. Jordan - *Human Factors for pleasure seekers*. Em: AAVV -*Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

<sup>84</sup> [Trad. livre] *Ibid.* p. 14.

<sup>85</sup> Patrick W. Jordan - *Human Factors for pleasure seekers*. Em: AAVV -*Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

<sup>86</sup> [Trad. livre] *Ibid.* p. 12.

questões de pertença e de “moda”<sup>87</sup>. Como refere Rosales: «Os objectos de consumo são usados activamente para afirmar prestígio, *status* e pertença a grupos sociais específicos.»<sup>88</sup> O valor atribuído aos objectos como símbolos resulta dos juízos que o indivíduo faz, como afirma Appadurai:

«[...] os significados atribuídos aos objectos derivam directamente das transacções e motivações humanas [...] é necessário seguir os trajectos percorridos por elas, uma vez que os seus significados se encontram inscritos nas suas formas, nos seus usos e nas suas trajectórias.»<sup>89</sup>

O desejo acima referido é fomentado pelos bens e serviços que se criam em cada vez menos tempo e que são apresentados ao público como uma solução para os seus problemas, ou como um aspecto diferenciador das várias personalidades, bem como pelo desejo irregular e novas procuras dos consumidores que sentem necessidade de consumir para além do conhecer e possuir o estritamente necessário. Na actualidade, o acto de consumir requer que os consumidores se adaptem constantemente a novos símbolos.

«Era uma vez, no tempo da produção em massa, em que amercadoria era a sua própria ideologia e o Ford Modelo T a sua própria publicidade: a sua atracção principal recaía na sua difusão transversal. Rapidamente isto não foi suficiente: o consumidor teve de ser incluído e passou a dar *feedback* aos fenómenos de produção. Com o crescimento da concorrência, diversos aparelhos de sedução delineados e a embalagem passou a ter um papel tão importante como o produto.»<sup>90</sup>

Como Hal Foster refere, o crescimento das sociedades, considerando o aumento do número de pessoas, como a inovação das técnicas de produção e de comunicação, é um factor que catapultas as sociedades para a *arena* do consumo. Em sociedades cada vez mais globais marcadas pelo poder das imagens a procura da construção da identidade, colectiva ou

---

<sup>87</sup> Deyan Sudjic - *The language of things*. 2009.

<sup>88</sup> Marta Vilar Rosales – *Cultura Material e Consumo*. 2009, p. 41.

<sup>89</sup> *Ibid*, p. 51.

<sup>90</sup> [trad. Livre] Hal Foster – *Design and Crime (And Other Diatribes)*. 2002, p.19.

individual é mais notória. Cabe ao indivíduo tomar a opção de consumir entre uma infinidade de artigos, mas não a opção de não consumir. São sociedades em que o apelo ao que é novo se tornou uma constante. O indivíduo vai alterando os seus hábitos conforme as novidades vão surgindo e tenta definir a sua individualidade através da junção de vários bens e serviços que adquire e são do seu gosto, no entanto, esta individualidade é perdida, no sentido em que, o uso destes serviços que marcam para ele a sua individualidade, são efémeros e são fornecidos pelo próprio sistema dando uma sensação de escolha e unicidade que é, no entanto, programada.

Este consumo resulta na procura do prazer e satisfação do momento. Insere-se aqui a citação de B. Archer: «O problema do design resulta de uma necessidade».<sup>91</sup> Esta necessidade a que se referia Archer, nos nossos dias passou a uma actividade plural. Actualmente a necessidade de ter é cada vez maior, resultando numa procura maior e logo numa resposta por parte do mercado com maior oferta.

Posto isto, é evidente a necessidade de os designers se preocuparem menos com a efemeridade do mercado que se encontra totalmente comprometido pela obsolescência, e projectarem para a melhoria qualitativa da sociedade corrompida pelo aumento da cultura material que caminha para a superação da «[...] capacidade de absorção dos sujeitos levando ao aparecimento de uma relação de estranhamento com o mundo dos objectos. Esta situação é consequência de um processo histórico, no qual a introdução de novos meios produtivos resultou na produção de bens com efeitos cumulativos através dos quais se espera que os sujeitos se consigam definir a si mesmos.»<sup>92</sup>

A importância que os fenómenos do consumo detêm para a actividade projectual são de uma amplitude bastante considerável. Nos processos de design e na reflexão sobre os modelos de hibridização internos desses processos, levantam-se um conjunto de problemas que ganham na actualidade também um peso incontornável. Não só os processos de design se tornam cada vez mais complexos como o cruzamento entre diferentes linhas disciplinares

---

<sup>91</sup> Bruno Munari - *Das coisas Nascem Coisas*. 2002, p. 39.

<sup>92</sup> Marta Vilar Rosales – *Cultura Material e Consumo*. 2009, p. 18.

formulam um conjunto de planos a actividade projectual mais intrincados. Assim, os processos de consumo são um factor determinante tanto na resposta efectiva aos problemas enunciados para o projecto, como também um elemento constrictivo desse projecto no sentido em que é pedido um resultado balizado segundo as expectativas de consumo.

## IV – Quarta Parte – A natureza híbrida do design na pós-modernidade

### 4.1. A consciência do pensamento híbrido

«A mente não é apenas um reflector passivo do mundo exterior mas é activa e criativa no processo de percepção e criação.»<sup>93</sup>

Podemos referir que pensamento híbrido dá-se quando o indivíduo recorre a mais do que uma área de conhecimento ou campo de acção para elaborar uma resposta teórica ou prática face a um problema de ordem física ou intelectual. Pode também ser o resultado de uma mistura de culturas no âmbito de respostas multiculturais e interdisciplinares que permeiam assim, o conhecimento e as inter-relações de diversas áreas. É um pensamento cada vez mais comum em diversas vertentes, como o caso das ciências sociais, humanas e artísticas que se distinguem por elegerem o conhecimento cruzado como motriz de crescimento. Tal como refere C. Pires:

«Esta [subjectividade] só se consegue reduzir recorrendo a outros pontos de vista, que não sejam fundados nas mesmas matrizes, ou que pelo menos não sejam apenas mais exemplos daquela que é a interpretação canónica das referências obrigatórias. Isto muitas vezes só se consegue cruzando as fronteiras entre as diversas disciplinas.»<sup>94</sup>

No caso específico do design, como processo consciencioso que é, o pensamento do designer faz interagir as suas partes constituintes entrando em cooperação e transformando-se num todo consolidado. É assim um objecto único que o designer pretende transmitir, embora ele seja um agregado de muitas partes, perspectivas, metodologias ou contextos. Esta interacção é bastante enriquecedora e o seu resultado será um produto, sistema ou pensamento/método que será identificado como um todo, uma unidade.

