



Gabriel Franclim Ferreira Machado
**DESIGN CRÍTICO: abordagem participativa
para ação democrática?**

UMinho | 2022

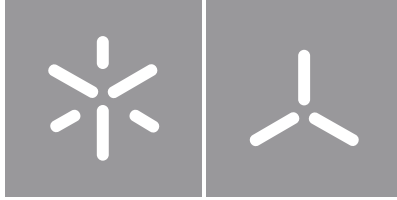


Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Gabriel Franclim Ferreira Machado

**DESIGN CRÍTICO: abordagem participativa
para ação democrática?**

junho de 2022



Universidade do Minho

Escola de Arquitetura, Arte e Design

Gabriel Franclim Ferreira Machado

**DESIGN CRÍTICO: abordagem participativa
para ação democrática?**

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Design de Produto e Serviços

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professora Doutora Cecília Peixoto Carvalho

Professor Doutor Bernardo Providência

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 3

Declaração a incluir na Tese de Doutoramento (ou equivalente) ou no trabalho de Mestrado

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença [abaixo](#) indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço à professora Cecília Peixoto Carvalho por toda a disponibilidade na orientação ao longo da realização desta dissertação. O seu apoio e opiniões construtivas foram essenciais para que fosse possível desenvolver esta investigação. Aprendi muito com toda esta experiência e a professora Cecília foi parte essencial nela. Agradeço também ao professor Bernardo Providência pela orientação e acima de tudo pela forma acessível como o fez.

Um especial agradecimento às pessoas participantes desta investigação. Sem o contributo, empenho, honestidade e vontade delas não seria possível realizar este projeto. As partilhas que fizeram durante as diferentes tarefas permitiram enriquecer-me não só como designer, mas essencialmente como pessoa. Por todo o apoio incondicional e incentivo agradeço à Adriana, ao João, ao Zé, aos meus pais e à Júlia. Por último, ao Rui, pelo companheirismo e paciência.

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 4

Declaração a incluir na Tese de Doutoramento (ou equivalente) ou no trabalho de Mestrado

(Escolher uma das versões, consoante a língua de redação do trabalho)

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

STATEMENT OF INTEGRITY

I hereby declare having conducted this academic work with integrity. I confirm that I have not used plagiarism or any form of undue use of information or falsification of results along the process leading to its elaboration.

I further declare that I have fully acknowledged the Code of Ethical Conduct of the University of Minho.

DESIGN CRÍTICO: abordagem participativa para ação democrática?

O design Crítico tem sido apontado como uma abordagem com intenções democráticas, com a pretensão de levantar debates culturais, técnicos ou económicos através de artefactos críticos.

A partir da lente do pluralismo agonístico sobre a ação democrática, foram apontadas algumas limitações desta abordagem, que se desenvolve através de um processo que pode ser considerado elitista e autoritário, com a imposição da agenda, conhecimento e perspetivas do designer e a prescrição de artefactos críticos.

Esta investigação pretendeu abordar a forma de capacitar a abordagem de design Crítico para corresponder efetivamente às intenções democráticas, envolvendo outras pessoas na reflexão sobre questões sociais importantes nas suas vidas e para a sociedade. Este processo de envolver, dialogar e colaborar na projeção dos artefactos críticos a partir dos compromissos sociais partilhados poderá ser uma forma da abordagem ter um impacto mais sustentado e eficaz.

Recorrendo à experimentação da abordagem, introduzindo estratégias participativas no processo, a presente dissertação documenta o que poderá ser um contributo para um processo de design Crítico (mais) apto para agir democraticamente. Um processo que permite espaços de contestação contínuos e o desenvolvimento de debates plurais e relevantes.

Palavras-chave: design Crítico para ação democrática, democracia, pluralismo agonístico, processo, métodos participativos, idadismo

CRITICAL DESIGN: participatory approach for democratic action?

Critical design has been pointed out as an approach with democratic intentions, with the claim of raising cultural, technical, or economic debates through critical artifacts.

From the lens of agonistic pluralism on democratic action, some limitations of this approach have been pointed out, which is developed through a process that can be considered elitist and authoritarian, with the imposition of the designer's agenda, knowledge and perspectives and the prescription of critical artifacts.

This research aimed to address how to enable the Critical design approach to effectively match democratic intentions by involving others in reflecting on social issues important in their lives and to society. This process of engaging, dialoguing, and collaborating in the design of Critical artifacts from shared social commitments may be a way for the approach to have a more sustained and effective impact.

By experimenting with the approach, and introducing participatory strategies into the process, this dissertation documents what might be a contribution to a Critical design process that is (more) able to act democratically. A process that allows for continuous spaces of contestation and the development of plural and relevant debates.

Keywords: Critical design for democratic action, democracy, agonistic pluralism, process, participatory methods, idadism

ÍNDICE

PARTE I – DEFINIÇÃO DO CENÁRIO	2
PARTE II – ENQUADRAMENTO TEÓRICO	6
1. DESIGN CRÍTICO	8
1.1. DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO	9
1.2. PROPÓSITO E MÉTODOS	17
1.3. RECURSOS UTILIZADOS	21
1.4. CONTEXTOS DE AÇÃO	24
1.5. PROCESSO DA PRÁTICA	30
2. REFLEXÃO CRÍTICA	34
2.1. ABORDAGEM DEMOCRÁTICA	35
2.2. ABORDAGEM ELITISTA	36
2.3. OPORTUNIDADE DE INVESTIGAÇÃO	38
PARTE III – METODOLOGIA E MÉTODOS	41
1. INVESTIGAÇÃO AÇÃO	42
2. CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS	48
2.1. CHAMADA DE PARTICIPANTES	49
2.2. NOVOS PARTICIPANTES	50
2.3. RECURSOS PRÁTICOS	51

3. ESTRATÉGIAS PARTICIPATIVAS	53
3.1. GRUPOS FOCAIS	54
3.2. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO	56
4. MOMENTOS DO PROCESSO	61
PARTE IV – TRABALHO PRÁTICO	63
1. IDENTIFICAR PROBLEMÁTICA	64
1.1. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO 1	66
1.2. GRUPO FOCAL 1	72
1.3. REFLEXÃO DA PRÁTICA	77
2. EXPLORAR PROBLEMÁTICA	79
2.1. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO 2	81
2.2. GRUPO FOCAL 2	85
PARTE V – RESULTADOS E CONCLUSÕES	95
1. RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO	96
1.1. ABORDAGEM DEMOCRÁTICA	97
1.2. SUGESTÃO DE PROCESSO	99
1.3. CONTEXTO PARTICIPATIVO	107
2. CONCLUSÕES DA INVESTIGAÇÃO	109
2.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS	110
2.2. TRABALHO FUTURO	111
BIBLIOGRAFIA	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – “Sella Stool” por Achille e Pier Giacomo Castiglioni para Zanotta	11
Fonte: https://www.zanotta.it/en-us/products/furnishing-accessories/sella	
Figura 2 – “Rag Chair” por Tejo Remy, Droog Design	13
Fonte: https://madparis.fr/Performance-de-Tejo-Remy	
Figura 3 – “The Pillow” por Anthony Dunne	15
Fonte: https://kzadrozny.github.io/design-fiction/#/21	
Figura 4 – Modelo triangular de Investigação em design (Fallman, 2008), adaptação gráfica do autor	26
Figura 5 – “Inovação Centrada nas Pessoas” sobreposta no mapa de Investigação em Design (Sanders e Stappers, 2008) por Anne Kirah, adaptação gráfica do autor.	29
Fonte: http://www.dubberly.com/articles/an-evolving-map-of-design-practice-and-design-research.html	
Figura 6 – Processo de design Crítico baseado na investigação teórica	33
Fonte: Elaboração própria	
Figura 7 – Ciclos de Investigação Ação, adaptado de (Kember, 2000) e (Zuber-Skerritt, 1992)	46
Fonte: Elaboração própria	
Figura 8 – Sequência de investigação da prática de design Crítico	47
Fonte: Elaboração própria	
Figura 9 – Aplicação das tarefas no processo de design Crítico	59
Fonte: Elaboração própria	
Figura 10 – Proposta da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 1 (frames de vídeo)	67
Figura 11 – Resultados da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 1	70
Figura 12 – Proposta da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 2	82
Figura 13 – Resultados obtidos da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 2	83
Figura 14 – Sessão de Grupo Focal 2 (frame de gravação em vídeo)	87
Figura 15 – Mapa realizado no Grupo Focal 2 (fotografia do autor)	88
Figura 16 – Resultado obtido no Grupo Focal 2 (fotografia do autor)	89
Figura 17 – Mapa visual sobre velhice e envelhecimento, Grupo Focal 2	93
Figura 18 – Ciclo de design Crítico	100
Fonte: Elaboração própria	

Figura 19 – Ciclos de design Crítico dentro do ciclo de design Crítico	102
Fonte: Elaboração própria	
Figura 20 – Diagrama da sugestão de processo de design Crítico	105
Fonte: Elaboração própria	
Figura 21 – Sugestão do processo de design Crítico sobreposto no mapa de Investigação em design de (Sanders e Stappers, 2008).	108
Fonte: Elaboração própria	

PARTE I
DEFINIÇÃO DO CENÁRIO

Esta dissertação parte do interesse em utilizar o Design como um processo facilitador na promoção de espaços democráticos, de direcionar a prática do design para a criação de sistemas que permitam a concretização de sociedades pluralistas, que Chantal Mouffe (2000b) explica tratarem-se daquelas que se caracterizam por conflitos, expressos como tensões, atritos e dissidências, defendendo-se contra o término da diferença. A teoria de “pluralismo agonístico” promove uma forte ideia participativa de cidadanias, com ênfase na liberdade individual, como antídoto para a redução da cidadania a um estado estável, fixo e incontestado (Mouffe, 1995).

Mesmo os projetos democráticos participativos, que procuram descobrir fontes latentes de unidade e de uniformidade, são na perspectiva agonística, tentativas incompletas ou deficitárias de revitalização do envolvimento democrático, revelando um empreendimento subtilmente hegemónico, que procura a domesticação das energias democráticas, em vez da revitalização da democracia (Glover, 2012).

A tarefa daqueles que desejam apoiar e trabalhar sobre esta abordagem passa por abraçar e acolher a erupção contemporânea da diferença e expandir o registo através do qual se pode exprimir a reivindicação em nome da diferença (Bieling et al., 2013). Goi (2005) observou que, ao aparecerem uns perante os outros nos seus próprios termos, os atores podem ser ouvidos e vistos e, portanto, podem sentir que são reconhecidos na especialidade da sua identidade como membros da política e ação democrática.

Conforme Mouffe (2000b), uma das tarefas daqueles que desejam apoiar e promover a democracia será possibilitar a criação de espaços de contestação. Aí, a diferença e a dissidência são apresentadas, e os pressupostos e ações que moldam as relações de poder e influência são revelados e desafiados.

No apoio à democracia, também, Manzini (2015) considera essencial a criação de um ambiente como “sistema de habilitação”: o design não só fornece as coisas, como também cria as condições para que as pessoas e comunidades possam trabalhar nas suas próprias soluções, que estão para além da intervenção direta dos designers. Visto por Ehn (2008) como design como infraestrutura, ajuda para a autoajuda. Bieling (2019) descreve tais construções como sistemas de capacitação, que podem existir sob a forma de plataformas digitais ou analógicas, formas híbridas de troca de conhecimento, redes pessoais ou similares, numa tentativa de apoiar as pessoas nos seus projetos individuais ou colaborativos, envolvendo o ensino de competências de design. Nesse mesmo sentido, DiSalvo (2010) entende o design como um ator em espaços agonísticos.

Neste contexto, a dissidência é tida como essencial para manter as sociedades democráticas vivas. Glaser e Mirko (2015) entendem que a capacidade dos cidadãos de expressar a opinião não se trata de um privilégio, mas acima de tudo de uma responsabilidade.

Assim, a tarefa dos designers poderá se centrar em conflitos e controvérsias concretas. Identificar, envolver e reconhecer essas problemáticas no processo da democracia significar fazer uma contribuição essencial para assegurar que a democracia não funcione apenas como uma estrutura, mas continue a ser um processo evolutivo vibrante (Bieling, 2020).

O design usa métodos que não tocam no consenso da sociedade, mas são disjuntivos e provocativos, para esclarecer alguns dos erros sociais por outros meios. Dessa interseção com o ativismo, o design empresta diretamente técnicas de práticas ativistas e desenvolve-as mais (Gamman & Thorpe, 2011). Segundo (Hendren, 2016), o design usa:

“(...) a linguagem do design para abordar, provocar e criar debate político. Em vez de resolver problemas à maneira do design industrial, ou organizar formas como o design gráfico, o design ativista pode criar uma série de perguntas ou propostas usando artefactos ou medias para fins não resolvidos: provocar, questionar ou experimentar em busca de novas condições (...) O objetivo destes artefactos é a contestação, o discurso e a ação, não um arranjo ordenado”¹

Bieling (2020) sugere que o design se desenvolveu, neste sentido, em práticas discursivas, críticas e ficcionais. Práticas que se caracterizam por serem historicamente e contemporaneamente relacionadas com rebelião civil, que transportam consigo uma metodologia narrativa, especulativa e interrogativa. O autor indica abordagens que tratam principalmente de sustentar controvérsias e debates culturais, técnicos ou económicos com a ajuda de artefactos críticos ou especulativos como: *“Critical design”*, *“Speculative design”*, *“design Fiction”* ou *“Discursive design”*.

A partir da lente do pluralismo agonístico, estudar-se-ão campos da prática do design onde se encontram formas de ativação política e democrática. O objeto de estudo desta investigação serão os processos utilizados pelo design para agir democraticamente, isto é, as abordagens discursivas, críticas e ficcionais do design. Pretende-se que esta análise, permita compreender as estruturas e significados, assim como as limitações do design com intenções ativista, i.e. contestatárias e reivindicativas.

¹ Tradução livre de: “(...) a linguagem do design to address, provoke and create political debate. Instead of solving problems in the manner of industrial design, or organizing forms as in graphic design, activist design might create a series of questions or proposals using artefacts or media for unresolved end: to provoke, or question, or experiment in search of new political conditions (...) The point of these artefacts is contestation, discourse and action, not a tidy fix” (Hendren, 2015)

A estrutura da dissertação reflete o encadeamento natural, sequencial, processo construtivo da investigação, onde os conteúdos informam as etapas posteriores.

A Parte I corresponde aos aspetos introdutórios contextualizantes da investigação. A Parte II reporta a análise e enquadramento teórico sobre as abordagens críticas do design. Num primeiro momento o seu desenvolvimento histórico, propósito e métodos, contextos de operação e disseminação e ainda a descrição do processo que adotam. E num segundo momento uma reflexão sobre o design Crítico e a oportunidade de investigação. Na Parte III será delineada a metodologia utilizada na investigação, descrevendo métodos e estratégias a utilizar. A Parte IV contém a descrição da investigação na prática, de acordo com o planeamento realizado anteriormente, e reflexões sobre a mesma. E por fim, na Parte V estará presente a reflexão sobre aquilo que foi aprendido durante a investigação, elaborando sugestões e conclusões da investigação, assim como sugestões de investigação futura.

PARTE II
ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A vertente crítica do design é tida como potencial na ação ativista nos designers, com intenções democráticas e potencial restaurativo, para a mudança comportamental. Para isso, é explicitada uma análise sobre o relacionamento do conceito “crítico” com o design e quais as formas que poderá tomar. Pretende-se o entendimento da prática crítica do design e de como essa prática pode ter influência em formas de pensar, agir, nas pessoas, locais, sociedade, assim como nos designers, tornando-os no sentido ético mais capacitados.

Será abordada a conjuntura da abordagem crítica do design, pela sua teoria e prática.

A investigação inicia com a exploração do termo “crítico” e de que forma esse termo ganhou relevância na disciplina do design. Em que moldes surgiu na cultura do design, para que fins e através de que meios. Quais foram as formas diversificadas que tomou. Assim como, que conclusões diferentes autores tiram sobre as suas práticas.

1
DESIGN CRÍTICO

1.1. DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO

A atitude crítica no Design não é algo novo (Tharp & Tharp, 2015). Robach (2005) escreve sobre a dificuldade de identificar onde o Design com uma atitude crítica começou, contudo afirma que “o design Crítico não era novo para a década de 1990 (...)”² (p.34). Como conceito, as abordagens críticas do Design fazem parte de uma tradição maior e mais antiga de prática conceptual, crítica e politizada (Malpass, 2012).

O termo “design Conceptual” foi provavelmente o mais prevalente (Tharp & Tharp, 2015). Essa noção de design Conceptual tem raízes em práticas artísticas *Avant Garde*, inspirada e utilizando métodos desenvolvidos pelos movimentos Dada, Situacionista, Arte Povera (Malpass, 2012), e ainda Surrealismo, promovendo um jogo emocional e simbólico sobre a função (Kristoffersson, 2003). O design Conceptual baseia-se nas estratégias de Arte Conceptual, mudando o foco do criador e do objeto, para o conceito por trás (Mazé, 2007). No mesmo período em que a engenharia e o Design tradicional se tornaram cada vez mais unidos e orientados para o mercado (Keitsch, 2010).

Os movimentos Anti Design e *Radical Design* foram respostas a esse desenvolvimento (Johannessen et al., 2019). Tharp & Tharp (2015) e Robach (2005) descrevem essas abordagens como dois movimentos pós-modernistas de vanguarda das décadas de 1960 e 1970, como antecessores das abordagens críticas contemporâneas do design.

A noção de design Conceptual, como um objeto terminado que se apresenta representativo de ideias, em vez de funções técnicas, utilitárias, práticas e eficientes, foi desenvolvida nos finais dos anos 50 e 60 (Malpass, 2012). Surgindo em Itália, os designers começaram a questionar a ortodoxia e abordagens dogmáticas na prática de uma forma que estabeleça a base para a prática crítica do design nos dias de hoje (Rossi, 2013). A função do designer passou de ser impulsionada pela indústria de serviços e pelo lucro comercial, para uma prática mais significativamente empenhada em fins discursivos e preposicionais (Johannessen et al., 2019). Esta forma de prática foi orientada para enfrentar criticamente as preocupações do dia, abraçando objetivos políticos, derivado de uma insatisfação geral com o papel do designer no serviço à indústria (Malpass, 2017).