Para além dos designers terem cada vez mais a consciência de que a estrutura dos seus pensamentos está a hibridizar, estes estão também mais receptivos à partilha de

---

<sup>93</sup> Maria Laura Bettencourt Pires - *Teorias da Cultura*. 2006, p. 99.

<sup>94</sup> Carlos Pires - *Em busca de destinos e caminhos para a investigação em design*. p. 297. Em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

pensamentos com colegas de outras áreas transversais ao design, e vice-versa<sup>95</sup>. Como estes, também muitos outros profissionais abrem as portas a esta hibridização, exemplo disso é a abordagem de Dietmar R. Winkler<sup>96</sup> ao relatar experiências de contacto com colegas de diferentes áreas de estudo, criando sinergias. Também a socióloga Christena Nippert-Eng<sup>97</sup> mostra que conectar o design a outras áreas, como no seu caso a sociologia é bastante enriquecedor. Muitos artistas e autores têm contribuído para esta difusão do conceito, criando «[...] paisagens e seres nos quais as virtualidades do futuro se mesclam na urgência daquilo que emerge no presente. Tais visões dos mundos possíveis, moldados por uma ficcionalidade que oscila entre a utopia e o apocalíptico, [que] anunciam uma condição generalizada de hibridação, [...] a qual] implica uma verdadeira desterritorialização das fronteiras clássicas entre os seres (nomeadamente entre os homens, os animais e as máquinas), a realidade e a ficção, o artificial e o natural, etc.»<sup>98</sup>

Na arquitectura, podemos dar o exemplo do arquitecto Tadao Ando cuja maioria do trabalho é reflexiva desta necessidade de aproximação da arquitectura e da natureza provocando um discurso arquitectónico híbrido: «O que eu apelo de Arquitectura Moderna é a restauração da unidade entre a casa e a natureza que as casas japonesas perderam no processo de modernização.»<sup>99</sup> Para chegar ao projecto final T. Ando articula dois sistemas de logica: um que apelida de Moderno e em que estrutura o total do edifício e o segundo em que estrutura as partes e só depois pode confrontar o todo com as partes e assim chegar ao projecto consolidado. Esta estruturação e confronto enriquecem os projectos e fazem parte de um método híbrido. Uma estruturação cuidada e baseada em métodos projectuais devidamente testados são um elemento fundamental para validar um projecto. Os resultados deste método de projectar são parte de uma complexa coreografia de

---

<sup>95</sup> Sobre este assunto é necessário ressaltar a importância que nos diferentes processos metodológicos do design, tem o input dos mais variados conhecimentos na definição da estratégia global de design. Neste plano é importante o contributo das ciências humanas, como por exemplo a antropologia, sociologia ou história, mas também os contributos das ciências duras tais como as engenharias, a área da química ou da matemática.

<sup>96</sup> Dietmar R. Winkler - *Design language Confluence of behavioral, social, and cultural factors*. p. 65. Em: AAVV - *Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

<sup>97</sup> Christena Nippert-Eng - *Two weddings and still no funeral: Sociology, design and the interprofessional project*. pp. 218 e 219. Em: AAVV - *Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

<sup>98</sup> Margarida Carvalho - *Híbridos Tecnológicos*. 2007, p. 10.

<sup>99</sup> [trad. Livro] Yann Nussaume - *Tadao Ando*. 2009, p. 74.

interacções, tal como refere Sudjic que nos apresenta um objecto exemplificativo desta *dança* de interacções:

«A antiga televisão dentro de uma caixa de madeira e tomada como uma peça de mobiliário, criou uma dinâmica social na sala de estar da década de 60 que foi completamente diferente daquela quando os *sets* portáteis foram colocados no chão. [...] nos dias antes do comando remoto, era necessário um acto ritual de dobrar os joelhos para mudar de canal. Este cenário é diferente do impacto social que tiveram as televisões LCD colocadas na parede quase como um quadro. Estes objectos nos seus diferentes modos determinam não só, como usamos uma sala de estar, mas também como usamos toda a casa. Eles modelam a forma como nos relacionamos, como comemos, como nos sentamos e como olhamos de uns para os outros.»<sup>100</sup>

No caso do design, mais especificamente de equipamento, essa consciência do acto de hibridação é já natural. A cultura do projecto ligada a outras áreas como por exemplo as ciências sociais tem cada vez mais “adeptos”. Esta ligação resulta da pesquisa em design que reconhece que os métodos e objectivos no acto de projectar se vão alterando para dar resposta à sociedade sempre em desenvolvimento. O designer é cada vez mais consciente de que precisa de hibridizar o seu pensamento e o seu modo de actuar no sentido de melhor compreender e responder às necessidades presentes dos futuros utilizadores dos seus objectos ou sistemas, bem como, prevenir-se acerca daquelas que podem vir a ser as necessidades futuras. Esta consciência é implicada também pelo facto de com o passar do tempo, as empresas, a indústria e os utilizadores exigirem cada vez mais do designer. Mais qualidades, aptidões, conhecimento e mais interacção com diferentes áreas do mercado.

Fazendo referência às ligações entre arte e técnica, bem como, a muitas outras áreas do conhecimento é visível que estas se têm vindo a acentuar, como diz Carvalho:

«[...]evidenciando-se toda a problemática das ligações, que permaneceu escamoteada nas figuras simbólicas e nas dicotomias clássicas da modernidade e no seu labor

---

<sup>100</sup> Deyan Sudjic - *The language of things- how we are seduced by the objects around us*. 2009, pp. 54 e 55.

naturalizante. A positividade tecnológica das ligações, que constitui o “sujeito aparelhado” e o híbrido contemporâneos, sublinha a urgência de um pensamento centrado nas conexões que figuram e desfiguram os seres e as realidades.»<sup>101</sup>

É na crescente necessidade de que se estabeleçam conexões dentro e fora do design que o presente trabalho pretende incidir. Este sujeito aparelhado de que fala Carvalho<sup>102</sup> destaca-se pelas suas numerosas competências a vários níveis, competências essas que, lhe são fundamentais para responder às necessidades da sociedade de consumo. Esta, impele o designer ao relacionamento com outras áreas (quer através de pesquisa, quer de contacto/parcerias com profissionais) transversais ao design que possam criar sinergias, enriquecendo este campo tão vasto do design. É através das mesmas que conseguimos estabelecer premissas para a criação de novos produtos, bem como, de etapas de diversos métodos projectuais.