Numa procura por materiais adequados para fazer comentários, os designers promoveram um jogo emocional e o simbolismo sobre a função prática e refutaram pressupostos de utilitarismo e consumo, usando *ready-mades* da produção industrial e incorporando-os em mobiliário e iluminação (Fallan & Lees-

² Tradução livre de: “critical design was not new for the 1990s (...)” (Robach, 2005, p.34)

Maffei, 2015). Os irmãos Castiglioni podem ser considerados os primeiros designers críticos. Foram pioneiros nesta área, quando começaram por integrar uma redefinição do contexto e uso nos seus produtos, por exemplo o “Sella Stool” (Figura 1, pág. 14). Apesar de familiar na forma, o efeito de desconhecimento causado encoraja o utilizador a interpretar o objeto e a sua utilização (Malpass, 2017). O descontentamento acerca da função do design de Produto e Industrial também era perceptível no Reino Unido, na mesma altura, onde surgiria a *Construction School* em Bristol, em 1964, com o objetivo de reexaminar certos pressupostos do movimento moderno do design, em resposta ao trabalho realizado na *Hochschule für Gestaltung College of design*, em Ulm (Malpass, 2012). Potter (2002), um dos fundadores dessa escola, via o Design como “um campo de preocupação, resposta e investigação tão frequentemente como uma decisão de consequência”³ (p.168)

No final da década de 1960, as ideologias Anti design estavam a instalar-se por toda a Europa, com o surgimento de vários coletivos de design (Mazé, 2007). Esses coletivos tomavam a posição de não colocar o Design ao serviço de problemas que teriam sido determinados antecipadamente, mas utilizando o design como facilitador da participação ativa e crítica (Lang & Menking, 2003). Este modelo de Design foi utilizado como um meio de comunicação e instrumento político orientado para provocar o debate sobre e em torno do artefacto, através de acontecimentos, intervenções, exposições e publicações (Malpass, 2012). Por isso, os artefactos Anti design não tinham a intenção de serem concebidos como formas acabadas ou fechadas, mas como uma oportunidade de possibilitar a abertura a ideias, debate e apropriação, como formas alternativas não só de produto, mas também de consumo ideológico (Mazé, 2007).

No entanto, segundo Julier (2000), a cultura do design tradicional consumiu esses artefactos provocativos. Foram incorporados como uma estética superficial ou tática de marketing desprovida de um envolvimento ideológico mais profundo (Mazé & Redström, 2009). Fazendo-os chegar às galerias de design da década de 1980, diluindo a fundamentação política, crítica e anti consumista inerente aos mesmos (Julier, 2000). De qualquer forma, o impacto destas novas abordagens fez iniciar uma nova orientação no design, superando durante um determinado período de tempo a doutrina do funcionalismo perpetuado pelo ensino da Bauhaus e Ulm (Malpass, 2012).

Nos anos 80 surge *New German design*, que com o objetivo de distinguir-se da tradição alemã de *good form* e funcionalismo, instigava o debate público por meio de métodos alternativos de design, usando abordagens iniciadas pelos irmãos Castiglioni, usando uma gama de objetos do dia-a-dia de áreas além do espaço doméstico, transformando-os em mobiliário (Malpass, 2017).

³ Tradução livre de: “(...) a field of concern, response and inquiry as often as a decision of consequence.” (Potter, 2002, p.168)



Figura 1 – “Sella Stool” por Achille e Pier Giacomo Catiglioni para Zanotta

Partindo de uma posição semelhante, o grupo de design Droog e os seus designers “viram a sua tarefa como reunir objetos nas ruas, com o designer acrescentando apenas algo invisível: o conceito”⁴ (Blauvelt et al., 2003, p.51). O design produzido por Droog (Figura 2, pág. 16) contrariava tanto o pop quanto o design analítico, tendências que permeiam a cena do Design europeu na época (Mazé & Redström, 2009).

Grupos que surgiram na época como Droog faziam uso da justaposição, caricatura, de combinação de materiais inusitados, colagens, adição de elementos extrínsecos e sugestões de formas alternativas de usar as coisas. Para que o Design funcione num nível conceptual, em que criar uma discussão sobre e em torno do objeto seja a função proposital da obra (Brandes et al., 2013). A fim de, criar consciência sobre o impacto que o Design pode ter no mundo (Malpass, 2012).

Foi ainda durante os anos 80, que as questões tecnológicas e digitais começam a ter uma presença mais marcada na relação com o humano e com questões sociais originadas desse entrosamento. Os designers que praticavam no contexto tecnológico, orientado digitalmente foram reconhecendo os potenciais desafios a enfrentar pelo design Industrial à medida em que a eletrônica digital se foi integrando no dia-a-dia das pessoas, e por isso a necessidade de entender as consequências dessas interações (Weil citado por (Malpass, 2012).

Na mesma altura em que no curso de design Industrial da *Canbrooke Academy* se explorava o potencial semântico dos produtos, com o objetivo de entender a estrutura da linguagem, e de que forma acontecia a transmissão do significado (Julier, 2000). Estas atividades orientavam-se em torno de arquétipos existentes, ficando muito aquém do seu potencial provocador (Dunne, 1995).

Assim como no Media Lab do MIT, que funcionaria para o sentido comercial, promovendo visões utópicas do futuro, subscrevendo ideias de que a tecnologia de comunicação libertará a sociedade, comparativa a uma “Bauhaus digital” (Brand, 1988). Estas abordagens apesar das suas intenções comerciais, moldaram a maioria das práticas críticas contemporâneas do Design (Malpass, 2012).

⁴ Tradução livre de: “(...) saw their task as gathering objects in the streets, with the designer adding only something invisible: the concept” (Blauvelt et al., 2003, p.51)



Figura 2 – “Rag Chair” por Tejo Remy, Droog Design

Gaver e Dunne são considerados os primeiros a introduzir o termo *Critical design* na perspectiva literária, em 1997, no artigo *“The Pillow: Artist-designers in the Digital Age”*, na sequência das ações no design que vinham sendo tomada na altura. Os autores propõem o *Critical design* como uma atividade em si, que não visa a realização de produtos comercializáveis para a indústria, mas para levantar ideias desafiadoras para o público sobre o relacionamento das pessoas com os objetos. Sugerindo que o design de Produto como podia ser sobre ideias e provocação (Dunne & Gaver, 1997).

“The Pillow” (Figura 3, pág. 18) é uma rádio abstrata para incentivar uma consciência do clima electro climático local. Capta telemóveis, pagers, walkie-talkies e até dispositivos de monitorização de bebés, questionando noções de privacidade, embora a pessoa que ouve conversas seja um invasor social, a radiação do telefonema está a invadir a sua casa e o seu corpo (Dunne & Gaver, 1997). Este projeto é usado na sua investigação como um exemplo, o primeiro, de “Critical design”. O design ambíguo do objeto revelou-se problemático. No espaço da galeria, a experiência de “ver” o design é desvirtuada se separada das preocupações do dia-a-dia e, conseqüentemente, o design requer explicação necessária. Abordando esta situação, o autor, propôs-se a desenvolver uma narrativa extrínseca sob a forma de um “pseudodocumentário”, intitulado de *“Pillow Talk”*, que apresenta um utilizador a interagir com o objeto. Este exercício situa o objeto num contexto de utilização. O documentário apoiou a afirmação de que *“The Pillow”* é um objeto de design porque o espectador pode ver o design contextualizado e ouvir o utilizador descrever a sua interação com ele.

Desde a popularização do *Critical design*, o termo tem sido utilizado para representar quase todas as formas de prática de design que tentam estabelecer um movimento crítico através do design. Esta situação, em algumas circunstâncias, pode ser tida como prejudicial porque torna-se não representativa da diversidade de exemplos de práticas críticas de design, nem inclui a rica história das práticas críticas de design que o precederam. Contudo, isto está a mudar com a crescente popularidade da prática e com o aumento da escrita de design explorando o design Crítico contemporâneo. Exemplo disso, temos o relato retrospectivo de Sparke (2014) sobre o Design Crítico italiano, análises da prática e da sua linhagem por (Mazé, 2007), (Rossi, 2013) e também (Malpass, 2012) trabalhando para contextualizar o Design Crítico dentro do cânone disciplinar e lançar luz sobre a sua influência.



Figura 3 – “The Pillow” por Anthony Dunne

Existe uma ampla gama de termos usados para descrever a prática crítica de design que incluem: “Conceptual design”, “Critical design”, “design Fiction”, “Speculative design”, “design for Debate”, assim como “Discursive design” e “Experimental design”, entre outras.

Para facilitar o conhecimento das dimensões do processo da abordagem crítica no design, será considerado o termo “design Crítico” para denominar um conjunto de diferentes categorias de prática crítica do design, segundo o trabalho de categorização da prática crítica do design de Malpass (2012). Todos os outros conceitos relevantes para a discussão serão indicados, sem tradução, de acordo com os textos originais para que exista uma melhor distinção, e compreensão.

Malpass (2012) identificou três categorias dentro da prática contemporânea de Critical design – Associative design, Speculative design e Critical design. Estas categorias foram definidas de acordo com o domínio, âmbito, narrativa visual e tema abordado que representam uma grande variedade de projetos que utilizam métodos e contextos diferentes, mas a postura crítica face à situação atual é comum a todos eles.

Associative design centra-se principalmente em conteúdos disciplinares. É uma forma de prática de design com uma inclinação para a especulação artística. Incorpora uma visão poética da envolvente do dia-a-dia. O objetivo da abordagem é apresentar meios tanto para os designers como para os utilizadores repensarem as formas e valores tradicionais dominantes dos objetos desenhados, nos seus ambientes. Desafia os pressupostos incorporados dos produtos, recorrendo a formas convencionais de prática para afirmar e subverter formas (Malpass, 2012).

A categoria de *Speculative design* preocupa-se com o futuro. Os designers investigam criticamente os avanços da ciência e da tecnologia. Apresenta sob a forma de cenários de produtos, a sua utilização e contextos dentro da sociedade. Explora as implicações éticas e sociais da nova ciência, e o papel que o design de Produto desempenha na sua concretização. Tem como objetivo encorajar o utilizador a reconsiderar como o presente é futuro, e reconfigurar o futuro (Malpass, 2012).

A categoria de *Critical design* é caracterizada pelo seu foco nas atuais implicações sociais, culturais e éticas dos objetos e práticas de design (Malpass, 2012). Influenciada pela teoria social crítica, a sua intenção é envolver a imaginação e o intelecto do público para transmitir mensagens. O design Crítico enfatiza o papel e a responsabilidade do designer na educação dos utilizadores e na sensibilização para a sua passividade enquanto cidadãos. Surgiu como uma reação contra os designers que assumem que o design é de alguma forma neutro. Mas todo o design é ideológico, o processo de design é informado por valores baseados numa visão específica do mundo, ou forma de ver e compreender a realidade.

1.2. PROPÓSITO E MÉTODOS

O *Critical design* informou aquilo que são as perspectivas da prática contemporânea das abordagens críticas do Design, e trouxe para a discussão o Design de Produto como um meio de investigação útil para a estimulação de debate (Dunne & Gaver, 1997). Em *“Hertzian Tales”* Dunne desenvolve cinco propostas de design que interagem figurativamente com a paisagem eletromagnética. Esses artefactos produzidos chamam a atenção para condições invisíveis na vida quotidiana, questionando a ideologia tecnológica dominante no contexto dos produtos eletrônicos (Dunne, 2006). Descritos pelo autor como *“Post-optimal Objects”*, onde os desafios do designer residem nos domínios da metafísica, da poesia e da estética, funcionam através de *“Para-functionality”* que é utilizada para encorajar a reflexão sobre como os produtos condicionam o comportamento. Pretende-se que o design tente ir além das definições de funcionalismo para incluir a poética.

O autor sugere que, sob a forma de *“Post-optimal Objects”*, o design de Produto tem o potencial de ser utilizado para fins socialmente mais benéficos, propondo uma espécie de subversão, que nomeia de *“user-unfriendliness”*, uma suave forma de provocação. Um mecanismo poético que toma consciência da linguagem do próprio objeto/artefacto, posicionando-o como uma forma de discurso, estimulando a imaginação do utilizador através da interação com o mesmo (Dunne, 2006).

O ato de fazer design, o artefacto, as interpretações subjetivas e os processos que informam o design, são estabelecidos como um modo de discurso através do qual uma posição específica é articulada (Malpass, 2016).

Robach (2005) caracteriza as abordagens críticas do design como estando em oposição ao design Afirmativo, uma vez que raramente oferece soluções para problemas. Em vez disso, procura satisfazer as necessidades emocionais e intelectuais das pessoas. Robach (2005) reitera que estas abordagens no seu papel provocador, empurram os limites disciplinares, aumentam a consciência e revelam os preconceitos.

Hallnäs e Redström (2001) interessados no envolvimento, no lugar do desempenho otimizado e sem erros, argumentam que a estética com a sua estrutura rica, pode ser utilizada para alargar o âmbito do design de Produto, examinando-o criticamente a partir da prática. A estética é a base apropriada para o desenvolvimento da crítica (Redström, 2008) citado por (Kourouthanassis & Giaglis, 2008), direcionando-se para o conceito de *“presença significativa”*, que desafia o design e a avaliação de um objeto em relação à definição do que o objeto é, em vez do que o objeto pode significar. Defendendo uma visão dos artefactos como portadores de expressões e não de funções (Hallnäs & Redström, 2001).

Esta visão é corroborado por Walker (2010) que delinea como o design pode ser utilizado para explorar ritmos mais lentos de interação com produtos e espaços que conduzam a um novo e significativo envolvimento. Estes princípios permitem formas estéticas, não racionais e intuitivas de saber para informar a nossa compreensão.

Alinhando-se com a tese construtivista de Krippendorff (2005) sobre o design, que constata como os utilizadores constroem significado situado quando se deparam com artefactos. Assim como Flusser (1999) defende que os designers devem mudar a sua agenda e ver os objetos como portadores de expressão com qualidades intersubjetivas, que dará qualidades mais significativas ao design em contextos tanto críticos como afirmativos.

Ball e Naylor (2005) identificam as abordagens críticas do design como sendo uma espécie de atividade comunitária, onde as ideias são debatidas e discutidas, considerando um diálogo visual sobre as ideias de pensamento de design. Buchanan (1985) compara-o a uma sugestão retórica: um pensamento formulado e apresentado a um público, seja em palavras, coisas ou ações. Sugerindo que o designer cria um argumento persuasivo que ganha vida sempre que um utilizador considera ou usa o artefacto como meio para algum fim.

Ao mesmo tempo Dunne (2006), considerando-o de certa forma uma contradição, está mais interessado nos diálogos formados entre *experts*. Ou seja, na utilização do Design para dar vida a diversos tipos de questionamentos dos designers, desenvolvendo a forma como os designers pensam sobre as coisas. Uma forma de prática utilizada para desenvolver a compreensão pessoal.

Artefacto para Envolvimento

Graham Pullin descreve as práticas críticas de design como práticas exploratórias em que o design de Produto é utilizado para fazer perguntas e não para propor soluções. Dizendo que “(...) o design é valorizado não só para abordar ou resolver problemas, mas também pelo seu papel em tornar as questões visíveis e tangíveis e, portanto, facilitando a discussão e a reflexão.”⁵ (Pullin citado por Malpass (2012:156). Bruce Tharp e Stefanie Tharp caracterizam-no como um tipo de design de Produto que trata os artefactos principalmente como transmissores de ideias substantivas e não como meros instrumentos de utilidade (Tharp & Tharp, 2019). Mazé e Redström (2009) consideram a prática crítica do design visa a diversificação das formas pelas quais podemos compreender os problemas, ideias-limites do design.

⁵ Tradução livre de: “(...) design is valued not only for addressing or solving problems, but also for its role in making issues visible and tangible and therefore facilitating discussion and reflection.” (Pullin, 2007, p.126) citado por (Pullin citado por Malpass (2012:126)

Assim, o trabalho do design vai além do estilo tradicional ou da resolução de problemas comerciais, assumindo um papel mais expansivo para o designer como crítico sociocultural, educador e provocador (Malpass, 2012). Na prática crítica, o objeto concebido pode ser entendido como uma espécie de forma materializada de discurso (Mazé & Redström, 2009).

Franke (2009) considera que os artefactos permitem pensar de formas tangíveis, criando uma compreensão descritiva de questões complexas. O autor apresenta o design de Produto como um meio de investigação onde o objetivo não é produzir objetos para utilização, mas objetos que aumentem a compreensão da condição humana. Ele investiga como compreendemos naturalmente o mundo através da interação com artefactos e que os objetos de design nos permitem compreender as questões de forma mais imediata do que teorias abstratas (Franke, 2009). Billing e Cordingley (2005) partilham esta posição e descrevem uma utilização do design de Produto como um veículo para comunicar questões abstratas, devido à sua forma como linguagem popular, estabelecida por uma conceção de objetos de estética familiar e proximidade ao quotidiano.

A prática crítica de design e os seus objetos facilitam uma forma de conhecer, explorar, projetar e compreender a relação entre utilizadores, objetos e os sistemas em que estes existem (Malpass, 2012).

Construção de Públicos

DiSalvo (2009) define o design Crítico com habilidade para aumentar a consciência social, motivar e permitir a ação política através do objeto. O autor descreve como o público é construído sobre e em torno de objetos da prática de design Crítico, nas conversas e interações no seio dos públicos que se juntam por causa da proposta de design.

DiSalvo demonstra como design pode funcionar como meio para facilitar a discussão democrática, discutindo o projeto "*Feral Dogs*" de Natalie Jeremijenko. O desenvolvimento de brinquedos robóticos pirateados que tiveram sensores ambientais integrados para que se comportem de forma particular em resposta a contaminantes ambientais. É um exemplo de como as preocupações podem ser tornadas públicas, envolvendo uma comunidade não experiente numa discussão, demonstrando as possibilidades de apropriação criativa da tecnologia, envolvendo um público em questões políticas em torno da ciência. Os cães são plataformas através das quais se questiona, contestam e reformulam noções de especialização na utilização da tecnologia e monitorização ambiental (DiSalvo, 2012). A prática de design Crítico sugere um papel para os processos de design como forma de desenvolver críticas culturais de

uma ampla gama de assuntos, na medida em que a sua socialização e posicionamento institucional e intelectualmente a empurram para contextos públicos.

A motivação das práticas críticas do design tem muitas vezes muito menos a ver com o design de objetos e mais com “infra-estruturas”, ou com a possibilidade de assemblagens cuidadosas e caminhos alternativos para a conexão e participação (Hansson et al., 2018).

1.3. RECURSOS UTILIZADOS

Dunne e Raby (2013) precursores do *Critical design* como abordagem crítica do design, não sugerem nenhuma metodologia única e que não se trata de um processo ou abordagem que possa ser desconectado da prática geral do design, para a sua realização. Bardzell e Bardzell (2013) sugerem que talvez por esse motivo é que Dunne e Raby baseiem as suas teorias e explicações, apontando para campos que se possam relacionar com a prática, de forma a conseguirem definir o que é a prática do *Critical design*. No entanto, essas explicações serviram de base para a exploração da predominância de certos recursos a que o design Crítico recorre.

Na opinião de Dunne e Raby, não se trata de uma metodologia, mas sim de uma posição que o designer assume. Com os designers a fazer uso de um “kit de ferramentas do design” adaptando qualquer método adequado de acordo com uma situação específica, com a finalidade de estimular debate (Mitrovic, 2015). Mitrovic (2015) sugere que esta indefinição advém do facto de muitos designers praticarem a abordagem sem a definir como tal. O autor sugere que por esta abordagem interagir continuamente com outras práticas, campos e disciplinas, usa qualquer metodologia acessível e apropriada a qualquer momento. Faz uso de ferramentas, técnicas, instrumentos, métodos, géneros e conceitos, como narrativas ficcionais, linguagem cinematográfica, roteiro, storyboard, testes de usuários, entrevistas/questionários, jogos, assim como faz uso de outros fenómenos da cultura pop como *stand-up*, entre outros (Mitrovic, 2015).

Malpass desenvolve um pouco mais acerca das ferramentas para a elaboração do artefacto crítico dizendo que:

“*Storytelling* e ficção são importantes. A crítica é importante. A sátira faz a ponte entre estes elementos salientes da prática. A sátira envolve-se através de métodos de subversão e narrativa e tem uma estreita relação com a crítica. (...) Há um requisito de prestar atenção ao fabrico, forma e construção e relacionar os objetos com as condições quotidianas através de uma linguagem de design compreensível.”⁶ (Malpass, 2012, p.165)

⁶ Tradução livre de: “Storytelling and fiction are important. Critique is important. Satire bridges these salient elements of the practice. Satire engages through methods of subversion and storytelling and has a close relationship to criticism. (...) There is a requirement to pay attention to manufacture, form and making and relating the objects back to quotidian conditions through an understandable design language.” (Malpass, 2012, p.165)

O autor mostrou como os princípios tradicionais do design são honrados e complementados com mecanismos de sátira e ambiguidade. Estes envolvem o utilizador e servem para estabelecer formas de crítica e investigação através do design de Produto (Malpass, 2012).

Auger (2013) sugere que o design Crítico tenta fazer com que a atividade da crítica ao desenvolvimento, referente a qualquer tipo de temática, seja acessível a um número mais alargado de pessoas, de forma que o debate sobre o que será um futuro preferível seja estimulado. Dai que, o objetivo passe por expressar ideias que encorajem o discurso sobre como o mundo é na atualidade e como se deve desenvolver para algo mais “preferível”.

A aplicação de diferentes métodos para a construção dos artefactos críticos varia de acordo com o tipo problemática com o qual se trabalha. O uso da Sátira, a Ambiguidade, Narrativa e os Princípios de Design são os principais tópicos que segundo Malpass (2012) regem essa construção do artefacto.

O uso da sátira é descrito como um importante mecanismo para fornecer críticas bem-sucedidas. (Ball e Naylor (2005) descrevem como o design Crítico é muitas vezes bastante espirituoso e divertido, e como isso faz com que as pessoas olhem para as coisas de uma forma muito diferente e repetidamente.

Malpass explicita assim o uso da sátira no design Crítico:

“(…) os designers utilizam a sátira como um instrumento para permitir uma reflexão crítica. O funcionamento do design desta forma comporta vícios, abusos e deficiências encontradas no design ortodoxo de produtos, desenvolvimentos científicos ou condições socioculturais até ao ridículo.”⁷ (Malpass, 2012, p.187)

À Sátira junta-se o uso propositado e instrumental da ambiguidade no Design Crítico:

“Paradoxalmente, o paradoxo e a ambiguidade utilizados no contexto certo podem funcionar para revelar e iluminar, e para reconciliar os opostos de uma forma holística. Eles dão forma a questões sobrepostas e contraditórias que a entrega pragmática e pedestre muitas vezes não consegue alcançar. Para que uma ideia fale realmente como um objeto, ou seja, uma coisa em três dimensões, deve ter mais do que uma dimensão”⁸ (Ball & Naylor, 2005, p.56)

⁷ Tradução livre de: (...) the designers use wit as an instrument to afford critical reflection. Design functioning in this way holds vices, abuses, and shortcomings found in orthodox product design, scientific developments or socio-cultural conditions up to ridicule.” (Malpass, 2012, p.187)

⁸ Tradução livre de: “Paradoxically, paradox and ambiguity used in the right context can work to reveal and illuminate, and to reconcile opposites in a holistic way. They give shape to overlapping and contradictory issues that pragmatic, pedestrian delivery often fails to achieve. For an idea to really speak as an object, that is, a thing in three dimensions, it must have more than one dimension.” (Ball & Naylor, 2005, p.56)

A ambiguidade altera os conceitos de utilização para além da utilização prática e eficiente, e condiciona a interação de rotina para interações mais significativas (Malpass, 2017). No mesmo sentido da noção de *“meaningful presence”* descrito por Hallnäs e Redström (2002) na medida em que visam deslocar a utilização e a função para além do objeto, para relações existenciais entre designer, objeto e utilizador, onde a obra se torna um veículo para uma troca de ideias.

A ambiguidade no design impele as pessoas a interpretar as situações por si próprias, encoraja o utilizador a começar a lutar conceptualmente com objetos, sistemas e os seus contextos, e assim estabelece relações mais profundas e mais pessoais com os significados oferecidos. Referindo o benefício mais importante da ambiguidade: a capacidade que dá aos designers de sugerir questões e perspetivas para consideração, sem impor soluções (Gaver et al., 2003).

Com uma relação intrínseca com o uso instrumental da sátira e da ambiguidade, temos a narrativa. Dunne e Raby (2013) consideram que uma pessoa não teria qualquer ideia do que é um artefacto crítico, nem para o que serve sem a presença de uma narrativa externa persuasiva que lhe forneceria as indicações necessárias para tal. Referindo-se ao uso de uma narrativa extrínseca, nos casos em que existe a necessidade de uma narrativa detalhada para ilustrar o uso e a função do artefacto crítico em causa.

Ball e Naylor (2005) preferem o uso de um *“embedded visual narrative”* (narrativa visual embutida), onde a história que está a ser contada está de alguma forma embutida no próprio artefacto. Ou seja, o artefacto transporta consigo a narrativa, e esta é construída através dos materiais utilizados e da forma que esse mesmo artefacto assume.

1.4. CONTEXTOS DE AÇÃO

Criação e Disseminação

Walker (2010) corrobora com a ideia de que o design Crítico aparece concretizado dentro dos limites de um contexto académico, e a contribuição que tem para a disciplina de design de Produto, uma vez que confronta questões contemporâneas e problemas complexos. Refere também que esta abordagem possibilita a renovação da profissão, desenvolvendo agendas e propostas que visem o que é desejável, significativo e sustentável. A responsabilidade da concretização do design Crítico “(...)recai, em parte sobre aqueles que pertencem à própria profissão e em parte sobre as instituições que educam e formam os seus futuros participantes.”⁹ (Walker, 2010, p.97)

Esse desenvolvimento é considerado como tendo sido feito através da pedagogia, através dos interesses dos alunos e da paixão por isso (Kerridge, 2015). Na mesma linha de pensamento está Maxime Naylor citada por (Malpass, 2012) quando diz que o serviço da prática crítica do design tem como cliente o sistema educacional e o pensamento do Design.

Walker (2010) considera que a prática do design Crítico nas universidades permite a liberdade da crítica às abordagens atuais, a examinação de insuficiências e exploração de novas possibilidades que são retiradas das prioridades quotidianas. No mesmo sentido, Malpass (2012) caracteriza como o trabalho se torna livre de exigências do cliente, não sendo limitado pelos aspetos práticos do mercado. Estando a trabalhar-se para uma agenda de design e não para um cliente ou uma agenda de serviços (Ball & Naylor, 2005).

No entanto, descrições de Auger (2013) sobre o trabalho feito como parte do programa de sondas de design da Philips, e do trabalho de Ramia Mazé “*Static and Switch*” com fornecedores de energia suecos, mostram um interesse comercial na prática crítica do design. Num contexto que Malpass (2012) denomina de “*para-academic*” (para-académico).

Neste contexto também Bowen (2009) trabalhou, procurando métodos de design Crítico para desenvolver uma lógica de utilização de proposta de design provocadoras, no sentido de fomentar a inovação de ideias de produtos centradas no ser humano. A discussão que os artefactos críticos provocam seria utilizada, de forma instrumental, num processo de design *mainstream*. Bowen utiliza workshops onde os interessados se envolvem com artefactos críticos. As observações desse envolvimento são utilizadas para

⁹ Tradução livre de: “(...) falls partly on those who belong to the profession itself and partly on the institutions that educate and train its future participants.” (Walker, 2010, p.97)

desenvolver uma compreensão sobre as necessidades dos utilizadores. O autor posiciona a sua “metodologia de artefactos críticos” dentro de um contexto de design participativo, uma vez que a metodologia depende de uma progressão da apresentação aos utilizadores de artefactos críticos que provocam reflexão, para artefactos mais protótipos que identificam as necessidades relevantes da avaliação (Bowen, 2009). Esta metodologia funciona com base na premissa de que a co-leitura de artefactos críticos significa que a compreensão dos artefactos pode ser de necessidades futuras ou latentes. Permitindo ao utilizador explorar necessidades, práticas e produtos alternativos, alargando a sua compreensão do que é possível.

Mesmo em contexto de investigação, o propósito da prática de Bowen prende-se pela eficiência e otimização das necessidades, informando o potencial da ciência e tecnologia emergentes ou desafiando as barreiras sociais à adoção de novas tecnologias. Estando presentes no mesmo contexto de interesse comercial, os projetos de Mazé e de Auger acabam por ser declarações mais diretas de como o trabalho é financiado para a obtenção do mesmo fim (Malpass, 2012). No entanto o autor aponta para o paradoxo que existe no trabalho desenvolvido em contexto académico que também se desenvolve pelos impulsos económicos dentro do sistema educativo, havendo necessidade de financiamentos.

Os contextos de divulgação ou disseminação do trabalho do design Crítico são importantes de referenciar porque se a função da prática de design Crítico é descrita como sendo para fazer crítica, especulação ou para provocar debate, é necessária audiência. Por isso os contextos de proliferação são aqueles de que depende o envolvimento e daí o resultado pretendido (Malpass, 2012). O sucesso dos projetos é julgado pela forma como se difundem (Auger, 2013).

Através de uma análise hermenêutica de entrevistas com figuras-chave nesta prática, Malpass identificou os espaços de criação e disseminação do design Crítico. Conclui que está principalmente ligado à investigação académica, ao sistema de galerias e à atividade pedagógica. Segundo o autor, estes espaços proporcionam a liberdade face às restrições impostas pela indústria.

Posição Teórica

Fallman (2008) apresenta um modelo que permite visualizar a posição que o design Crítico assume (Figura 4, pág. 29), no seu ponto de vista, traçando a posição da atividade do design em três extremos. O autor denomina esses extremos de “*design Practice*” (Prática do design), “*design Exploration*” (Exploração do design), e “*design Studies*” (Estudos do design). Estes que se distinguem principalmente na tradição e na perspetiva.

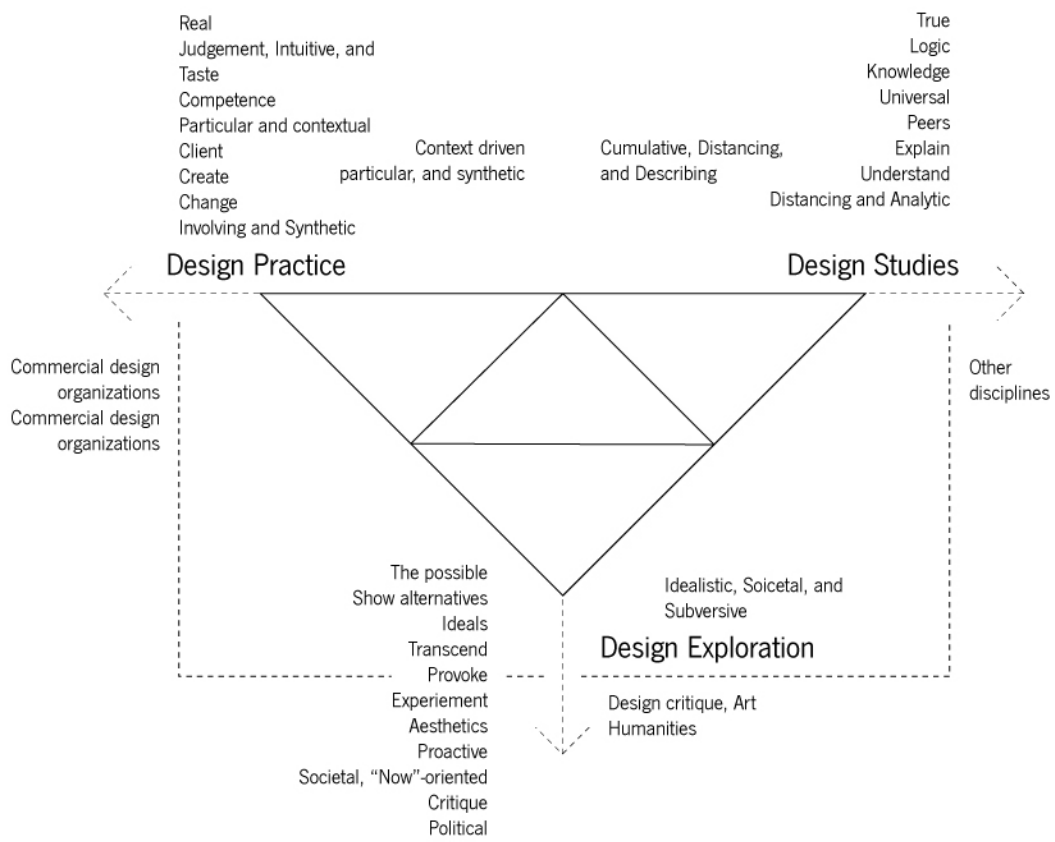


Figura 4 – Modelo triangular de Investigação em Design de (Fallman, 2008) (adaptação gráfica do autor)

Malpass afirma que o extremo definido por Fallman como “Exploração de design” é a posição que o Design Crítico assume.

“(…) o cliente típico nesta área de atividade é a agenda de investigação do próprio investigador. Estes projetos são frequentemente auto-iniciados. O design nesta área não é tipicamente orientado nem pela forma como o produto se enquadra num mercado existente ou futuro esperado, nem com base nas necessidades observadas de um grupo de utilizadores. Pelo contrário, o design torna-se uma afirmação do que é possível, do que seria desejável ou ideal, ou apenas para mostrar alternativas e exemplos. (...) a exploração do design é uma forma de comentar um fenómeno, trazendo à tona um artefacto que muitas vezes em si mesmo, sem explicações gerias, se torna uma declaração ou uma contribuição para uma discussão social em curso.”¹⁰ (Fallman, 2008, p.7)

Ericson e Mazé (2011) através de um exercício de mapeamento relativo aos campos de ação do design Crítico, “design Act”, expande conceções sobre o que é o design, e cataloga exemplos que podem parecer pedagogia, política ou arte, em vez de se adequarem aos objetos e objetivos familiares do design de Produto. “design Act” explora métodos, estética, e técnicas de design, naquilo que denominam de “*criticism from within*”. Ou seja, os designers envolvendo-se com ideais sociais e políticas dentro e através da ação dentro da sua própria prática.

Os autores posicionam exemplos de prática de design Crítico a par daquilo que os autores denominam de *Socially Responsible Design*, descrito como crítico da ortodoxia de design prevalecente por ser motivado por preocupações sociais sobre o ganho fiscal, com designers de produto têm sido cada vez mais ativos na criação de soluções e na abordagem de questões relacionadas à responsabilidade social. No entanto, Gamman e Thorpe (2011) avança com a noção de *Socially Responsive design*, definido como um design que tem como principal condutor as questões sociais, a sua principal consideração o impacto social, e o seu principal objetivo a mudança social. Sustentados na ideia de que os cenários sociais concorrentes constituem desafios de design complexos e “perversos”, caracterizados por *drives* concorrentes e contraditórios e resultados desejáveis, dependendo do contexto e da perspetiva das partes

¹⁰ Tradução livre de: (...) the typical client in this activity area is the researcher's own research agenda. These projects often are self-initiated. Design in this area typically is driven neither by how well the product fits into an existing or expected future market, nor based on the observed needs of a group of users. Rather, design becomes a statement of what is possible, what would be desirable or ideal, or just to show alternatives and examples. (...) design exploration is a way to comment on a phenomenon by bringing forth an artifact that often in itself, without overhead explanations, becomes a statement or a contribution to an ongoing societal discussion. (Fallman, 2008, p.7)

interessadas. Enfrentar esses desafios de design requer uma abordagem de design Socialmente Responsiva, uma vez que não é claro quais os fatores de concepção ética, ou agendas das partes interessadas, o design/designer deve ou pode ser responsável (Malpass, 2012). O design Crítico é visto como uma forma de *Socially Responsive design*, e Bühlmann (2009) posiciona-o como uma prática que atua como um sintetizador de mudança nas preocupações da sociedade.

O posicionamento da prática do design Crítico contra outras formas de design social é apoiado por Sanders e Stappers (2008). No entanto, como é possível de visualizar através do diagrama produzido em *"An emerging territory of design research and practice"* (Figura 5, pág. 32), esse posicionamento é visto com o design Crítico como uma forma de design liderada pela investigação no *mindset* de especialistas. Sugere-se assim que o design Crítico é considerado uma prática *"top down"* (de cima para baixo), onde os utilizadores, a audiência, são vistos como participantes reativos, e não como um participante ativo no projeto.

Existe assim uma colisão com as noções que existem sobre práticas de design social, em que existe ênfase crescente na participação do utilizador no processo de design. Malpass (2012) corrobora, explicitando que *Socially Responsible design* é menos ficcional do que a prática do design Crítico, orienta-se em torno das necessidades reais que existem hoje em dia na sociedade.