---

<sup>101</sup> Margarida Carvalho – *Híbridos Tecnológicos*. 2007, p. 11.

<sup>102</sup> Ibid.

#### 4.2. *Uma problematização do pensamento híbrido*

«A disciplina de design desenvolveu-se nos últimos anos a partir de uma concentração exclusiva no design de objectos, ambientes e comunicações em direcção a uma expansão do seu campo para incluir o design de processos, serviços, estruturas e sistemas, e para a criação e promoção de ideias e princípios. [...] Esses contextos envolvem a consideração crítica das preocupações sociais, culturais, económicas, técnicas e ambientais, bem como o mapeamento de um terreno amplo para o design e a produção.»<sup>103</sup>

Para melhor responder às necessidades da sociedade de consumo o próprio designer precisa de reaprender e ajustar as suas técnicas, bem como o seu pensamento<sup>104</sup>. Na sociedade actual o designer tem vindo a hibridizar as suas atitudes de projecto, englobando no pré e pós acto de projectar consciências e ideias de outras especialidades. Hoje o designer não pode estar alheio às diferenças e às pistas da realidade para a qual trabalha.

A hibridização aborda o resultado da junção de vários aspectos centrando-se na pluralidade. O transplante é o meio para a hibridização – os objectos/sistemas possuem a capacidade de incorporar elementos que, criando combinações sempre novas, possibilitam realidades estrategicamente orientadas.

Estes objectos/sistemas híbridos ou transplantados são eles mesmos a junção de dois planos conceptuais. Isto é, o caminho da hibridização para os processos de design não corresponde ao cruzamento formal para o projecto. Corresponde sim a um cruzamento de perspectivas, de conhecimentos ou conceitos para a criação de novos elementos conceptuais provenientes da problematização desencadeada num plano cultural.

Em determinada medida, podemos referir que o projecto desenvolvido sob perspectivas diferenciadas corresponde a um processo híbrido que se poderá aproximar do conceito de

---

<sup>103</sup> [Trad. livre] Jorge Frascara - *Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002, p. xv.

<sup>104</sup> Vide nota 102

co-design<sup>105</sup>. Esta perspectiva fundada num modelo que centraliza a sua acção na comunidade ganha uma força singular no sentido em que este modelo é intrinsecamente híbrido dados os *inputs* originários dos sujeitos directamente ligados ao problema do projecto. A ideia vai de encontro à tendência para hibridizar que temos vindo a defender ao longo deste trabalho. Qualquer projecto passa por diferentes áreas de actuação ou pensamento. As disciplinas transversais ao design devem ser encaradas como uma solução.

«Hoje, a solução para um problema de design pode residir no conhecimento e prática de todo um número de outras disciplinas. [...] Como resultado da verdadeira natureza tanto do processo de design como da sua aplicação prática, o design caminha de ser simplesmente projectar para os utilizadores, para ser projectado com os utilizadores.»<sup>106</sup>

O desenvolvimento de competências multi e interdisciplinares é uma mais-valia para os designers, mas também um imperativo dado que os projectos requisitam uma abordagem cada vez mais cruzada. A maioria destas competências é já orientada nas instituições de ensino, que se preparam cada vez mais para fazer crescer um quadro de aprendizagem multidisciplinar inculcando ao estudante de design a capacidade de entrar em contacto com um leque variado de disciplinas desse quadro. Através desse cruzamento de disciplinas o estudante aumenta o seu grau de conhecimento adquirindo cada vez mais uma visão pluralizada sobre várias áreas científicas. Neste quadro de aprendizagem o design não está ao centro, mas sim transversalmente entrecruzado com diversas áreas do conhecimento. Apresenta-se então rizomaticamente contendo várias linhas que se vão cruzando.

---

<sup>105</sup> *Co-design* ou *Co-workers* é um conceito cada vez mais utilizado na sociedade contemporânea. Este conceito surge relacionado com a ideia de trabalho em conjunto para um fim específico, criando um ambiente de trabalho multidisciplinar e híbrido. Junta várias áreas, bem como campos de acção reunindo as condições necessárias para responder a diversos projectos. É um ambiente onde as sinergias são comuns, uma vez que se juntam indivíduos com diferentes abordagens, onde as fraquezas de uns são encobertas pelas mais-valias de outros e o enriquecimento é mútuo.

<sup>106</sup> [Trad. livre] Desmond Rochfort – p.160. Em: *Design and the Social Sciences: Making Connections*. 2002.

Neste sentido, o fenómeno da hibridização no processo de design é algo que se constitui como um modelo paradigmático, sendo no entanto possível levantar um conjunto de questões relativas a esta mesma prática. Questionar o lugar da hibridização conceptual no processo de design compreende uma revisão sobre o seu posicionamento, isto é, entender se o fenómeno de hibridização se constitui como um meio ou como um fim em si mesmo. É possível levantar esta questão compreendendo que este questionamento é também um questionamento do lugar do designer no processo projectual. Ao olhar sobre o agente motor do processo, que é o designer, a hibridização ao surgir transversalmente no projecto apresenta uma posição dialogante com o designer. Este facto levanta o problema da delimitação duma fronteira a construir pelo designer onde separa a informação detida e o acto projectual. Ou seja compreender se existe um esbatimento da área de actuação do design em consequência do cruzamento com outros campos de conhecimento ou se o fenómeno de hibridização o dinamiza.

### 4.3. O designer como agente dinamizador do híbrido

O design de um modo geral tem uma abordagem *human-centered*<sup>107</sup>, focada nos problemas, sentimentos, valores simbólicos e estéticos, do público para que trabalha. Procura entender contextos específicos por forma a elaborar resultados projectuais com base nesses mesmos conhecimentos. O design como elemento orientado para a resolução de problemas consiste numa abordagem transdisciplinar, identificando os problemas e desenvolvendo estratégias específicas para a sua resolução. Para além da simples resposta ao briefing do cliente, o designer deve apontar para a definição dos problemas como uma parte essencial do processo, pois é na definição dos mesmo que o designer se pode confrontar com um conjunto de disciplinas dialogantes. Não só a definição dos problemas é um elemento central como também o processo criativo e de interacção entre uma equipa de projecto se torna fundamental, pois a importância da acumulação de diferentes experiências e conhecimentos potencia o trabalho colectivo numa multiplicação dos resultados projectuais.