No ponto de vista das autoras, segundo a posição em que colocam a prática do design Crítico, o designer atua como autor e crítico, embora possam existir modificações quando se trata de abordagens mais especulativas da prática, onde os designers colaboram com especialistas, prevalece a existência de uma autoria sobre a obra.

Esta prática pode ser descrita como um comentário polémico e dirigido a um grupo de utilizadores para tratar de preocupações que podem não ser manifestamente evidentes ou talvez possam ainda não existir.

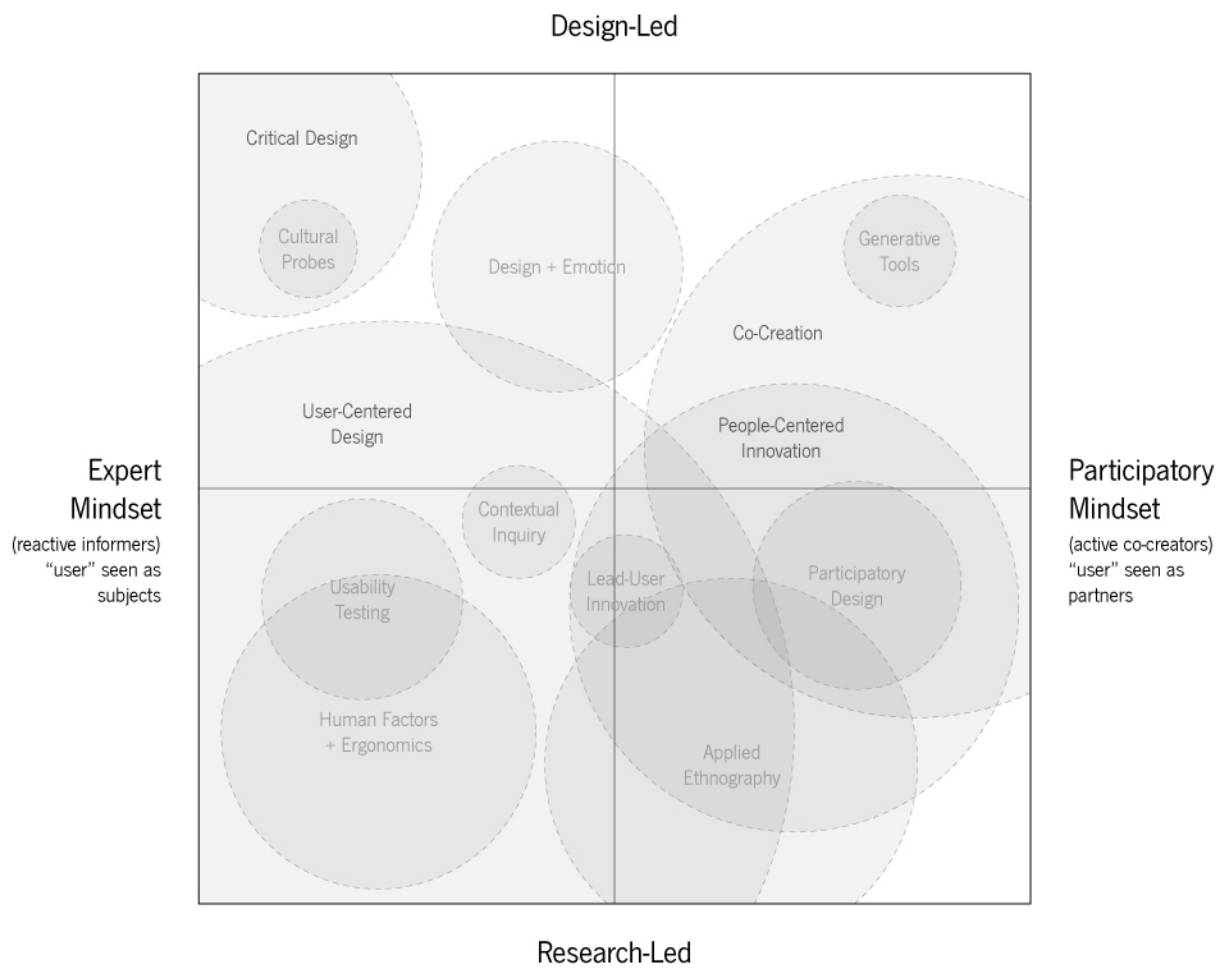


Figura 5 – “Inovação centrada nas pessoas” sobreposta no mapa de Investigação em Design (Sanders & Stappers, 2008) por Anne Kirah (adaptação gráfica do autor)

1.5. PROCESSO DA PRÁTICA

O design Crítico desafia preconcepções, levanta questões e provoca debate (Jakobson, 2017), encorajando o discurso, não tendo por isso como objetivo dar respostas ou criar soluções (Johannessen, 2017). O design Crítico esforça-se por “(...) fomentar o sonho social sobre como o mundo se poderia desenvolver, bem como o mundo poderia ter sido se o desenvolvimento anterior tivesse sido diferente”¹¹ (Johannessen, 2017, p.9). Para isso o objeto de design pode ser entendido como uma forma de discurso materializada, um artefacto crítico (Mazé, 2008).

Na construção desses artefactos críticos são utilizados métodos e ferramentas que variam de acordo com a problemática e aquilo que será a agenda que os designers pretendem abordar através desta abordagem crítica do design. Mitrovic (2015) considera que o design retira do “kit de ferramentas do designer” e adapta quaisquer métodos adequados numa situação particular, para estimular debate. Malpass (2012) desenvolve um pouco mais e considera que a prática crítica do design funciona através do casamento de princípios de design e o uso instrumental da ambiguidade, sátira e narrativa. Estes que são variáveis consoante a temática ou problemática e o tipo de intervenção que se pretende realizar. O autor organiza a prática crítica do design em três subcategorias relacionadas com três tipos de “temáticas” a abordar: Disciplinar – *Associative design*, Ciência Tecnologia – *Speculative design*, e Sócio Cultural – *Critical design*.

Sendo a função da prática crítica do design identificada como “desafiar”, “debater” e “inquirir” através do design, o trabalho necessita de espaços ou meios de divulgação para desafiar a audiência, para iniciar o debate e envolvê-la. Esse trabalho é feito maioritariamente através de galerias, exposições, publicações de investigação e pelos media.

De acordo com aquilo que vários autores e praticantes desenvolveram sobre a sua forma de aplicar, ou trabalhar, as práticas críticas do design, esta secção sugere uma interpretação dessas atividades, num processo de três etapas. O primeiro passo na intenção da prática crítica do design passa pela definição de um contexto para debate. Esta abordagem crítica do design gira em torno de um tópico, ou seja, segundo aquilo que Dunne e Raby (2013) referem, de um contexto que um designer pretende colocar na mesa, no debate social. Esse primeiro passo, mote para a prática, seria a definição do contexto. Recorrentemente, os tópicos abordados estão relacionados com questões da contemporaneidade, questões éticas promovidas pela indústria comercial, pela tecnologia emergente, ou por normas sociais.

¹¹ Tradução livre de: “(...) and foster social dreaming on how the world might develop, as well as how the world might have been if prior development had been different.” (Johannessen, 2017, p.9)

Neste ponto, pretendem-se ver respondidas perguntas como: “O que é um problema atual relevante?” (considerando questões pessoais, da comunidade, e sociais); “Como surgiu?”; “Como afeta atualmente as pessoas ou o ambiente?”; “Como pode afetá-las no futuro?”; “Quem é beneficiado com o status quo?”; “Como são beneficiados?”; “Quem está em desvantagem?”; “Como?”. Isto são questões às quais os designers se propõem a responder no momento de identificar e aprofundar uma problemática para trabalhar segundo as práticas críticas do design. Como foi perceptível por aquilo que foi descrito durante este capítulo, maioritariamente, essa reflexão, estudo e análise é informado pela agenda do próprio designer. Isto quer dizer que, aqui ver-se-ão refletidas as crenças individuais, influenciadas pelas experiências próprias e pela sociedade onde o individuo se insere, gerando assim um debate interno e intrapessoal, para que seja definido o tópico com o qual se pretende debruçar na prática. Essa escolha irá ao encontro das três categorias definidas por Malpass e por isso terão influência na forma na postura e métodos a ser adotados na prática.

Depois de definido o tópico de interesse a ser abordado, a próxima etapa será idealizar de forma a encontrar problemas. Para explorar o tópico, as práticas críticas do design poderão usar um encadeamento de indagação “e se?” (Dunne & Raby, 2013). Por exemplo, “Como pode este tópico desenvolver-se no futuro?” ou “Como seria a questão hoje se algum desenvolvimento anterior tivesse sido radicalmente diferente?”. Vários autores indicam outras formas de explorar um tópico através de questões que levam a argumentos *reductos ad absurdum*, por exemplo “Como poderia uma continuação do desenvolvimento conduzir a uma situação ridícula, absurda ou impraticável”? De forma a elaborar este problema e questões, o designer que trabalhe estas abordagens críticas do design faz uso do seu “*toolkit*” (kit de ferramentas) e adapta qualquer método que se adeque (Mitrovic, 2015). Esses métodos poderão ser o brainstorming, modelo divergente convergente “*Double Diamond*”, entre variadíssimos outros métodos aptos à prática crítica do design.

Dentro desta mesma fase pode-se considerar como um segundo momento, a construção ou desenvolvimento do artefacto. Para provocar a audiência pretendida a envolver-se e a debater o tema do cenário, neste momento do processo, desenvolve-se a narrativa, os objetos ou a combinação de ambos (Auger, 2013). Os objetos ou adereços produzidos, aos quais se encaixam melhor a caracterização de “artefactos”, dado a sua pluralidade de aspetos ou características que podem tomar. Podem ser físicos ou digitais, e, como os artefactos sugerem, um objeto pode ser falso e não funcional, desde que pareça ser uma representação real de um conceito (Dunne & Raby, 2013). O design usa os princípios do design combinados com a exploração da materialização da sátira, ambiguidade e da narrativa num conjunto de decisões que pareçam úteis para o assunto a abordar. Podendo refletir-se numa gama de possibilidades

infindáveis (catálogo de produtos apresentando produtos imaginários, mapa de uma área fictícia, ou um website para um evento falso). As decisões sobre qual o nível de detalhe dos artefactos, assim como a funcionalidade dos mesmos são do designer. Alguns cenários poderão necessitar de artefactos com um elevado nível de detalhe em prol de serem provocantes, enquanto outros cenários poderão beneficiar das qualidades imaginativas de simples esboços (Mitrovic, 2015).

Na prática crítica do design é importante fazer perguntas sem ditar a percepção da audiência sobre uma resposta ou uma solução, para permitir ao público entreter interpretações pessoais, os cenários são frequentemente abertos, poucos claros e complicados e esforçam-se por provocar (Tharp & Tharp, 2019).

A última fase, que poderá ser repartida em duas etapas será debater e refletir sobre o trabalho. Neste momento o designer crítico faz chegar o seu trabalho junto da audiência para que a possa envolver. Como já referido (1.4. CONTEXTOS DE AÇÃO), esta abordagem tem presença em museus, exposições e espaços académicos. Nesse momento o designer fará algum tipo de registo para que posteriormente possa analisar os dados retirados do envolvimento da audiência com o artefacto criado. Para isso, existem casos em que os designers recorrem à observação ou à gravação, como ao uso de ambas as abordagens.

Essa etapa informará a seguinte, que será um momento em que o designer fará uma reflexão sobre “O que foi conseguido?”, “O que se aprendeu?”, “Poderia algo ter sido feito de outra forma?”, “Surgiram identificadas outras questões a ser abordadas?”. Neste debate intrapessoal - comunicação connosco próprios - sobre a problemática e a prática, o designer informará desenvolvimentos possíveis quer no design convencional do desenvolvimento de produtos, como na prática das abordagens críticas do design, assim como na sua própria prática enquanto designer. Ou seja, este processo pode caracterizar-se como um processo iterativo que fornece indícios para o design, para o próprio processo, como para a sociedade. Isto que permite construir um diagrama do processo de design Crítico (Figura 6, pág. 36).

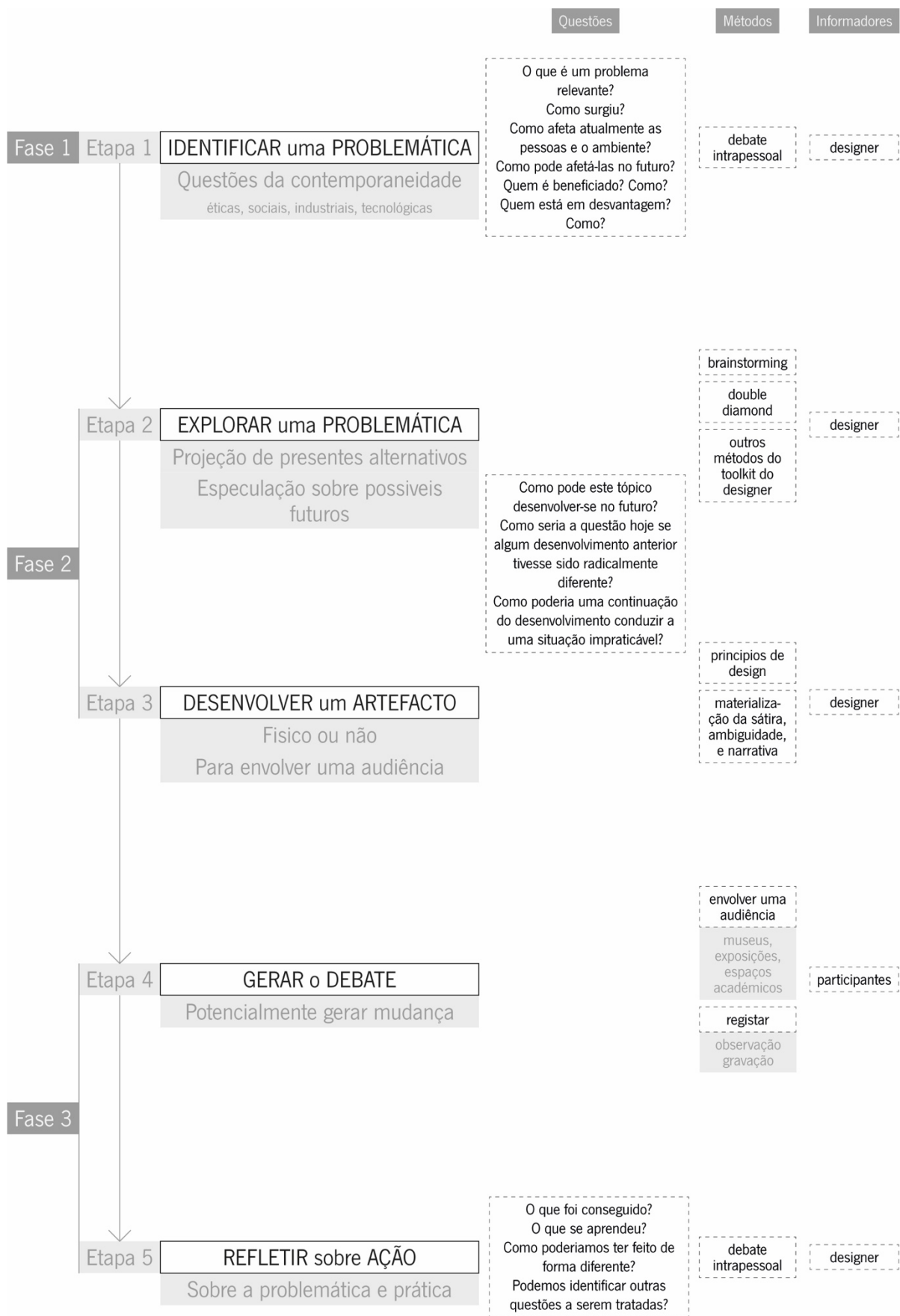


Figura 6 – Processo de design Crítico baseado na investigação teórica (elaborado pelo autor)

2
REFLEXÃO CRÍTICA

2.1. ABORDAGEM DEMOCRÁTICA

Segundo a análise na Parte I da dissertação, a tarefa daqueles que pretendem apoiar e promover a democracia, agir democraticamente, será dando suporte ao desenvolvimento de espaços de debate e contestação. Esses espaços permitem a dissidência, e revelam e desafiam posições e relações de poder (Mouffe, 2000a).

As práticas críticas do design poderão ser aqui enquadradas. O pensamento e prática destas abordagens críticas têm uma perspectiva crítica sobre o papel do design de Produto na sociedade. Atestando o potencial restaurativo do design, e a capacidade como agente infraestruturante na construção de públicos sobre e ao redor de artefactos, promovendo o debate e envolvendo as comunidades na discussão em torno do artefacto crítico de design (DiSalvo, 2009). O design usa os seus artefactos para a contestação (Herdren, 2015).

Os designers que o praticam desafiam o discurso estabelecido, as instituições e estruturas de conhecimento, apresentam ao design de Produto papéis alternativos àqueles impulsionados por questões sociais, ecológicas. Estas visões do design opõem-se a noções hegemónicas e otimistas de design de produto industrial e visam legitimar e problematizar formas alternativas da prática de design (Malpass, 2016).

Estas abordagens críticas são uma forma de criticar normas e valores sociais e políticos, e de sugerir interpretações e possibilidades alternativas (Hansson et al., 2018). Assumem como compromisso subjacente de ver o design como incorporado na produção de públicos e de tornar visíveis questões políticas e sociais, e lutas partilhadas, motivados mais sobre o design da infraestrutura do que sobre o design de objetos (DiSalvo, 2012).

Assim, os artefactos críticos são construídos no sentido de transportar mensagens, e levantar questões, formalizando debate sobre problemáticas, através dos quais, a audiência é desafiada a participar na construção de significado em torno do objeto e estas construções fornecem provas para a descoberta de problemas no discurso disciplinar e social.

No entanto, tendo uma visão mais detalhada do seu processo, e da caracterização das etapas que o compõe, é possível perceber que apesar da intenção ter conexões com a ação democrática, a concretização desta abordagem distancia-se daquilo que deveriam ser as bases da promoção de uma sociedade democrática.

2.2. ABORDAGEM ELITISTA

Através da lente criada sobre o que significaria agir democraticamente no design e analisando o processo das práticas críticas do design, são revelados alguns pontos legítimos de crítica à abordagem, que vão desde a posição ideológica assumida pelo processo, como pela forma e métodos utilizados para o seu desenvolvimento.