O designer enquanto intermediário para com o utilizador, é responsável pela compreensão do contexto em que os indivíduos se inserem e pelas posteriores transformações que se irão manifestar nesse contexto através do uso dos seus produtos. No seu processo de estudo e posterior intervenção no seio de uma sociedade específica, o designer procura novas formas de agir na mesma adaptando a sua posição face aos constrangimentos culturais e técnicos.

«A construção de identidades, aplicáveis a produtos, a empresas, a diásporas, ou a regiões, pode incrementar o sentimento de pertença e contribuir para o bem-estar e para a motivação para a acção por parte daqueles que delas partilham.»<sup>108</sup>

Numa outra abordagem, e compreendendo o contexto de globalização actual, encontramos um plano de problematização dos fenómenos de hibridização da actividade de design, pois

---

<sup>107</sup> Para uma melhor compreensão da amplitude do conceito de human-centered design podemos salientar a perspectiva de Christena Nippert-Eng no texto *Two weddings and Still No Funeral Sociology, design and the interprofessional project* em: AAVV - *Design and the Social Sciences. Making Connections* pp. 208 a 223. Neste Texto a autora sumariza os aspectos importantes entre o cruzamento da area da sociologia e do design, dando um especial enfoque à questão do conceito de human-centered design.

<sup>108</sup> Isabel Dâmaso – *Investigação em design: uma viagem em momentos de viragem: elementos para uma reflexão*. p. 292 em: AAVV - *Investigação em arte e design*. 2011.

o processo projectual fica posicionado num campo extremamente lato que projecta o objecto de design nos mais diferentes contextos. Uma possível resolução para este estado é-nos dada sob o ponto de vista de Canclini<sup>109</sup> o qual conclui que um fenómeno de desterritorialização confere uma articulação entre vários elementos de fronteira.

Assim, o fenómeno de hibridização surge como um elo de ligação, um modo comunicativo de relacionamento entre as partes, tal como refere Margarida Carvalho em que «A figura do híbrido surge em vários contextos como uma possibilidade de política da *identidade* contemporânea».<sup>110</sup> Assim, o designer surge activamente enquanto um agente que potencializa as actividades de projecto em consonância com as identidades, dinamizando uma atitude de interligação e de aglomeração de conhecimentos para um modelo final.

---

<sup>109</sup> Nestor Garcia Canclini- *Hybrid Cultures. Strategies for entering and leaving modernity*. 2005.

<sup>110</sup> Margarida Carvalho – *Híbridos Tecnológicos*. 2007, p.38.

## V – Quinta Parte – Practicidade do Híbrido

### *Caso Prático*

No âmbito da nossa pesquisa, mostrou-se essencial recorrer a uma componente prática para validar as questões que têm vindo a ser discutidas até aqui.

Num primeiro momento, estruturou-se o programa para um caso prático orientado para a análise de sinergias entre indivíduos de diferentes áreas de estudo, aquando da confrontação com um problema exposto e sua resolução que, pudesse resultar numa solução quer de prática de design, quer de carácter mais teórico. O intuito deste caso prático foi assim, o de realizar uma análise qualitativa de trabalho em grupo e não, de qualquer avaliação das competências individuais dos participantes.

O que motivou a que a vertente prática fosse abordada sob a forma de um debate de ideias foi precisamente a riqueza de analisar as pessoas e seus métodos/comportamentos em discussão de grupo num ambiente controlado. Através deste debate conseguimos uma análise de carácter activo, sem correr o risco de serem apresentadas ideias pré-trabalhadas, como no caso de entrevistas ou elaboração de uma solução num espaço não controlado.

Para esta amostra, recorreremos à participação de dez pessoas para que conseguíssemos analisar e registar com maior fidelidade a interacção entre participantes.

O convite para participação no caso prático estendeu-se a um leque variado de pessoas com mais ou menos familiaridade com o design. Não foram tidas em conta informações sobre, nacionalidade, sexo, idade ou experiência profissional, mas sim formação académica e as áreas de desenvolvimento abrangidas pelas profissões dos participantes. Foi feita uma divisão das mesmas em três grupos de pessoas que não se conheciam entre si: o grupo dos designers, o grupo dos não designers e o grupo misto. O pressuposto seria contrapor as ideias lançadas por cada grupo, e verificar de que forma interagem entre si.

É importante ressaltar que o grupo de designers não tinha a intenção de ser formado apenas por designers de equipamento, acabou por ser apelidado de grupo de designers no sentido

de se distinguir dos restantes, como grupo mais familiarizado com metodologias projectuais.

O grupo de designers é composto por três elementos: um designer de moda, uma pintora e um designer de interiores. Neste grupo reunimos indivíduos com o pensamento artístico mais desenvolvido. O grupo de não designers, com três elementos, um biólogo, um arqueólogo e uma jornalista, mostrava-se assim o grupo com menos capacidades formais trabalhadas, logo mais distanciamento do processo de projecto. Por fim, o grupo misto tem 4 participantes, um engenheiro informático, uma designer de interiores, um investigador de estudos de design e uma jornalista.

Com os grupos previamente formados, aquando da aceitação do convite por parte dos participantes, foi necessário preparar um tema<sup>111</sup> para suporte deste debate. A decisão a escolher teria que recair sobre um problema social, a que todos estivessem sensíveis e que não envolvesse na sua percepção qualquer tipo de constrangimento formal para os participantes. Foi assim lançado um tema que evitou o desconforto e que possibilitou alguma troca de ideias para que, fosse esquecido o facto de existir um observador atento às reacções de cada grupo, bem como, deixar “relaxados” os participantes que não pertenciam a áreas artísticas e como tal, sentiam que estavam em desvantagem ou sob avaliação.

No enunciado do exercício pedia-se que, no caso de os grupos chegarem a uma solução que passasse por um produto, pudessem apresentar a ideia através de um modelo tridimensional, desenho ou apenas como modelo conceptual. Ao que os participantes responderam com modelos tridimensionais realizados com suporte a alguns materiais previamente disponibilizados em cada mesa.

Os grupos ficaram distribuídos por três mesas numa mesma sala, permitindo assim a interacção entre grupos se existisse necessidade, o que após a realização do caso prático verificámos que não aconteceu. Cada participante manteve a sua atenção focada nos colegas do grupo.

---

<sup>111</sup> Segue o enunciado no Anexo II da presente dissertação.

Após apresentado o tema e dado o início do tempo de reflexão sobre o mesmo os grupos começaram a trabalhar entre si.

### **Analisando cada mesa/grupo**

Os colegas de fora do design começaram por analisar mais cuidadosamente o enunciado, intervêm partilhando experiências próprias e nota-se que estão mais constrangidos, passando mais tempo em silêncio e sem esboçar. Avançam para ideias e sensibilização, afirmam que o problema não está nos dejectos de cão nas ruas, mas sim nas pessoas. É um problema causado por nós enquanto indivíduos e que nos prejudica a nós e não aos animais. Mais à frente começam a ponderar entre uma solução mais prática ou de conceptual.

Continuam a ter ideias, mas não conseguem elaborar situações utópicas, só pensam na viabilidade das soluções, pensando na importância dos cinco sentidos.

Demoram mais tempo a convencer-se uns aos outros e são os últimos a apresentar as propostas.

O grupo dos designers começa por falar das experiências próprias., pensam mais na consciencialização do que no produto sendo assim mais conscienciosos, acreditam que não haverá aceitação por parte das pessoas a algumas das ideias sugeridas.

Recusam ideias porque são caras, colocam entraves. Avançam com a ideia de que o dinheiro move o consumidor para adquirir determinado produto. Enfatizam a necessidade de sensibilizar os consumidores, tentando perceber as necessidades dos mesmos.

São um grupo dinâmico.

Estão reticentes em relação a escrever algumas propostas.

Numa última fase os designers distribuem tarefas entre si para elaboração de uma resposta ao enunciado proposto, sentindo mais necessidade de concretizar as ideias fisicamente.

Na mesa do grupo misto verificamos que partem imediatamente para a acção pensando e expondo as ideias em conjunto.

Depois de ideias utópicas passam a questões do tipo: *o que resolver?, o problema é: (...)*

É o grupo mais animado, lançam questões que podem não ser éticas para dinamizar o grupo.

Os não designers dentro do grupo misto não mostram falta de vontade para expor ideias e estão atentos aos problemas levantados pelos designers do grupo em relação a custos de algumas soluções e aceitação por parte dos utilizadores.

Mostram muitas ideias e vão avançando rapidamente de uma para outra.

Baseiam-se em soluções físicas e também de mudança de mentalidades, ou seja, consciencialização e do sentimento de vergonha ou punição. São muito dinâmicos.

Estão mais à vontade entre si e organizados com soluções estipuladas de forma sintética.

Nos últimos instantes continuam a ter e a apresentar entre si novas ideias.

Os elementos não designers sentem-se à vontade e um deles acaba por realizar o modelo tridimensional da solução escolhida.

### **Apresentação das soluções**

Após a conclusão dos modelos de soluções cada grupo apresentou os mesmos aos restantes participantes do caso prático. Em cada apresentação todos os elementos do grupo interagiram entre si, inclusive os participantes que assistiam à apresentação tomaram a liberdade de fazer algumas questões sobre os projectos apresentados.

O grupo de designers decidiu reformular ideias já existentes, identificando os aspectos que levavam a que determinadas ideias não tivessem sucesso. Assim, apresentaram a sua solução que passa por um posto de troca de dejectos por euros. Sendo o tema apresentado um problema classificado de cultural pelos participantes, este grupo pensou em agir sobre as pessoas. A ideia é fazer com que estas se sintam motivadas a proceder à eliminação de dejectos na rua quando vão passear o seu cão. Por isso mesmo, os designers elaboraram um modelo tridimensional de um envelope para facilitar a recolha dos dejectos.



**Ilustração 1**

O grupo de não designers identifica este problema como um problema cultural sendo o homem o culpado. Ainda assim, após verificarem as soluções já existentes, como sacos, caixotes próprios ou jardins, acabam por enveredar por uma solução que recaí mais no animal e menos nas acções do homem enquanto dono do animal de estimação. Desenvolvem então um conceito de cápsulas nutritivas a servirem de único alimento do cão. Estas cápsulas contêm nutrientes essenciais ao funcionamento do sistema biológico do animal, fazendo com que, este não precise de excretar. As cápsulas teriam formas diferentes para cada nutriente. As formas apresentadas para a apresentação foram cenoura e peixe.



**Ilustração 2**

O grupo misto começa por definir o problema como cultural, culpando os donos dos animais por falta de consciência. E é nessa fase que percebem que não são só cães domésticos que andam pela via pública, mas também, cães vadios. Assim, desenvolvem a ideia de uma máquina inserida numa mochila para eliminação dos dejectos da via pública. A máquina seria utilizada pelos serviços camarários da cidade e estaria equipada com três depósitos: um que aspira os dejectos, outro que transporta água para a limpeza após aspiração e o último, cheio de hidrogénio que é o “motor” que faz a máquina funcionar. Apresentam-na como uma solução amiga do ambiente, prática e financeiramente acessível.



**Ilustração 3**

No fim, mostrou-se necessário, perceber quais os pontos positivos deste caso prático para os seus participantes através de um pequeno questionário em anexo<sup>112</sup>.

---

<sup>112</sup> Anexo IV da presente dissertação.

## VI – Conclusão

O presente trabalho é o resultado de um estudo que incidiu sobre a metodologia projectual do designer e o papel de relevo que este tem numa sociedade dominada pela cultura de massas inserida no fenómeno da pós-modernidade. Esta metodologia é analisada segundo uma perspectiva de hibridização e por isso foi importante compreender o significado do conceito de híbrido e a sua aplicabilidade em termos teóricos e práticos. Este facto ganha relevância no sentido em que o conceito é maioritariamente aplicado em estudos de ciências sociais e tem vindo a ganhar destaque perante o impacto da globalização e da diluição das fronteiras e identidades.