Embora apresentadas como alternativa à prática tradicional do design e apesar do processo das práticas críticas do design terem uma finalidade ativista, democrática, no sentido em que têm a pretensão de levantar o debate em relação a temáticas relevantes, Dunne e Raby (2013) sugerem um ponto alto moral: com estas abordagens, o designer deve facilitar às massas a procura de um desenvolvimento “preferível” para a sociedade.

Bowen (2010) entende que a postura adotada por estas abordagens críticas do design é de que oferecer um “mundo melhor” e que o designer assume o papel de quem tem a capacidade de fazer essa leitura e reconhecimento pelos “nossos”. Sanders e Stappers (2008) posicionam as práticas críticas do design como uma forma de investigação de design liderada por especialistas e como uma prática “*top down*”, em que o utilizador é visto como um participante reativo em vez de um participante ativo no projeto. Também Malpass (2012) as descreve como “*designer at user*”, onde o designer atua como um autor e crítico, dirigindo um comentário polémico a um grupo de utilizadores para abordar determinadas temáticas, apenas retiradas da agenda do designer.

Assumindo a postura de que o designer é quem permite à sociedade reconhecer os seus “verdadeiros interesses”, colocando-o numa posição moral ou intelectualmente superior (Bowen, 2010), o design Crítico corre o risco de ser um culto da personalidade e um meio de correção comportamental, em vez de uma postura profissional autorreflexiva e crítica (Bardzell & Bardzell, 2013).

Isto trata um ponto legítimo de crítica em relação aos designers críticos e à sua atividade: a visão privilegiada do mundo e o facto de se concentrarem frequentemente nos problemas de primeiro mundo (Tonkinwise, 2015). O design Crítico é frequentemente descrito como tendo visões ocidentais masculinas sobre futuros globais, que não apresentam qualquer compreensão do estatuto privilegiado que os seus atores têm (Verschooreen citado por Jakobsone (2017)).

Por exemplo, o projeto “*Republic of Salvation*” de Michael Burton e Michiko Nitta (Thackara, 2013), onde os designers contemplam aquilo que poderia ser e acontecer à nossa sociedade se esta fosse confrontada com a escassez de alimentos e a fome. Projetos assim oferecem uma visão distópica e bastante cinica de um sistema de distribuição alimentar para essas circunstâncias. Considerando que

milhões de pessoas em todo o mundo enfrentam diariamente a escassez de alimentos. Um raciocínio assim, é elitista, porque considera que pessoas subnutridas não pertencem a uma mesma sociedade. A atitude de certos designers é considerada inadequada quando as suas construções críticas, ficcionais ou especulativas supostamente distópicas, representadas nos projetos e artefactos, assemelham-se demasiado à realidade, considerando as questões ambientais globais, tais como a escassez de alimentos e água, o acesso limitado à educação e os cuidados de saúde e mesmo as condições ameaçadoras de vida em muitos lugares (Jakobson, 2017).

Em “Hertzian Tales”, Dunne escreve sobre o design e a situação contemporânea do mesmo, onde sugere que o design industrial dominante está a ser consumido, sem qualquer crítica pelo povo, e utilizado para manipular, remetendo para uma necessidade de existir um tipo de design mais intelectual, “alternativa à arte nobre”. Por isso, efetivamente, existe uma tendência do pensamento e processo para ser elitista e paternalista no discurso sobre a sociedade, derivado da sua conjectura teórica, processual e metodológica (Prado, 2017).

Além disto, Tonkinwise (2015) observa que o design Crítico não elaborou meios suficientes e eficientes para construir o discursos com as audiências que está disposto a provocar e envolver, apesar de essa ser intenção básica da abordagem: utilizar propostas críticas de design para desafiar preconceitos, levantar questões e provocar debate (Dunne & Raby, 2013). Tonkinwise (2015) considera que isso se deve ao facto de os projetos críticos permanecerem, na sua maioria, no domínio das instituições, sem terem muito efeito numa sociedade mais vasta. E mesmo quando confrontados com audiências, permanecem por vezes mal compreendidos, causando reações inesperadas e não intencionais (Tonkinwise, 2015).

Apesar de Malpass (2012) considerar que os espaços de criação e disseminação (investigação académica, sistemas de galerias e atividade pedagógica) proporcionarem a liberdade face às restrições impostas pela indústria, são realizados com um contexto e utilizador específico em mente.

Os processos de produção dos artefactos críticos e as suas formas de disseminação e divulgação são distantes dos “utilizadores”, para os quais se tenciona trabalhar e ajudar a “iluminar”. Aumentam assim as probabilidades desses artefactos falharem, quer pela pertinência para os grupos sociais que pode não ser atingida, como pela alteração social que pode não acontecer. Uma vez que esses artefactos ficam apenas disponíveis para um grupo específico de intelectuais e os debates gerados apenas entre “profissionais” sobre tendências ideológicas e sociais, estes poderão ser falaciosos, e não representativos de uma sociedade plural.

2.3. OPORTUNIDADE DE INVESTIGAÇÃO

Alinhando com a teoria do pluralismo agonístico, através da provocação e criação de espaços de contestação e debate, o design tem a capacidade para contribuir para a democracia. O design Crítico é apontado como uma forma de agir democraticamente, que se dedica a questionar-se a si próprio e a sociedade, através do desenvolvimento de artefactos críticos, para estimular discursos sociais e, potencialmente, consciencializar acerca de uma problemática.

No entanto, alguns fatores afastam a abordagem dessa intenção, como a pretensão elitista e autoritária do designer que permite à sociedade reconhecer os seus verdadeiros interesses. Também o distanciamento em relação à audiência (sociedade) e continuado no desenvolvimento do processo, levando a que os resultados possam ser falaciosos ou tendenciosos. E ainda porque o trabalho da abordagem crítica fica maioritariamente disponível para uma audiência específica e limitada.

Desta forma, considera-se que esta investigação como uma oportunidade para repensar o papel do designer, o papel do design Crítico e dos elementos do processo, como os métodos e posições assumidos.

Bowen (2010) sugere que as agendas, teorias e conhecimentos do designer não deveriam ser impostos de forma prescritiva, e que deveriam ser baseados oportunisticamente, conforme apropriado, no contexto da relação particular com os indivíduos afetados, através do qual foram realizados. Assim, a experiência local, a consciência da literatura e a evolução dos compromissos, tudo isto se processa com dinâmicas locais para, potencialmente, apoiar a mudança de forma democrática, sob as noções de agonismo.

Tharp e Tharp (2015) propõem que os artefactos resultantes das práticas críticas do design, podem ser usados para instigar o debate em muitos contextos e que o design Crítico pode fazer parte de um processo de participação, onde os utilizadores e os designers trabalham coletivamente para aquilo que é “preferível”.

O desafio central passa pelo desenvolvimento de um design socialmente responsável que, quando utilizado, envolverá as pessoas afetadas na reflexão sobre as questões sociais importantes nas suas vidas e no mundo que as envolve. Este processo de envolver, dialogar e colaborar durante a projeção dos artefactos a partir de compromissos sociais partilhados é uma forma dos designers poderem ter um impacto maior através do seu trabalho (Barab et al., 2004).

Nesta exploração crítica ao processo de design Crítico, serão incorporados princípios do design Participativo. Na prática participativa, designer e pessoas interessadas trabalham em conjunto para explorar um “espaço de possibilidades” com base nos seus conhecimentos e experiências combinadas

(Bowen, 2010), produzindo soluções relevantes para os desejos e necessidades existentes das pessoas (DiSalvo, 2009).

Segundo Hansson *et al.* (2018) as pessoas têm o direito democrático de serem incluídas na concepção daquilo que as afeta, que como resultado as beneficiará, e que, por sua vez, a sua inclusão em atividades de design resultaria em benefícios alargados à sua vivência.

A análise feita à aplicação do design Crítico e a uma forma de praticar o design para a democracia podem informar uma prática participativa do design Crítico, em que o processo e tática da abordagem crítica poderiam ser utilizados de uma forma coletiva e colaborativa. E como processo de investigação, estes poderiam ser assumidos por designers e “não designers”, todos assumindo papéis de co-investigadores. Os resultados da investigação, que incluem a identificação das questões e elementos constitutivos de uma questão, podem ser marcadamente diferentes com a participação de um público em relação àquela realizada apenas por um designer.

O design Crítico pode fornecer oportunidades de confrontação – sob a forma de artefactos críticos (objetos, serviços, eventos, processos, etc.) – através das quais, as preocupações e questões sociais e políticas podem ser expressas e empenhadas. Praticar o design Crítico pode ser assumir um compromisso coletivo de descobrir e criar formas de expressão e permitir a divulgação e contestação produtivas.

Daqui se define a questão de investigação:

Como articular processos de design Crítico para a ação democrática, partindo da lente teórica do pluralismo agonístico?

Sendo os objetivos:

1. Identificar lacunas na prática do design Crítico para um pluralismo agonístico;
2. Implementar uma experiência prática de design Crítico com métodos participativos;
3. Definir coletivamente uma problemática relevante a trabalhar;
4. Desenvolver coletivamente um artefacto crítico;
5. Propor alterações necessárias ao processo de design Crítico para ações democráticas pluralistas.

Alterações ao processo

Tipicamente, o processo de design Crítico assume uma posição solitária. Isto quer dizer que, o designer é aquele que decide e influencia as etapas de design. A agenda do designer, as suas características, as suas vivências e perspetivas individuais são os únicos informadores utilizados na orientação do processo

e na construção de significado, com os quais se desenvolve o artefacto crítico. Mesmo que influenciado pela sociedade envolvente, as suas perspetivas serão os únicos fatores constituintes da estruturação do processo. Isto poderá levar a situações de construções de artefactos críticos fracos, quer pela sua inoportunidade derivada desses informadores muito “autocentrados”, como pela conseqüente fraca adesão das pessoas à construção do debate em torno do artefacto crítico construído.

As pessoas, com as suas características individuais, com as suas próprias agendas e opiniões surgem apenas numa terceira e última fase do processo de design Crítico. Nessa fase o objetivo é gerar debate em torno do artefacto criado. Esse momento do envolvimento com a audiência não deve ser considerado participação, porque as pessoas não têm qualquer tipo de intervenção no processo, servindo apenas como informadores para avaliar a eficácia do artefacto, para melhoramento do artefacto de forma a torná-lo mais eficaz para o seu propósito, ou como informadores para o design afirmativo, ou ainda para informar sobre o estado das coisas e da sociedade. Além disso, esta proposta exige uma deslocação das pessoas envolvidas dos contextos académicos, expositivos ou museológicos, para uma aproximação aos espaços mais amplos da sociedade, para evitar assim posições autoritárias e alienadas da realidade.

O objetivo passa por construir uma alternativa ao processo de design Crítico tipicamente praticado, impulsionando as suas características favoráveis para ação democrática e a sua importância no revelar de problemáticas fraturantes, tentando que todas as fases de design Crítico sejam resolvidas baseadas na discussão coletiva e por isso informadas, por um grupo de pessoas interessadas no desenvolvimento. Abrindo espaço a que todo o processo seja alvo de crítica e não se torne num processo estagnado, afastando-se das abordagens elitistas, permitindo-se espaços para o debate onde as opiniões podem ser reveladas e os pressupostos desafiados.

Nesta investigação, pretende-se que design Crítico assuma uma postura reflexiva sobre as etapas e momentos do processo e não como um culto de personalidade, ou uma forma absolutista de partilhar uma visão sobre o mundo. Por isso, pretende-se que a agenda seja revista em conjunto com as pessoas e não apenas pelo designer, evitando pensamentos e propostas distantes da realidade e sem sentido.

PARTE III
METODOLOGIA E MÉTODOS

1
INVESTIGAÇÃO AÇÃO

“Há circunstâncias em que a melhor ou única forma de lançar luz sobre uma proposta, um princípio, um material, um processo ou uma função é tentar construir algo, calculado para explorar, personificar ou testar.”¹² (Archer, 1995, p.11)

Segundo Archer (1995) *“research through practice”* (investigação através da prática) oferece a possibilidade interessante da própria atividade prática poder classificar-se como investigação. Em vez de investigação como uma atividade separada que atende ou é anterior à atividade prática, a investigação através da prática pode ser vista como Investigação Ação.

Esta investigação relaciona-se com a descrição feita pelo mesmo autor. Uma vez que, se o objetivo será alterar algumas tendências processuais do design Crítico através da adoção de práticas mais participativas, e conseqüente avaliação dessas alterações, torna-se relevante que sejam postos em prática esses processos e a avaliação dos mesmos.

Archer (1995) sugere que esta abordagem de investigação deverá aderir às regras normais que regem a prática de investigação como: conhecimento dirigido, conduzido sistematicamente, questões de investigação expressas sem ambigüidade, métodos transparentes, registos de dados/observações, e conjunto publicado e examinado criticamente. Também sugere que seja esclarecida a natureza exata dessa intervenção e a sua posição teórica, ideológica e ética na sua realização. E por último:

“(...) porque a Investigação é prosseguida através da ação no e sobre o mundo real, em toda a sua complexidade, as suas conclusões só se aplicam de forma fiável ao lugar, tempo, pessoas e circunstâncias em que essa ação teve lugar. É assim difícil e perigoso generalizar a partir da Investigação Ação.”¹³ (Archer, 1995, p.12)

Dick (2000) descreve a Investigação Ação como uma família de metodologias de investigação que, ao mesmo tempo, prosseguem a ação e os resultados da investigação. Ressalvando que nem sempre em quantidades iguais, visa produzir mudança (ação) e compreensão (investigação) ao mesmo tempo.

Kember (2000) observa que existem várias escolas ou variantes de Investigação Ação, embora, existam características comuns à Investigação Ação que as distinguem coletivamente da investigação conduzida sob paradigmas positivistas ou interpretativos. As características de Kember da Investigação Ação têm

¹² Tradução livre de: “There are circumstances where the best or only way to shed light on a proposition, a principle, a material, a process or a function is to attempt to construct something, or to enact something, calculated to explore, embody or test it.” (Archer, 1995, p.11)

¹³ Tradução livre de: “(...) because Action Research is pursued through action in and on the real world, in all its complexity, its findings only reliably apply to the place, time, persons and circumstances in which that action took place. It is thus difficult and dangerous to generalize from Action Research.” (Archer, 1995, p.12)

fortes semelhanças com as descrições fornecidas por (Dick, 1995) e (Zuber-Skerritt, 1992). A Investigação Ação é descrita como preocupada em melhorar as práticas sociais. As práticas sociais são objeto de Investigação Ação, e existe uma apreciação inerente, por parte dos investigadores, destas práticas como necessitadas e capazes de promover a mudança. Um projeto toma como temática uma prática social, considerando-a como uma forma de ação estratégica suscetível de melhoria (Kember, 2000). O aspeto “ação” a este respeito é o tema e o meio da mudança. Ou seja, a prática melhora a prática.

Caracteriza-se por ser um processo cíclico, conduzido sistematicamente (Figura 7, pág. 49). Kurt Lewin propôs pela primeira vez o termo Investigação Ação como uma série de ciclos (ou espiral) de planeamento, atuação e reflexão sobre a ação, na década de 1940 (Smith, 2001). É então, partilhado por todas as formas de Investigação Ação um ciclo central de ação e reflexão crítica sobre essa ação para que depois outras iterações do ciclo sejam informadas. As etapas dentro de cada ciclo podem sobrepor-se, mas estão todas presentes.

Um processo de investigação deste tipo é participativo. Tem dois sentidos. Em primeiro lugar, na medida em que os participantes/utilizadores estão envolvidos como parceiros, ou pelo menos como participantes ativos, no processo de investigação (Dick, 1995), e em segundo lugar na medida em que os investigadores são também profissionais e envolvidos em cada etapa.

Por fim, caracteriza-se como sendo um processo reflexivo. Os participantes refletem criticamente sobre os resultados da investigação, o seu próprio envolvimento (autorreflexão), e o próprio processo de investigação. Entre cada ciclo, os participantes de investigação refletem criticamente sobre a investigação, para melhorar a prática do ciclo seguinte (Dick, 1995).

A Investigação Ação produz mudança ao mesmo tempo que produz compreensão da mesma. A sua preocupação com as práticas sociais clarifica isto. Compreender as práticas para as mudar, ao mesmo tempo. Daí que este entendimento, como Archer observou, seja situado e seja específico da prática a que se refere.

Tal como a Investigação Ação, o design, como campo ou disciplina, preocupa-se com as práticas sociais. Segundo Bowen (2009) as abordagens do design associadas à utilização de artefactos de design e o design de artefactos podem mudar as práticas sociais. A prática do design oferece então um meio para a Investigação Ação.

O próprio processo de design é semelhante à espiral de Investigação Ação, com ciclos que consistem em problema/pesquisa, síntese, execução, produção e avaliação. Sublinhando que as etapas dentro de

cada ciclo podem sobrepor-se e seguir uma sequência não linear, característica de um estilo de trabalho holístico (Bowen, 2009).

Se essa relação for transposta para a temática desta investigação, consegue-se perceber que os ciclos de Investigação Ação em tudo são idênticos à forma como o processo de design Crítico ocorre. A Investigação Ação caracteriza-se por ser um ciclo iterativo, composto por diferentes fases que são informadas pelas anteriores, sucessivamente. Essas fases são distinguidas como, uma em que é realizado o estudo e planejamento da ação, outra em que é feita a ação, depois na seguinte fase são observadas e analisadas as evidências retiradas da fase anterior, seguido de uma reflexão sobre a ação. Podem se considerar estas as fases fundamentais da Investigação Ação, no entanto, como foi referido anteriormente, essas fases poderão fundir-se com as anteriores ou seguintes. Uma vez que, se trata de um processo de trabalho holístico.

Analisando aquilo que acontece no processo de design Crítico, recorrente, identifica-se também um sistema iterativo. Se forem consideradas as três fases principais do design Crítico é visível como se podem caracterizar por um grande ciclo de Investigação Ação (Figura 8, pág. 50), em que cada fase do design Crítico pode corresponder a uma etapa de um ciclo da Investigação Ação. Para além disso, especificando, cada uma das fases do design Crítico pode ser composta por um ciclo de Investigação Ação, ou até mais, que irão informando as próximas fases, num ciclo iterativo de prática e investigação. A prática produz e recolhe indícios para o próprio processo, para o design como disciplina abrangente e para a sociedade com os espaços de debate criados. No entanto, aquilo que falta ao design Crítico e aquilo que é proposta desta investigação, é a participação efetiva e útil de pessoas interessadas no desenvolvimento, característica da Investigação Ação.