Ao conceito de híbrido foi verificada uma qualidade que resulta do cruzamento entre elementos de naturezas distintas, considerando híbrido o resultado de um terceiro elemento originado com base entre dois ou mais elementos primordiais, que delegam algumas das suas características para este terceiro elemento. O reforço ou a redução das características inerentes aos elementos primordiais do elemento híbrido encerra uma capacidade de criação de novas características. Foi importante perceber a natureza deste conceito para conseguirmos articular um discurso consciente sobre a forma como o conceito pode ser transposto à actividade do designer. Confirmamos que isso pode acontecer, no sentido em que existem *misturas* de linguagens e métodos, podendo corresponder a aspectos formais, e ainda a contaminações e diálogos entre modelos metodológicos da actividade de design, mais concretamente do design de equipamento.

O design como actividade orientada para a criação de discursos na sociedade mostrou-se um importante ponto de início de pesquisa para podermos confrontar a metodologia projectual com a criação de um discurso híbrido enriquecedor e por si mesmo transdisciplinar. Um discurso híbrido resulta numa hibridização dos processos projectuais, nestes a comunicação com realidades transversais ao design, como o caso da antropologia, da sociologia, ou filosofia criam um alargado campo de possibilidades aos processos de

design proporcionando assim o ambiente necessário para introdução de uma metodologia de projecto híbrida.

A actividade projectual enquanto fenómeno social não deve ser encarado isoladamente mas sim no seio de um conjunto de factores socioculturais, porque desde sempre as sociedades idealizaram e procuraram produzir objectos para satisfazer as suas necessidades, crenças e utopias. Este fenómeno social reflecte-se nas formas espaços e conceitos abordados pelos projectistas através dos seus mapeamentos e discursos próprios. Foi assim importante a delimitação temporal no sentido de conseguirmos uma abordagem abrangente do tema, bem como o facto de esta delimitação estar focada num cruzamento de ideias que pôs em discussão as questões da pós-modernidade como plano de análise ao conceito de hibridização.

Após o levantamento destas questões verificámos uma necessidade de estabelecer conexões para o campo do design. O designer, em consequência da sua localização numa sociedade pós-moderna destaca-se pelas suas numerosas competências a vários níveis, competências essas que lhe são fundamentais para responder às necessidades da sociedade de consumo. Esta impele o designer ao relacionamento com outras áreas (quer através de pesquisa, quer de contacto/parcerias com profissionais) transversais ao design que o ajudam a criar sinergias, enriquecendo este campo da actividade projectual. É através das mesmas sinergias que é possível estabelecer premissas para a criação de novos produtos, bem como, de etapas de diversos métodos projectuais.

A hibridização, que se tem vindo a manifestar cada vez mais no projecto de design, é um processo fertilizador no sentido em que possibilita atribuir novos modelos às diversas linguagens, objectos ou materiais. Não obstante, mantendo uma herança dos objectos primários ou puros, como poderiam ser biologicamente designados, é através de uma tensão ou harmonia entre elementos díspares que são gerados novos elementos. Assim, sob o conceito de hibridização, que abarca os fenómenos dialécticos num plano interdisciplinar, procurámos construir um discurso que contribuísse para uma clarificação dos processos relativos a uma hibridização projectual e também compreender os seus benefícios. Ou seja, tentámos aqui apontar para uma problematização o pensamento híbrido e do recurso à

hibridização chegando a questões como: Qual o lugar da hibridização conceptual no processo de design? E, de que forma o designer consegue delinear uma fronteira que separa a informação detida para o projecto e o acto projectual em si?

Tentámos responder a estas questões através da realização de um **caso prático** orientado para a análise de sinergias, entre indivíduos provenientes de diferentes áreas de conhecimento, aquando da confrontação com um problema exposto. Deste problema foi requerida uma solução que tendo em conta as multiplicidades de competências resultasse em possibilidades conceptuais ou formais. Os participantes foram divididos em três grupos: um grupo de designers, um grupo de não-designers e o grupo misto.

Foi lançado um tema assente num problema social e com o qual os participantes estavam familiarizados, o que evitou o desconforto. A natureza do tema possibilitou de imediato alguma troca de ideias para que, fosse esquecido o facto de existir um observador atento às reacções de cada grupo, bem como, deixar “relaxados” os participantes que não pertenciam a áreas artísticas e como tal, sentiam que estavam em desvantagem ou sob avaliação. Durante o decorrer do tempo da experiência orientámos e analisámos as reacções dos diferentes grupos para apurar o relacionamento entre os mesmos, inclusive o enriquecimento de confronto de ideias. Após a realização deste caso prático, os participantes mostraram-se confortáveis com as conclusões a que tinham chegado e partilharam opiniões sobre o enriquecimento de discussões.

Esta reflexão permitiu concluir que o caminho da hibridização para os processos de design não corresponde necessariamente a um cruzamento formal mas essencialmente a um cruzamento de perspectivas, de conhecimentos ou conceitos para a criação de novos elementos projectuais provenientes da problematização desencadeada num plano científico e cultural. Podemos concluir que na actualidade o trabalho de equipa deve ser o mais multidisciplinar possível, com especial enfoque no projecto de design, deixando o plano redutor do formalismo e abrindo caminho a que os processos projectuais se dinamizem e transformem em consonância com os seus diversos contextos.

## **Anexos**

### *Anexo I*

Enunciado do Caso Prático:

Debate – Design Híbrido

09 de Julho de 2012

Faculdade de Belas-Artes, Lisboa

Tema / Problema:

Dejectos de cão na via pública.

Como todos sabemos, as vias públicas (passeios) deste Portugal, mais criticamente em alguns sítios, estão constantemente presenteadas por dejectos.

Pede-se então que o grupo debata um pouco sobre este problema colocando-se no lugar de um indivíduo que vai feliz pela rua e encontra o passeio obstruído de “pupus”. Este debate pode, ou não, resultar numa solução física (produto), pode ser um sistema, ou qualquer outra coisa que os participantes considerem que soluciona o problema. No caso de se chegar a uma solução que passe por um produto, o grupo pode desenhar o mesmo ou fazer modelos tridimensionais com os materiais solicitados, caso contrário apresenta-se apenas um modelo conceptual.

Atenção: Os modelos que se pedem, não são de todo para ser avaliados, logo não precisam de se preocupar com detalhes de corte ou colagem. Pede-se apenas que tentem expressar a ideia o mais breve e sinteticamente possível.

O workshop tem o intuito de ser um momento de descontração e socialização e não será nenhum dos grupos alvo de avaliação. O mesmo servirá apenas para uma análise da interação entre designers (entenda-se alunos ou profissionais da vertente artística, tais como pintores, designers gráficos, designers de equipamento, escultores etc.) e não-designers (alunos ou profissionais da vertente científica como engenharias, direito, psicologia).

Programa:

10h00 - 10h15 : Introdução do exercício e do um tema.

10h15 - 10h40 : Reflexão (por parte dos participantes) acerca do tema.

10h40 - 10h50 : Tempo para que dentro de cada grupo se chegue a um acordo acerca de quais os problemas e possíveis soluções que o tema apresentado desperta.

10h50 - 11h20 : Os participantes poderão realizar modelos da solução a que chegaram.

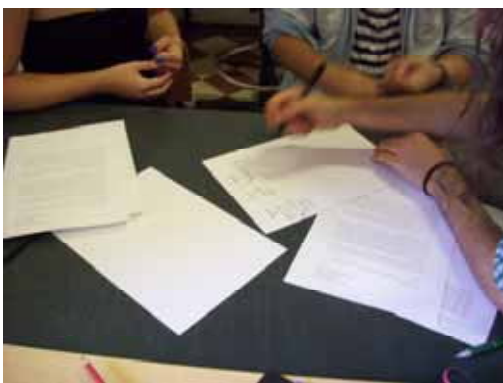
11h20 - 11h35 : Coffee Break (comes e bebes)

11h35 - 12h00 : Apresentação das propostas de cada um dos grupos.

*Anexo II*

**Imagens do Caso prático**

Interação de Ideias:



Soluções apresentadas:



### *Anexo III*

#### **Questionário geral do Caso Prático:**

- 1- Classifique o grau de dificuldade de um a cinco, sendo um difícil e cinco muito fácil.
- 2- Classifique o grau de interacção dentro do grupo de um a cinco, sendo um pouco interactivo e cinco muito interactivo.
- 3- Indique qual a solução favorita.
- 4- Apresente um aspecto positivo e um negativo acerca desta experiência de workshop.
- 5- Aprendeu algo hoje?

#### **Questão específica para o grupo Misto:**

- 6- Descreva a interacção entre designers e não designers.

#### **Respostas apresentadas pelos participantes:**

- 1- Quatro participantes classificaram com 1 (difícil) a experiência, outros quatro com 3 (adequado) e dois com 4 (fácil).
- 2- Um participante classificou com 1 (pouco interactivo) e nove participantes com 5 (muito interactivo).
- 3- A solução favorita com mais votos foi a do grupo 3 com seis votos, de seguida o grupo 2 com três votos e por último o grupo 1 com um voto.
- 4- Como aspecto positivo as respostas apresentadas foram:
  - *“Dinâmica da experiência”*
  - *“Interacção entre o grupo”*
  - *“Boa disposição dos participantes”*
  - *“Experiência diferente”*
  - *“Boa oportunidade de brainstorming com pessoas de contextos diferentes”*

- *“Materiais à disposição”*
- *“Iniciativa para um problema sério”*
- *“Ideias criativas”*
- *“Informalidade com que os problemas sérios podem ser abordados”*

Como aspectos negativos:

- *“Horário”*
- *“Acessos”*
- *“Pouco tempo para resolução do problema apresentado”*

5- A questão: «Aprende algo hoje?» teve as seguintes respostas:

- *“A desenvolver em fast-forward conceitos interessantes com pessoas desconhecidas.”*
- *“Aprendi que quando várias mentes se juntam podem desenvolver ideias bastante interessantes, sejam ou não utópicas.”*
- *“Tive a confirmação de que os que não estão em design têm ideias e pensamentos tão válidos como quem já está à vontade dentro do design.”*
- *“Aprendi que trabalho de equipa é muito importante e que a variedade é igual a qualidade.”*
- *“Várias visões sobre um problema constante.”*
- *“(Re)aprendi que a interdisciplinaridade é essencial para a resolução de muitos dos problemas do quotidiano.”*
- *“A importância da cooperação de pessoas com background diferente.”*
- *“Aprendi que a melhor solução nem sempre é a que tem mais aderência por parte do público.”*
- *“Devemo-nos consciencializar que sempre que nos deparamos com um problema sério é importante conversar sobre o mesmo.”*

- *“Devemos desafiar o nosso pensamento e tentar organizar a solução para todos.”*

6- As respostas do grupo misto quanto à questão da interactividade do grupo:

- *“Todos participaram.”*
- *“Muito proveitoso. Novas perspectivas da realidade.”*
- *“Boa experiência, pois áreas díspares resultam em soluções diferentes. No fim foi produtivo e elucidativo.”*
- *“As diferenças não são muito perceptíveis na avaliação dos problemas, só na fase de elaborar soluções é que o pensamento se torna um pouco diferente, apesar de todas as ideias terem sido válidas para o processo e consequente solução.”*

## Bibliografia

AAVV – **Product Design Graphics with Materials Technology**. Oxford: Heinemann Education Publishers, 2004. ISBN 0-435-75771-7

AAVV - **Culture/Power/History; a reader in contemporary social theory**. New Jersey: Princeton University Press, 1994. ISBN 0-691-02102-3

AAVV - **Investigação em Arte e Design**. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes, 2011.

AAVV – **Design and the Social Sciences: making connections**. Ed. Jorge Frascara. Textos de: Jorge Frascara [et. al.] London: Tayler & Francis, 2002. ISBN 0-415-27376-5

ALBERTI, Francesco, RICCHI, Daria – **Hybrid Interiors – New combinations for contemporary living**. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 0500513880

ANDRÉ, João Maria - **Multiculturalidade, Identidades e Mestiçagem: o diálogo intercultural nas ideias, na política, nas artes e na religião**. Coimbra: Palimage, 2012. ISBN 978-989-703-046-8

BONSIEPE, Gui – **Design: Cultura e Sociedade**. São Paulo: Edgard Blucher 2011 ISBN 978-85-212-0532-6

BRANZI, Andrea – **Weak and Diffuse Modernity: The World of Projects at the Beginning of the 21st Century**. Milan: Skira, 2006. ISBN 8876246517

CANCLINI, Nestor Garcia - **Hybrid Cultures. Strategies for entering and leaving modernity**. Minneapolis: The University of Minnesota Press. 2005. ISBN 0816646686

CARVALHO, Margarida – **Híbridos Tecnológicos**. Lisboa: Nova Veja, 2007. ISBN 978-972-699-839-6

CLIFFORD, James – **The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art**. 1988. ISBN 0-674-69842-8

DELEUZE Gilles – **Francis Bacon – Lógica da Sensação**. Lisboa: Orfeu Negro, 2011. ISBN 978-989-8327-10-9

DORMER, Peter - **Objects of Desire: Desire and Society since 1750**. London: Thames & Hudson, 1995. ISBN 0500274126

DREYFUSS, Henry - **Designing for People**. New York: Allworth Press, 2003. ISBN 1-58115-312-0

FLUSSER, Vilem - **Filosofía Del Diseño : la forma de las cosas**. Madrid: Sintesis, 2002 ISBN 84-7738-989-6

FOUCAULT, Michel - **A Ordem do Discurso**. Lisboa: Relógio de Água, 1997.