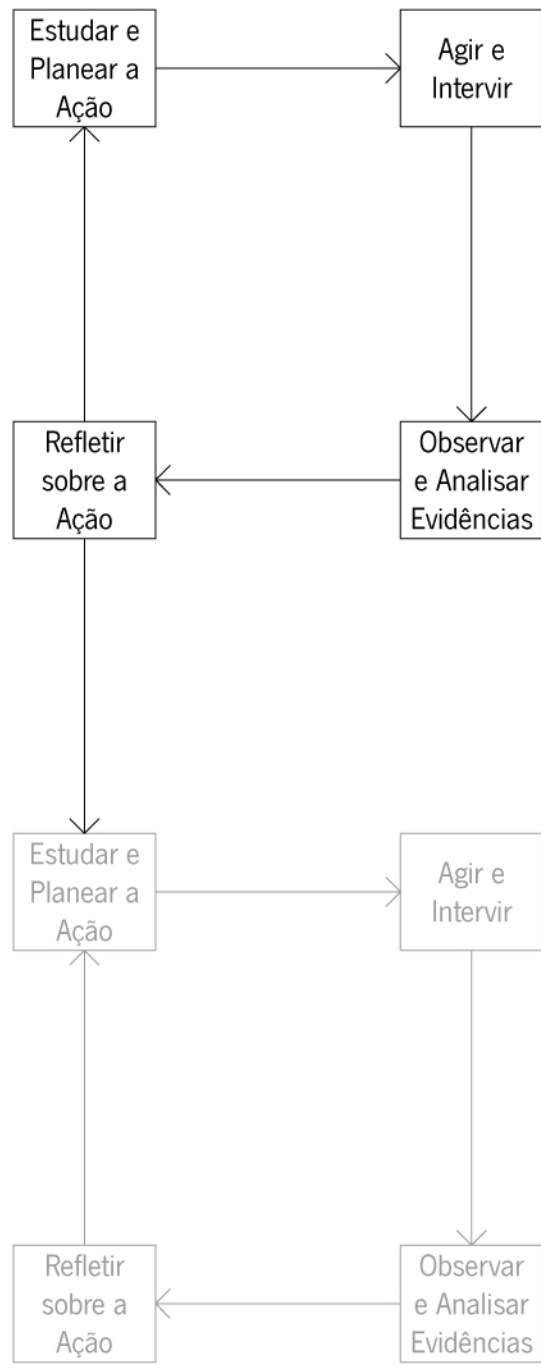


Figura 7 – Ciclos de Investigação Ação, adaptado de (Kember, 2000) e (Zuber-Skerritt, 1992) (elaborado pelo autor)

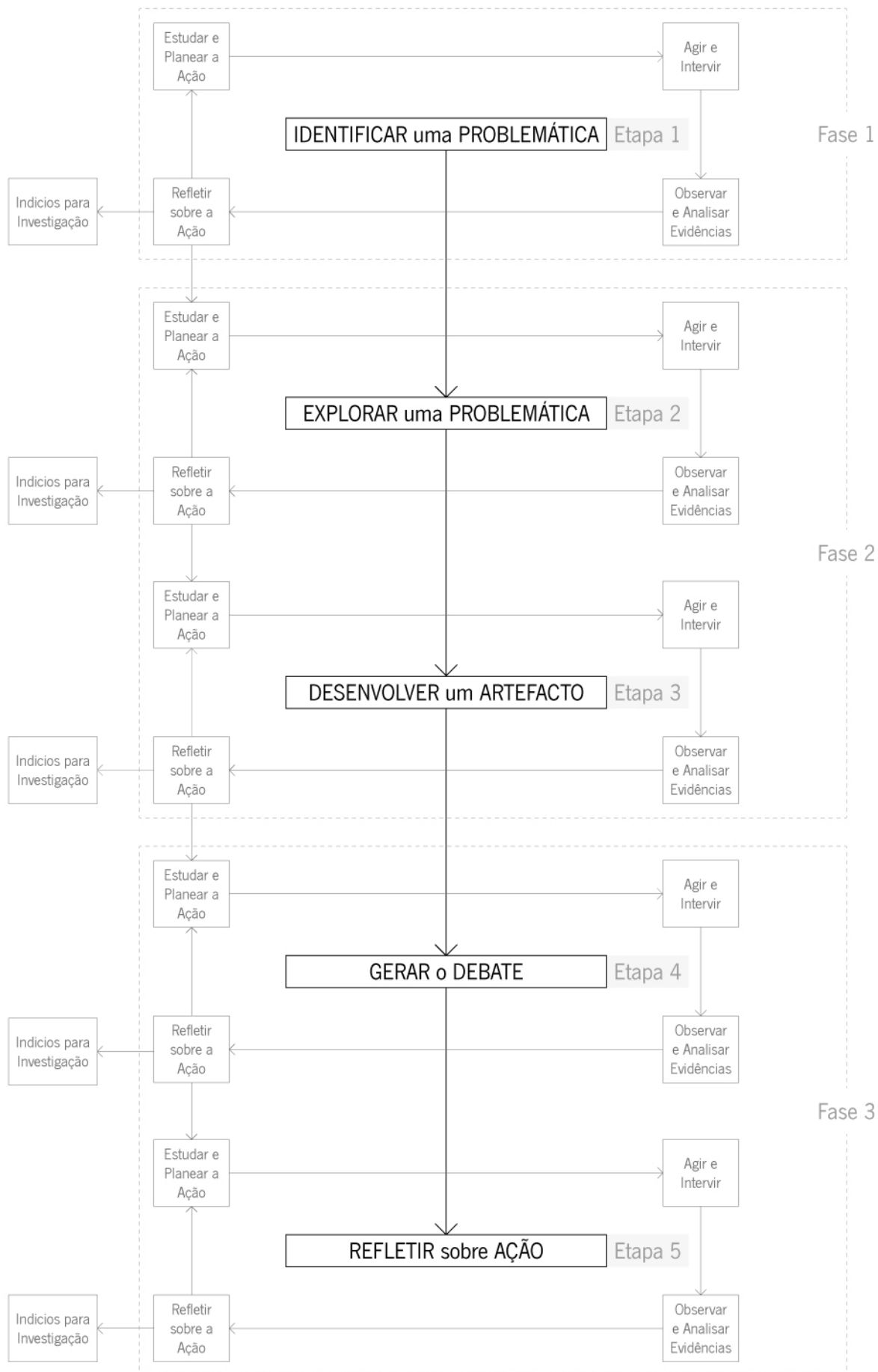


Figura 8 – Sequência de investigação da prática de design Crítico (elaborado pelo autor)

2
CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

2.1. CHAMADA DE PARTICIPANTES

Antes de se pôr em prática as tarefas do processo, definidas anteriormente, é crucial explicar como foi realizada a seleção dos participantes.

No processo recorrente de design Crítico, a participação surge apenas na última Fase do processo. Não existe uma seleção direta dos participantes, a envolverem-se com os artefactos, segundo critérios claramente definidos. Essa seleção deriva dos locais onde os artefactos de design Críticos são disseminados, e pelo tipo de problemática que o artefacto crítico aborda.

As alterações sugeridas ao processo para o tornar mais participativo, requerem que os participantes sejam envolvidos desde o primeiro momento do processo. Entende-se que o primeiro momento será precisamente a seleção dos participantes. Uma vez que, são quem tem influência sobre o decorrer de todo o processo. Assim, considera-se primordial que a seleção seja uma decisão aberta a discussão e crítica em grupo, não dependendo apenas da decisão do designer, de onde se poderá retirar os critérios de seleção.

A exploração na prática da investigação ocorreu em contexto pandémico e as normas de isolamento estavam em vigor. Por isso, a chamada de participantes iniciou com as pessoas próximas ao investigador/designer. Essas pessoas que não faria sentido incluir no desenvolvimento da prática porque os resultados poderiam ser pouco plurais e heterogéneos devido à proximidade de intervenientes e contextos.

A essas pessoas próximas foi apresentada, de forma sintetizada, a intenção do projeto: utilizar o design para debater questões sociais. E proposto que sugerissem 2 ou mais pessoas cada um. Tendo em conta que essas 4 pessoas têm 26, 29, 52 e 50 anos, todos de meios profissionais diferentes e por isso com probabilidades de sugerir um leque variado de participantes. Foi reunida uma lista de 10 potenciais participantes e questionado o porquê da seleção, de onde se apuraram os critérios de seleção: o sentido crítico, capacidade oratória e sensibilidade para as causas sociais.

Os potenciais participantes foram contactados e foi-lhes explicado o objetivo da investigação. Obtendo-se assim 8 participantes, incluindo o investigador/designer que também fará parte do desenvolvimento.

2.2. NOVOS PARTICIPANTES

Através da investigação na prática sobre o processo de design Crítico mais participativo, com aptidão para ação democrática, segundo as noções de pluralismo agonista, foi possível levantar o conhecimento de que a continuidade do processo informado pela discussão entre os mesmos participantes, poderia levar a um consenso e a uma visão muito fechada da realidade sobre a problemática. Isto que poderia levar a resultados com pouca relevância para uma comunidade mais abrangente e eliminando também a pretensão provocatória que se apreende dos artefactos de design Crítico.

Por esse motivo, entendeu-se que seria útil, para o fortalecimento da relevância e da intenção do processo, a inclusão de novos participantes no grupo de discussão e construção das etapas do design Crítico (decisão tomada pelo designer). Trazer novas pessoas para o debate, trazer novos pontos de vista e novas perspetivas é benéfico para motivar os espaços de discussão e contestação, porque permitem que o processo não estagne no consenso entre os participantes. Assim, tornando a abordagem do design Crítico num processo evolutivo vibrante.

A decisão da problemática é tomada pelos participantes como relevante para o grupo. Por isso, procurou-se inserir pessoas que de alguma forma poderiam ter uma relação com o tema do envelhecimento e idadismo.

Duplicando o número de pessoas a fazer parte do grupo, foram incluídos quatro novos participantes. Os critérios de seleção assumiram as características dos participantes e a proximidade deles com a problemática. A Participante 6 (32 anos) foi cuidadora profissional da sua avó, trabalhando simultaneamente num centro social, que receberia utentes idosos no centro de dia, trazendo para o debate a perspetiva de alguém numa instituição de apoio a pessoas idosas, mas num contexto de centro de dia, que as Participantes 2, 4 e 5 apontaram como um local onde a discriminação contra os idosos era mais perceptível, em comparação com o lar. A Participante 7 (53 anos) trabalhava num lar de idosos como auxiliar de geriatria, com uma perspetiva num contexto de instituição diferente do das Participantes 2, 4 e 5. A Participante 8 (57 anos) como cuidadora informal da sua mãe, trazia para o grupo a perspetiva de alguém que prestou cuidados a idosos fora do contexto de uma instituição especializada. Por fim, o Participante 9 (25 anos) traz perspetiva de uma outra geração, assim como o Participante 1, da visão sobre o envelhecimento, com a característica de ter uma relação próxima com os seus avós, trazendo a perspetiva fora das instituições e situações de saúde mais delicados também.

2.3. RECURSOS PRÁTICOS

Para todos os momentos de trabalho em conjunto com os participantes fez-se o registo em vídeo para posterior apoio na análise e referência. A configuração técnica foi pensada para ser adaptável às condições pandémicas do momento em que os momentos práticos foram realizados. Por isso, quando as condições para uma reunião presencial não fossem possíveis, os grupos focais seriam realizados exclusivamente *online*, através de plataformas adequadas e as gravações feitas através de ferramentas próprias do sistema. Se os grupos focais fossem presenciais, as plataformas para as reuniões *online* auxiliavam no registo do momento, com a colocação de um conjunto de camaras apontadas para diferentes ângulos, para que existisse um melhor registo das reações e ações dos participantes, assim como da área de trabalho. Desta forma, caso um participante não tivesse disponibilidade de estar presente no momento dos grupos focais, conseguiria manter-se na mesma no trabalho, através da plataforma, mantendo uma experiência o mais similar possível à dos outros participantes.

A gravação de vídeo dos momentos do processo de design Crítico nos grupos focais permitiu uma maior concentração e participação nas discussões por parte do investigador/designer como participante ativo, integrado entre os outros participantes.

As gravações de vídeo teriam de ser posteriormente analisadas de duas maneiras distintas. Primeiro, para informar o próximo ciclo de desenvolvimento do processo de design Crítico. Segundo, servindo como referência para tirar ilações sobre o mesmo processo de design Crítico na perspetiva participativa, num sentido de desenvolvimento processual e metodológico.

As gravações de vídeo foram utilizadas entre os momentos de trabalho em conjunto com os participantes (dos grupos focais) para informar a atividade do design Crítico, tirando ilações sobre os passos a dar nos ciclos seguintes, reimmergindo nas discussões do grupo focal e permitindo reflexões sobre elas. Assim, as gravações servem como fornecedores de material de referência para análise da eficácia dos métodos participativos, quando relacionados com a atividade do design Crítico, e combinadas com as transcrições dos grupos focais para uma reflexão e análise posteriormente mais aprofundadas.

A tarefa de transcrição proporcionou a oportunidade para remergulhar nas discussões dos grupos focais. Sendo transcrições de discussões entre todos, participantes e investigador/designer, estas permitem refletir e reexaminar as experiências pessoais da participação nos grupos focais, experiências do quão efetivamente os métodos de participação aplicados no processo do design Crítico estavam a operar.

Ainda, dentro desta caracterização dos métodos gerais de apoio à investigação, é fundamental referir, também como parte do processo de design Crítico e inerente à prática do mesmo, têm-se o esboçar,

modelar e o *brainstorming*. Mas, o design aqui foi também utilizado como uma forma de refletir sobre a própria prática do design. Denota-se a importância dos esboços e modelagem diagramática para que seja facilitada a compreensão dos processos de design Crítico e os métodos participativos aplicados e, por isso, as alterações que submetem ao processo do design Crítico. Daí a importância do esboço de vários diagramas de como um processo de design Crítico com métodos mais participativos poderia operar, para refinar e desenvolver compreensão, expandindo o pensamento. Partindo para um diagrama com uma representação adequada sobre entendimento adquirido sobre esta prática.

3
ESTRATÉGIAS PARTICIPATIVAS

3.1. GRUPOS FOCAIS

Os grupos focais serão utilizados como a principal forma de reunir os participantes em torno dos diferentes momentos do processo. Este método que está alinhado com as noções de participação. Os grupos focais são um tipo particular de entrevista em grupo, onde o moderador (investigador/designer) faz um conjunto de perguntas específicas destinadas a suscitar opiniões coletivas sobre um tópico específico (Fontana e Frey, 2005). O carácter das interações dos participantes bem como o tipo de dados recolhidos distinguem o grupo focal de outros métodos específicos, os participantes interagem uns com os outros, incluindo com o moderador (Bowen, 2009). Este tipo de método pode ser caracterizado como uma particular forma de entrevista ou conversa coletiva, refletindo uma variação substancial no grau em que os grupos são geridos pelo investigador ou em que se permite que sejam mais livres (Kamberelis & Dimitriadis, 2013).

Caracteristicamente, os grupos focais são formados por um grupo entre 6 e 8 participantes, propositadamente seleccionados com base numa característica homogénea significativa, que se envolvem numa discussão cara-a-cara de 1 a 2 horas sobre um conjunto limitado de tópicos (Ryan et al., 2013). Os modos modernos de grupos focais, que capitalizam os avanços tecnológicos, incluem grupos focais on-line em tempo real e assíncronos, grupos focais telefónicos tradicionais e assistidos por computador, entre outros. Dependendo do modo, o grupo focal pode ser mais pequeno, entre 4 e 6 participantes, e de menor duração, entre 60 e 90 minutos (Krueger & Casey, 2009).

Os grupos focais são utilizados para recolher informação básica ou em questionários de design e desenvolvimento, para produzir uma descrição rica, por exemplo, gerar teoria e para incluir perspetivas de partes interessadas marginalizadas e outras (Bowen, 2009).

Morgan (1997) observa que os grupos focais fornecem provas diretas sobre as semelhanças e as diferenças nas opiniões e experiências dos participantes. De uma perspetiva social construtivista, as opiniões são conhecimentos socialmente partilhados ou conhecimentos tácitos que são gerados, mantidos e alterados através da participação social. Nesta mesma perspetiva, os grupos focais são vistos como um processo social dinâmico, onde os participantes exploram opiniões, crenças e compreensões sobre uma problemática, agenda, ou política dentro de uma dinâmica de grupo através de uma forma de fazer sentido coletivo (Bowen, 2009).

A estrutura de interação dos participantes nos grupos focais é configurada pelo investigador para ser de fluxo livre, para permitir aos participantes ativar e mesmo construir experiências e memórias coletivas sobre o seu mundo social. As dinâmicas de grupo, interações sociais e relações sociais que surgem

durante o grupo focal ajudam a esclarecer e revelar o que está escondido, mas muitas vezes compreendido pelos participantes e por vezes pelos investigadores (Farnsworth & Boon, 2010).

De forma a facilitar o desenrolar natural da conversa entre os participantes e desenvolver as dinâmicas e interações de grupo, o papel do moderador caracteriza-se por ser ou inibido ou subordinado através da utilização de protocolos de estrutura solta, compostos por algumas questões em aberto. O investigador mantém uma postura empática que pode variar desde o quebrar de barreiras entre o investigador como mediador e os participantes do grupo focal, o partilhar da responsabilidade e autoridade do grupo focal com os participantes, ou o permitir aos participantes assumir a direção e o processo de entrevista/conversa do grupo focal (Ryan et al., 2013).

Os grupos focais apelam a uma abordagem de análise de dados que atenda deliberadamente tanto ao conteúdo como à interação dos participantes (Farnsworth & Boon, 2010).

Então, os grupos focais são uma forma útil de reunir os participantes nas diferentes fases do processo do design Crítico, porque auxiliam a que esta abordagem crítica do design quebre os limites dentro da sua prática dentro dos típicos contextos de divulgação, para abrir portas a pessoas externas a este círculo social, aproximando o design Crítico da sociedade, das problemáticas que investiga e consequentemente abandonado a alienação.

3.2. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO

Em conjunto com a utilização de grupos focais, e de acordo com as noções de conjectura dos mesmos, para reunir os participantes no processo do design Crítico, sugere-se o uso de artefactos para o envolvimento com os participantes, que são recorrentemente usados em métodos de participação. Os “*mock-ups*” de Pelle Ehn e Morten Kyng, e as “sondas culturais”, abordadas por Gaver *et al.* (1999), são duas abordagens recorrentemente utilizadas.