HALL, Stuart - **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006. ISBN 8574904023

HALL, Stuart e GAY, Paul du - **Questions of Cultural Identity**. London: Sage, 1996. ISBN 0-8039-7883-9

HARVEY, David - **The Condition of Postmodernity : an enquiry into the origins of cultural change**. Oxford: Blackwell, 1997.

GABLIK, Suzi – **Has Modernism Failed?** London: Thames and Hudson, 1995. ISBN 0-500-27385-5

GAY, Paul du - **Doing Cultural Studies: the Story of the Sony Walkman**. London: Sage, 1997. ISBN 0-7619-5402-3

JONES, John Chris – **Design Methods**. 2ª ed. New York: John Wiley & Sons, 1990. ISBN 0-471-28496-3

JULIER, Guy - **The Culture of Design**. London: Sage, 2002. ISBN 0-7619-6886-0

KRIPPENDORFF, Klaus – **The Semantic Turn: a new foundation for design**. New York: Taylor & Francis, 2006. ISBN 978-0-415-32220-1

LATOUR, Bruno – **We Have Never Been Modern**. Cambridge: Harvard University Press, 1993 ISBN 0-674-94838-6

LYOTARD, Jean-François - **O Pós-moderno Explicado às Crianças : correspondência 1982-1985**. Tradução de Tereza Coelho. 2ª ed. Lisboa : Publicações Dom Quixote, 1993. ISBN 972-20-0560-x

MADEIRA, Cláudia – **Híbrido: do mito ao paradigma invasor?** Lisboa: Mundos Sociais, 2010. ISBN 978-989-96783-4-7

MALDONADO, Tomás **Design Industrial**. Lisboa: Edições 70, 2009. 972-44-1331-4

MARGOLIN, Vitor - **Design Discourse: History, Theory, Criticism**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989. ISBN 0-226-50514-6

MUNARI, Bruno - **Das Coisas Nascem Coisas**. Lisboa : Edições 70, 1981.

MURRAY, Tim Beasley- **Mikhail Bakhtin and Walter Benjamin: Experience and form**. London: Palgrave Macmillan, 2007. ISBN 0230535356

NUSSAUME, Yann – **Tadao Ando**. Basel: Birkhäuser Verlag, 2009. ISBN 978-3-0346-0005-7

OWEN, Edward Thomas – **Hybrid parts of speech – A development of this proposition: In a single sentence a world may operate**. United Kingdom: Bibliolife LLC, 2009. ISBN 1103833847

PARRA, Paulo - **Design simbiótico : cultura projectual, sistemas biológicos e sistemas tecnológicos**. Tese de doutoramento em Belas Artes (Design de Equipamento). Orient.: Rogério Ribeiro, Paulo Cunha e Silva. Tese apresentada à Universidade de Lisboa através da Faculdade de Belas Artes, 2008.

PARSONS, Tim - **Thinking: objects: contemporary approaches to product design**. Switzerland: AVA Academica, SZ Ingram Pub Services, 2009. ISBN 978-2-940373-74-1

PEVSNER, Nikolaus - **Pioneers of Modern Design: from William Morris to Walter Gropius**. Middlesex: Penguin Book, 1991. ISBN 0-14-013714-9

PIRES, Maria Laura Bettencourt - **Teorias da Cultura**. 2ª ed. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa, 2006. ISBN 972-54-0136-0

RAIZMAN, David - **History of modern design: graphics and products since the industrial revolution**. London: Laurence King Publishing, 2003. ISBN 1-85669-348-1

ROSALES, Marta Vilar – **Cultura Material e Consumo**. Lisboa: Celta Editora, 2009. ISBN 978-972-774-268-4

SPARKE, Penny - **An Introduction to Design & Culture in the Twentieth Century**. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-09009-1

SPARKE, Penny - **An introduction to design and culture: 1900 to the present**. 2ª ed. London: Routledge, 2009. ISBN 978-0415-26336-8

SUDJIC, Deyan - **The language of things - how we are seduced by the objects around us**. London : Penguin Group, 2009 ISBN 978-0-141-03117-0

TEAGUE, Walter Dorwin - **Design this day: the technique of order in the machine age**. 1ª ed. London: The Studio Publications, 1946.

TITIEV, Micha - **Introdução à Antropologia Cultural**. 9ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

Webgrafia:

Dicionário Priberam. Consultado em 30-01-2014 [em linha]:

<URL: <http://www.priberam.pt/dlpo/t%C3%A1cito>, 2014>

Enciclopédia Britannica. Consultado em 30-01-2014 [em linha]:

<URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/321487/Josef-Gottlieb-Kolreuter>>

Nestor Garcia Canclini. Consultado em 30-01-2014 [em linha]:

<URL: <http://nestorgarciacanclini.net/component/tag/culturas-h%C3%ADbridas>>

Wikipedia. Consultado em 30-01-2014 [em linha]:

<URL: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina\\_principal](http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal)>

## Índice de Imagens

Ilustração 1 – Representação de arte Futurista em [em linha]:

<URL: <http://www.collezioni-f.it/marinetti01.jpg>>

Ilustração 2 – Representação de arte Futurista em [em linha]:

<URL:

<http://4.bp.blogspot.com/gep0vL0y524/Tsp4xQMWuQI/AAAAAAAAAFhk/j3lkHy6dFcU/s800/manifesto-futurista.jpg>>

Ilustração 3 – Representação de obra de Andreas Gursky em [em linha]:

<URL:<http://c4gallery.com/artist/database/andreas-gursky/gursky-paris-montparnasse-large-print.jpg>>

Ilustração 4 – Representação de um esquema de *branding* em [em linha]: <URL:

<http://blogs.salesforce.com/.a/6a00e54ee3905b8833016305963d8e970d-pi>>