Os *mock-ups* são adereços para permitir às partes interessadas a adoção de práticas existentes e potenciais, e para materializar sentidos, significados e possíveis operações. Ehn & Kyng sugerem que é a utilização de materiais básicos tais como cartão, papel e texto e imagens desenhadas à mão que os tornam compreensíveis. Por isso, como efeito significativo na construção de significado sobre uma problemática, assim como a facilidade que permitem no envolvimento dos participantes nessa mesma construção de significado. A chave para a abordagem de Design participativa de Ehn e Kyng reside no envolvimento das partes interessadas nas práticas e não na avaliação de propostas.

No mesmo sentido de envolver as audiências no processo de design, Gaver, Dunne e Pacenti desenvolveram as “sondas culturais”. Uma abordagem que diz respeito a uma coleção de vários objetos, tais como mapas, postais, câmaras de filmar descartáveis, folhetos, entre outros, com instruções para a sua utilização, deixados com grupos de interessados para utilização e devolução (através do correio) ao longo do tempo.

Os designers concebem sondas especialmente para os interessados com quem trabalham, para assegurar que são atraentes e agradáveis de utilizar e suficientemente abertas para que os participantes se apropriem da sua utilização. As instruções das sondas, em vez de solicitarem especificamente as suas necessidades, encorajam as pessoas que pretendem participar a reestruturar e reavaliar as suas vidas quotidianas em termos novos, ambíguos ou absurdos (Gaver *et al.*, 2003). Uma vez devolvidas, as informações contidas nas sondas culturais são utilizadas pelos designers para desenvolver a sua compreensão do contexto para o qual estão a ser concebidas.

Os designers interpretam os retornos da sonda e expressam a sua própria compreensão através de mais trabalhos de design, que continuam a “conversa” com os participantes. Gaver *et al.* (1999) descrevem o objetivo das sondas culturais como não sendo o de obter uma visão objetiva das necessidades das pessoas participantes, mas sim um relato mais impressionista das suas crenças e desejos, das suas preferências estéticas e preocupações culturais.

As sondas culturais suscitam uma reflexão em dois aspetos. Em primeiro lugar, na compreensão das partes interessadas das suas vidas, e conseqüentemente daquilo que é possível, e, em segundo lugar, através das sondas devolvidas, na compreensão dos designers das vidas dos participantes.

Esta abordagem tornou-se amplamente adotada, mas sofreu apropriação indevida, que segundo Gaver *et al.* (1999) desenvolveu-se uma forte tendência em racionalizar as sondas, em vez de aplicar sondas culturais em inquéritos abertos e exploratórios. Assim, falhando a premissa fundamental das sondas culturais, de que a compreensão existente de um contexto por parte do designer e das partes interessadas é limitada, têm uma visão restrita do que é possível. As sondas culturais são uma forma de alargar estes pontos de vista utilizando a incerteza, jogo, exploração e interpretação subjetiva como formas de lidar com esses limites (*ibid.*).

A abordagem das sondas culturais deve reconhecer que através das influências subjetivas (criação de sondas, interpretação pelos intervenientes, utilização de sondas e interpretação pelos designers), é impossível que os designers consigam apreciar completamente o que é um participante, pelo que devem ver as suas vidas em termos das suas próprias experiências. As sondas culturais permitem aos designers desenvolver uma “sensação” da vida dos participantes, em vez de uma descrição explícita das mesmas. (Gaver *et al.*, 2003) denotam que as sondas culturais não só permitem aos intervenientes e designers compreenderem-se mutuamente, como também alargam a sua compreensão de si próprios.

Os *mockups* e as sondas culturais são demonstrações exemplares da utilização de artefactos para o envolvimento com pessoas interessadas. Estes métodos permitem retirar ilações para o processo de design Crítico que se pretende aplicar na prática, também pelas similaridades que existem com o desenvolvimento dos artefactos críticos.

De acordo com a explicitação feita sobre aquilo que caracteriza a abordagem do envolvimento da audiência através dos *mockups*, pode-se perceber que esses artefactos construídos não precisam de ser materializados de formas complexas e com aspetos de “produtos finalizados”. Isto que vai ao encontro daquilo que já foi mencionado sobre os artefactos críticos e a prescindível necessidade de que tenham aspeto finalizado, pelo contrário, o trabalho que existe para que seja transmitido um certo estranhamento para a audiência.

A abordagem do envolvimento através dos *mockups* ressalva apenas a necessidade de que exista algum aspeto de familiaridade subentendida para que existam ligações com outros tipos de atividades e assim as manipulações ou interações consigam serem realizadas. Relacionando-se com os artefactos críticos, uma vez que, o design Crítico serve-se da ambiguidade para criar a provocação nos artefactos críticos, contrabalançando com a construção de uma narrativa para que o estranhamento não se resolva em

descarte do artefacto. A abordagem que usa as sondas culturais para o envolvimento com os participantes é útil através da aproximação das pessoas e do seu quotidiano, alargando pontos de vista, utilizando a ambiguidade e a exploração aberta de alternativas e hipóteses. Permitindo, assim, que os participantes possam contruir significado.

Para esta investigação, serão absorvidas estas noções, e aplicadas para responder aos objetivos definidos de cada etapa do design Crítico (Figura 9, pág. 62 e 63). Desenvolver-se-á um artefacto crítico, com características ambíguas e abertas, com um sentido provocador e instigador, propondo-o, posteriormente, aos participantes como sonda cultural. Os participantes irão “responder” ao artefacto, interagindo com ele e criando resultados que serão a sua perspetiva sobre a questão levanta pelo artefacto.

Os resultados serão reunidos com o coletivo, resultando assim num artefacto crítico construído através da perspetiva de cada participante. Num grupo focal os participantes poderão reunir-se em torno dos resultados obtidos (artefacto), gerando debate e indícios para a etapa seguinte do processo de design Crítico, e/ou um novo processo de Design Crítico, e/ou desenvolvimento de propostas de design afirmativo, e/ou indícios para a mudança intelectual e comportamental da sociedade em geral e particularmente das pessoas envolvidas no desenvolvimento do processo.

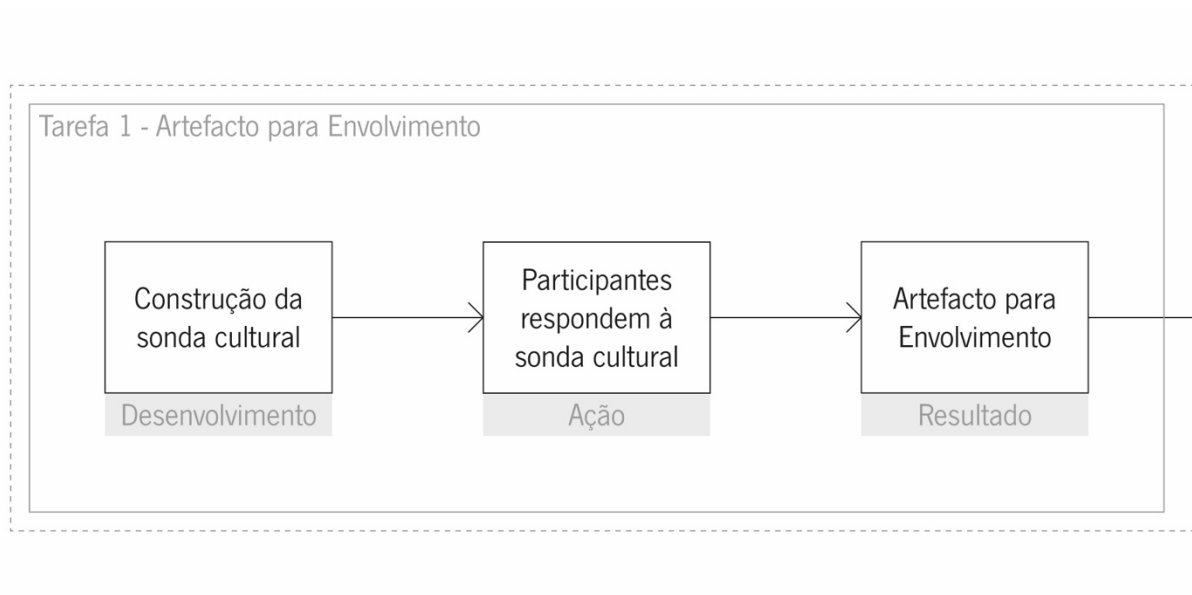
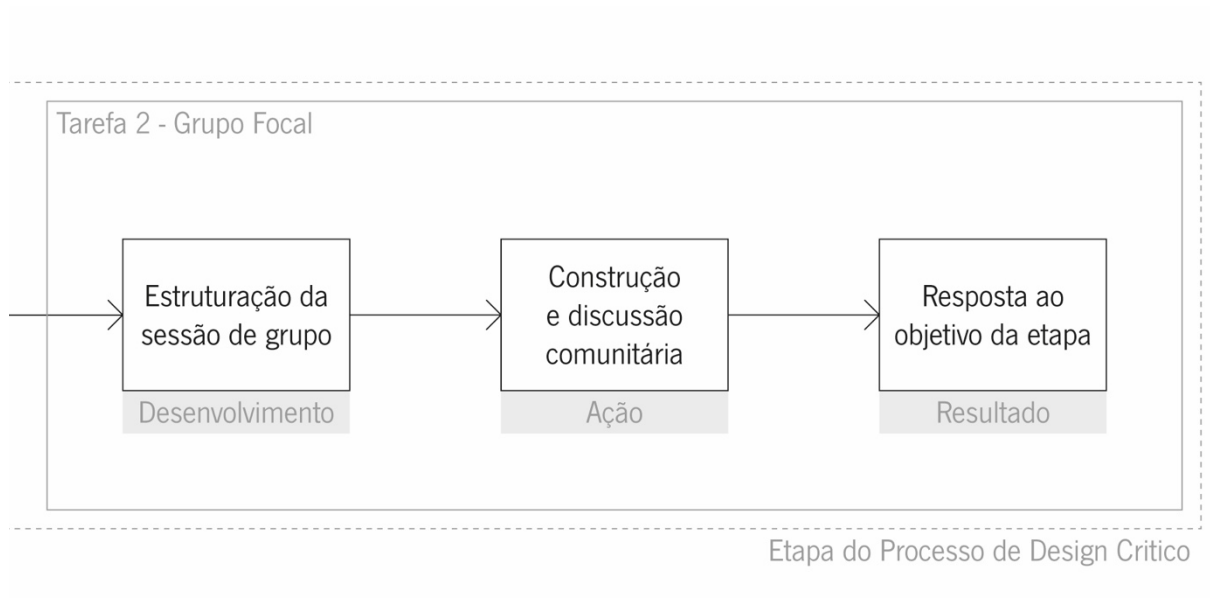


Figura 9 – Aplicação das tarefas no processo de design Crítico (esquema elaborado pelo autor)



4
MOMENTOS DO PROCESSO

Para a exploração na prática do design Crítico, será utilizada sequência do processo definida anteriormente (1.5. PROCESSO DA PRÁTICA), segundo a aplicação recorrentemente utilizada. A alteração mais evidente e proposta desta investigação, será a forma como a informação que constrói o desenvolvimento do processo é recolhida. Uma vez que, pretende-se que todos os momentos do processo de design Crítico sejam construídos em conjunto e informados por um grupo de pessoas e não individualmente pelo designer.

O processo será desconstruído nas etapas já definidas: “Identificar Problemática”, “Explorar Problemática”, “Desenvolver Artefacto”, “Gerar Debate” e “Reflexão da Prática”. Uma vez que, cada uma delas contém objetivos específicos que devem ser obtidos.

Para cada Etapa definida (Figura 6, pág. 33), serão realizadas duas principais tarefas através do uso dos métodos definidos anteriormente. A primeira tarefa será denominada de “Artefacto para Envolvimento” (Figura 9, pág. 59) com as noções de *mockups* e sondas culturais, onde será construído um artefacto crítico provocador pelo designer, que instigue os participantes a explorar os objetivos da etapa. É a segunda tarefa, consequente da primeira, denominada de “Grupos Focais” (Figura 9, pág. 60), onde os participantes serão reunidos num grupo focal, envolvendo-se com os resultados obtidos da tarefa anterior, criando-se um debate em torno do mesmo. Repetindo-se essa sequência em cada Etapa pertinente do processo de design Crítico. Estabeleceu-se que na Etapa 4 “Gerar Debate” só acontecerá a tarefa “Grupo Focal”, dado que na Etapa 3 “Desenvolver Artefacto” já se encontrará desenvolvido o artefacto para o envolvimento com a audiência. No entanto, é importante ressaltar que apenas foram exploradas as Etapas 1 e 2, que darão nomes aos próximos pontos da dissertação. Por isso, serão exploradas as tarefas propostas para a resolução de cada etapa, duas vezes. Isto porque devido à temática em exploração, que poderá ser percebida posteriormente e das condições pandémicas vividas na altura da exploração prática aliadas ao limite de tempo para a realização, não houve capacidade de explorar o processo do design Crítico por inteiro. No entanto, a exploração realizada levantou bastantes indícios relevantes para a investigação.

PARTE IV
TRABALHO PRÁTICO

1
IDENTIFICAR PROBLEMÁTICA

Neste capítulo vai ser explicitada a exploração realizada na prática do processo de design Crítico referente Etapa 1 “Explorar a Problemática” que tem como objetivo precisamente procurar coletivamente uma problemática que faça sentido de ser explorada, e com a qual os participantes se relacionem de alguma forma. De forma a corresponder aos objetivos desta Etapa, que pretende encontrar uma problemática relevante relacionada com questões da contemporaneidade, serão aplicadas as tarefas definidas anteriormente para o envolvimento dos participantes.

Apesar da prática estar previamente estipulada, através da explicação dos momentos do processo, como toda a Investigação Ação, existem alterações que fazem sentido ser aplicadas de acordo com o rumo do processo que vão posteriormente levantar novas opções para o próprio processo.

Nesta primeira Etapa utilizar-se-ão as tarefas “Artefacto para o Envolvimento 1”, e “Grupo Focal 1” para alcançar os objetivos, respondendo às questões que se pretendem ver esclarecidas nesses momentos.

1.1. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO 1

Esta primeira tarefa pretende responder ao objetivo de identificar uma problemática, tendo como objetivo específico investigar uma problemática. Percebendo o que será um problema atual relevante para os participantes e em que contornos surge. Através do desenvolvimento de um artefacto crítico, o designer tenta instigar juntos dos participantes a vontade de exploração de um tópico e de que forma os afeta. Para que esta investigação não caísse numa imensidão de possibilidades e delineando um pouco o trajeto da mesma, procurou-se que o trabalho do designer fosse dar o mote específico para a exploração.

Planeamento da Tarefa

Informado pela agenda do designer, a sua sociedade envolvente, entre outros aspetos, o artefacto crítico desenvolvido tinha como intenção provocar os participantes a explorar a temática da Discriminação. Esse foi desenvolvido sobre a forma de vídeo e enviado aos participantes através do email e redes sociais de conversa, com características similares a uma sonda cultural. De forma a usar a ambiguidade de forma propositada, característica dos artefactos críticos, para criar um espaço aberto para que os participantes consigam ter liberdade para explorar o tópico, o vídeo apenas consistia na passagem de uma mensagem em caracteres brancos sobre um fundo negro. Com uma pergunta, que daria nome também à tarefa, que serviria de provocação: “O que mexe com as tuas entranhas?”.

Os participantes foram convidados a partilhar através do formato que considerassem mais útil para a situação de cada um (fotografia, vídeo, objeto ou texto), que ilustrasse aquilo que considerariam ser uma situação de Discriminação. Acompanhando com um áudio que descrevesse “O que é?” e “Porque o seleccionei?”.

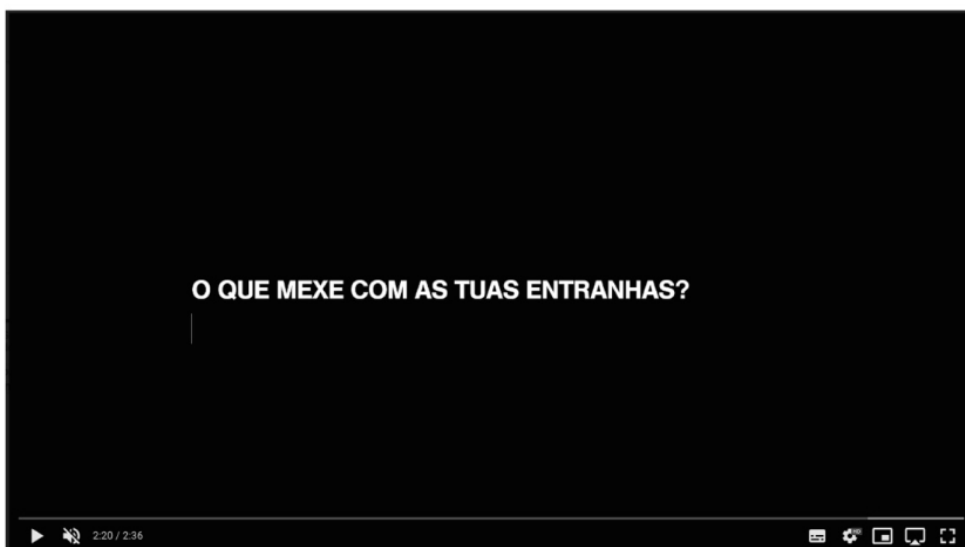
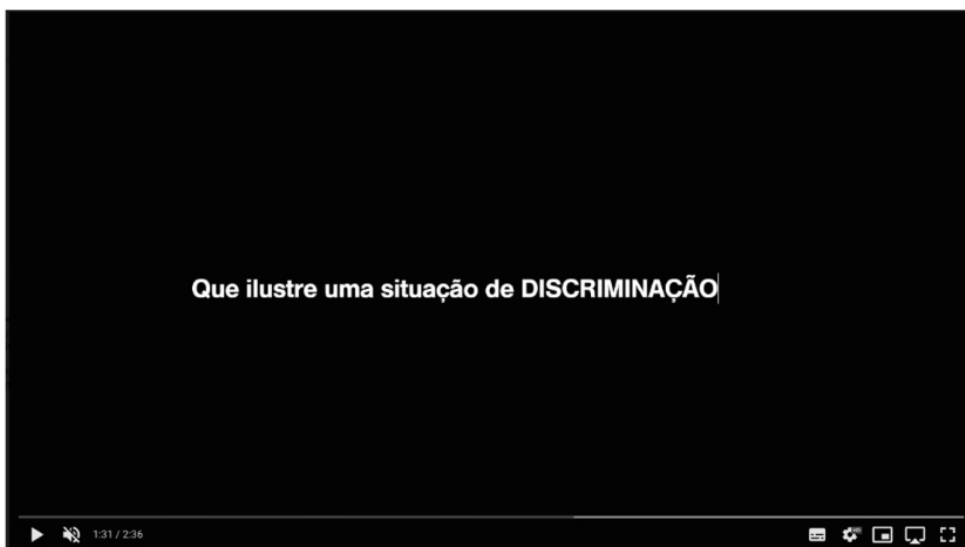


Figura 10 – Proposta da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 1 (frames de vídeo)

Dados Recolhidos

A escolha do áudio foi uma escolha propositada para preparar os participantes a quebrar receios de falar abertamente as suas opiniões, mas acabou por se revelar também, uma forma de medir a aptidão e disposição dos participantes para a oratória, fazendo com que alguns acabassem por desistir. Restando assim um total de 5 participantes e 5 respostas diferentes.

De forma a criar uma lógica e a manter a identidade das pessoas protegida, os participantes serão classificados como: Participante 1, Participante 2, Participante 3, Participante 4 e Participante 5. Durante toda a dissertação o Participante 1 corresponderá sempre à mesma pessoa, aplicando-se o mesmo aos outros. Serão descritas algumas características de cada participante, mas apenas se for útil para a investigação.

O assunto abordado por cada participante foi diferente, assim como a forma como escolheram partilhá-lo. Veja-se, o participante 1 é o designer/investigador (22 anos à data), que assumiu o mesmo papel que os participantes e partilhou as suas ideias através do envolvimento com o artefacto. Partilhou o recorte de uma notícia de um jornal e explicou através do áudio do que se tratava e o porquê da sua seleção. O participante 2 (mulher, 36 anos), partilhou a sua resposta em forma de um texto escrito, não utilizando o áudio. O participante 3 (mulher, 27 anos) enviou um meme como resposta ilustrativo de uma situação de discriminação e explicou as razões através de um áudio. O participante 4 (mulher, 46 anos) escreveu um texto onde elaborou os seus pensamentos sobre a temática, apoiado por um áudio descritivo do mesmo. E por fim, o participante 5 (mulher, 51 anos) partilhou o seu ponto de vista apenas através de um áudio descritivo.

O participante 1 falou da temática da discriminação em relação à orientação sexual¹⁴. Apoiando-se numa notícia que mencionava que “Com aval do papa, Vaticano proíbe bênção a união gay e chama homossexualidade de pecado”. Contesta que as posições tomadas pela Igreja Católica são perigosas e retrógradas e que isso o revoltava. Na sua visão estas posições assumidas pela igreja expandem-se para o resto da sociedade, pelo seu poder e por isso trazem bastantes inibições para as pessoas pela sua homossexualidade, no caso. Levantando algumas questões como “Não é discriminatório dizer que é uma relação fora do ideal do matrimónio?”, “Qual é o ideal do matrimónio?”.

A participante 2 descreve uma situação de discriminação no trabalho, mais concretamente relacionado com a discriminação em relação à idade (percebida como muito nova). Descrevendo até situações de

¹⁴ As classificações dos tipos de Discriminação encontrados nos depoimentos dos participantes foram baseadas no Eurobarómetro sobre os tipos de discriminação mais sentidos pelos cidadãos da União Europeia, de acordo com os indícios dados pelos participantes. Disponível em: <https://europa.eu/eurobarometer/screen/home>

assédio moral no trabalho: “Fui excluída de tudo, era deixada sozinha onde não conhecia ninguém, era excluída de conversas a nível de trabalho, fui difamada (...)”. A participante 2 denota a coragem e força que é preciso para se conseguir ultrapassar estas situações.

A participante 3 utilizou um meme para ilustrar aquilo que considera ser discriminação por ser mulher. Com o áudio, a participante 3 explica que o mesmo já lhe aconteceu quando trabalhava numa loja venda de artigos de desporto. Estando destacada para trabalhar na secção dos desportos coletivos, várias vezes pediam-lhe para chamar um colega com mais experiência, de preferência um homem para ajudar a escolher umas chuteiras, uns calções, entre outras coisas. Quando a participante já teria 10 anos de experiência na altura num desporto coletivo. Destaca-se: “O que é? É discriminação! É a assunção de que o desporto é uma coisa de homens e que qualquer conselho que venha de mulheres, relativamente a desporto, não é tão válido, ou não tem tanta qualidade.”.

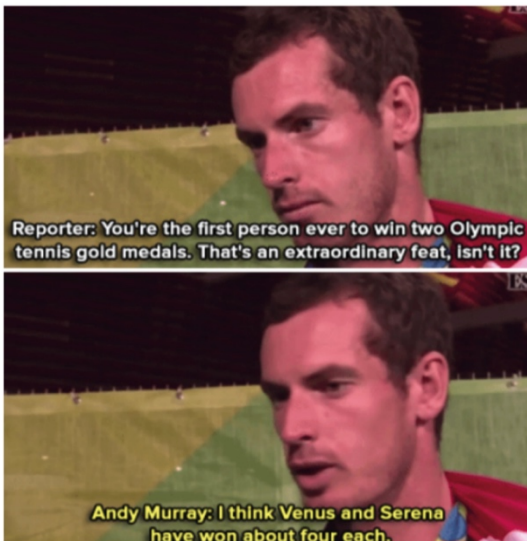
Num texto de sua autoria, a Participante 4 reporta um caso de discriminação a um idoso, que aconteceu no seu local de trabalho, um lar de terceira idade. O senhor estava a ser maltratado psicologicamente pela família, que repreendiam constantemente as suas atitudes, porque um AVC teria lhe afeta o lado direito do corpo e a fala. Tirando-lhe até o acesso aos seus bens. Esta constatou que constantemente” é retirado ao idoso a sua autonomia e independência, desconsideração das suas opiniões ou vontades próprias o que leva a que tenham sobre si sentimentos de incapacidades, fragilidades, sendo-lhes sempre transmitida a ideia que estão num processo de regressão (...)”. No seu trabalho vê o quanto estas situações afetam as pessoas idosas que lá estão, deixando-os triste e magoados.

Por fim, através de um áudio a Participante 5 descreveu uma situação de Discriminação por causa da cor de pele, que assistiu quando era muito jovem, decorria o ano de 1978. Esta descreve que a turma onde andava, no 2º ano, fez uma espera a uma criança de cor de pele negra, que tinha vindo de angola recentemente e que lhe atiraram pedras. Conta que se pôs à frente da criança e levou também com uma pedra na cabeça, deixando-lhe uma cicatriz até hoje e acrescenta que “infelizmente não parou por aqui pois o rapaz sempre foi oprimido pela sua cor de pele”.

Com aval do papa, Vaticano proíbe bênção a união gay e chama homossexualidade de pecado

Órgão doutrinário afirma não ser discriminatório, mas diz que 'Deus não pode abençoar' relações fora do ideal de matrimônio

"Fui excluída de tudo, era deixada sozinha e de não conhecia ninguém, era excluída de coisas a nível de trabalho, fui difamada (...)"



" (...) O rapaz sempre foi oprimido pela sua cor de pele."

" (...) é retirada ao idoso a sua autonomia e independência, desconsideração das suas opiniões ou vontades próprias o que o leva que tenham sobre si sentimentos de incapacidades, fragilidades, sendo-lhes sempre transmitida a ideia que estão num processo de regressão (...)"

Figura 11 – Resultados da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 1

Reflexão após Prática

Através deste artefacto crítico lançado aos participantes, conseguiu-se explorar o nível de relação que poderão ter com a temática lançada pelo designer. A discriminação é um problema relevante para o grupo e estes estão conscientes das suas formas de existência.

O artefacto crítico desenvolvido cumpriu com o objetivo de instigar os participantes a pensar na problemática. Cada participante contribuiu com os seus pontos de vista e testemunhos pessoais, em formatos diferentes, para a construção de um artefacto crítico conjunto que trata o olhar do grupo sobre a discriminação. A ambiguidade da proposta, assim como a simplicidade com que foi construída, permitiu que não existissem limites para a exploração, obtendo-se um conjunto de testemunhos ricos para se conversar sobre.

1.2.GRUPO FOCAL 1

Na tarefa anterior foi definido o artefacto crítico para envolvimento desta tarefa do Grupo Focal 1, através dos resultados obtidos com as respostas dos participantes. O artefacto crítico que apresenta a visão dos participantes sobre a temática a explorar: Discriminação. O objetivo com esta tarefa do Grupo Focal 1 é reconhecer a problemática. Ou seja, aprofundar, através dos resultados obtidos pelos participantes, o que será efetivamente para o grupo uma problemática dentro desta temática útil a explorar.

Planeamento da Sessão

De forma a permitir esse espaço de discussão, o designer planeou um alinhamento do Grupo Focal 1, tentando garantir que iriam ser feitas as perguntas essenciais e que se esclareceriam os participantes sobre o que significaria a participação deles. Definiu-se uma parte introdutória, onde seriam apresentados os objetivos do projeto prático do design Crítico – provocar debate sobre uma problemática; o objetivo da presença e importância dos participantes - auxiliar no desenvolvimento do processo e do artefacto; e ainda o objetivo da sessão – debruçar sobre os resultados obtidos na tarefa anterior e trabalhar sobre eles.

Para a parte seguinte planeou-se que os participantes se apresentariam – nome, idade, como se definem, profissão, o que gostam de fazer, o que os levou a participar no projeto – para criar algum à vontade entre os envolvidos, para que a conversa flua sem constrangimentos. Posteriormente era pretendido que os participantes avaliassem a tarefa realizada anteriormente, se teriam alguns reparos a fazer, por exemplo. Num sentido mais prático, a conversa seria direcionada para os resultados obtidos na tarefa anterior e através de uma sequência de questões pretender-se-ia que os participantes refletissem sobre a problemática, até reconhecerem aquilo que lhes faria mais sentido selecionar para trabalhar.

Dados Recolhidos¹⁵

O Grupo Focal 1 foi realizado através de uma plataforma de reuniões online. Apesar de serem inicialmente 5 participantes, um acabou por desistir, ficando assim com uma sessão de 4 participantes. No entanto, essas três participantes tinha uma característica em comum – trabalhavam as três no mesmo local, lar de terceira idade - que poderia levar a conversa para uma problemática relevante para

¹⁵ Os dados recolhidos desta sessão são baseados numa transcrição verbatim a partir de uma gravação de vídeo feita à sessão realizada através de uma plataforma de reuniões online. A informação é baseada nos depoimentos feitos pelos participantes, interpretada pelo investigador.

o grupo. Importante salientar que até ao momento do Grupo Focal 1, os participantes não tinham conhecimento de quem seriam os outros participantes.

Durante a reflexão sobre o que teria feito os participantes aceitar participar no projeto, todos alegaram o facto da temática ser a discriminação. Uma vez que, era um assunto que lhes tocava particularmente. A Participante 2 demonstrou esse interesse dizendo “(...) eu acho que a partir do momento em que eu passei não consigo permitir que ninguém passe o mesmo (...)”, referindo-se à situação de discriminação no trabalho que descreveu na tarefa anterior. Da mesma maneira que a Participante 4 refere que a discriminação é algo que identifica como bastante presente no seu trabalho (relativamente aos idosos) e com a qual trabalha para tentar dar soluções. A Participante 5 corrobora as ideias das outras participantes, afirmando que o facto de ter assistido a um momento de discriminação por causa da cor de pele com outros quando ainda era muito jovem, a marcou para sempre. O Participante 1 (designer/investigador) referiu que a escolha da discriminação como temática partia de vivências pessoais, às quais considerava que deveria existir mais debate, até mesmo pelo facto de que a discriminação abrange toda a gente de uma forma ou de outra e por isso deveria existir mais consciencialização dos atos que tomamos.

Ao questionamento sobre como avaliaram a tarefa realizada anteriormente, a Participante 2 e a Participante 5 identificaram que a tarefa as instigou a reviver momentos do passado, que poderiam não ser fáceis de recordar. A Participante 4 refere que mesmo não sendo, no seu caso, algo que tenha acontecido diretamente consigo, é muito difícil presenciar e viver muito de perto casos de discriminação e acompanhar pessoas que sofrem com isso.

Pela profissão que exerciam no momento as três – trabalho com idosos num lar de Terceira Idade – sendo que a Participante 4 é educadora social, a Participante 2 trabalha nos cuidados aos idosos há 17 anos e a Participante 5 há 5 anos, a conversa tendeu para a discriminação em relação aos idosos. O designer/investigador alterou a sua posição de participante para assumir uma de mediador e tentou levantar algumas questões sobre o assunto.

Às participantes foi questionado se existiria alguma relação com os motivos pelos quais os idosos iam para os lares e a discriminação. Não identificando claramente os motivos, as participantes afirmam que atualmente a maioria dos idosos vai para os lares quando o seu estado de saúde já se encontra mais agravado. Na opinião geral, os idosos que frequentam os lares encontram-se num ambiente mais protegido. No entanto, o mesmo não acontece naqueles que frequentam o centro de dia. As participantes consideram que aí existe mais tendência a que existam idosos vítimas de preconceitos e maus-tratos,

pela família, assim como pelo ambiente social que os rodeiam, porque as instituições não capacidade de vigilância quando as pessoas idosas vão para as suas casas.

Foram abordados os problemas que a pandemia trouxe, principalmente para as pessoas idosas, que o grupo de participantes considera como sendo os mais afetados. De uma forma geral, considera-se que os idosos ficaram afastados da comunidade e deixaram de frequentar os locais que de alguma maneira poderiam libertá-los de situações de abandono ou maus-tratos. Como a Participante 2 refere “Estão em casa sem ninguém. Sem fazer uma atividade, (...) sem ter ninguém para ler uma história para eles, ou fazer um jogo com dominós, ou jogar cartas (...) eles estão sozinhos (...) eu imagino que muitos deles até nem querem sair da cama (...)”.

Numa reflexão sobre se teria sido a pandemia a causadora destas situações, ou apenas as estaria a trazer à tona, os participantes consideram que a pandemia foi responsável pelo afastamento dos familiares aos idosos. No entanto, esse afastamento já seria sentido antes. As participantes que trabalham no lar, sentem que esse afastamento para com as pessoas idosas já era sentido antes da pandemia. A Participante 4 aponta que, apesar do essencial que é a proximidade aos familiares para as pessoas idosas, quando eram marcados eventos e convidados os familiares a aparecer, a maioria não o fazia. Examinando que “(...) pelos nossos filhos, somos capazes de (...) agilizarmos os horários do nosso trabalho para estar naquela festinha, ou para estar naquele momento especial do nosso filho então o fazemos em relação aos idosos.”.

Ao mesmo tempo, a Participante 2 salienta que os próprios idosos acabam por se sentir um estorvo, acabando por não querer que os seus familiares fossem chateados com esses convites. Referindo que “(...) nossos idosos dizem: “Aí nós já estamos agora no fim de vida, não vale a pena nós estarmos (...) aqui a puxar que venham os nossos familiares (...)”. Por isso, é que muitas vezes, nós instituição é que convidámos, porque sabíamos que os próprios idosos se acanhavam de pedir ao familiar para vir à festa.” O grupo considera que estas situações têm repercussões na saúde mental que posteriormente acabam por se refletir em consequências na saúde física.

Posteriormente, foram apresentados aos participantes os resultados que forneceram relativamente à tarefa anterior, juntamente com excertos dos seus depoimentos. A intenção seria que identificassem, naquele momento, qual o dado e excerto que se destacaria mais para si. Sendo que cada elemento apresentado representava um tipo de discriminação identificado na tarefa anterior. Os excertos apresentados foram: “(...) o rapaz sempre foi oprimido pela sua cor de pele.” (Participante 5, Tarefa 1); “(...) o desporto é uma coisa de homens, qualquer conselho que venha de mulheres, relativamente ao desporto, não é tão válido, ou com tanta qualidade.” (Participante 3, Tarefa 1); “Com o aval do papa a

união entre gays não pode ser abençoada, mas o Vaticano diz não ser discriminatório.” (Participante 1, Tarefa 1); “(...) foram postas em causa as minhas competências. (trabalho)” (Participante 2, Tarefa 1); e “(...) ao idoso é retirada a sua autonomia e independência, desconsideração das suas opiniões ou vontades dos próprios.” (Participante 4, Tarefa 1).

Apesar de, obviamente, cada participante considerar que aquele que se destacaria mais seria aquele que fazia parte do seu depoimento. Em conjunto, perceberam que através do debate instigado pelos artefactos e através das vivências de cada um, aquele que mais se relacionava com o grupo seria o excerto relacionado com a discriminação com os idosos. Destacando-se aquilo que a Participante 5 disse: “(...) nós as três lutamos (...) diariamente (...) para que eles tenham a sua autonomia, a sua independência.”

Aprofundando a problemática, refletiu-se sobre de que forma a discriminação com os idosos se pode manifestar. Segundo os participantes acontece principalmente como forma de abandono. A Participante 2 refere que recorrentemente os idosos são deixados em instituições e raramente recebem visitas. A Participante 5 aponta que uma das razões que leva a esse abandono é o facto da demência não ser compreendida.

Foi proposto aos participantes que classificassem sobre com que frequência experienciaram ou assistiram a este tipo de discriminação. O participante 1 reconheceu que era uma situação que tinha consciência que acontecia e as restantes participantes responderam que “quase sempre”. No seu local de trabalho conseguem ter mais aproximação e consciência de casos desses, descrevendo diferentes episódios que viveram com alguns dos seus utentes. Os depoimentos dados pelas participantes permitem entender que os idosos, estando num ambiente protegido, como é o caso do lar, são maioritariamente perturbados pelos seus familiares. Isto porque as pessoas poderão não estar familiarizadas com as formas de lidar com pessoas idosas e as dimensões de compreensão deles.

Num exercício de sugerir aos participantes se colocassem no lugar das pessoas idosas que vivem neste tipo de situação, foi possível perceber que os participantes sentiriam tristeza, revolta, agressividade, sentimento de nulidade e solidão. Entendem que estas são as consequências mais prevalentes em quem é afetado.

Na discussão sobre de que poderiam partir estas atitudes perante as pessoas mais idosas, os participantes referem que isto sempre existiu e que é uma falácia considerar que é apenas uma situação atual. A diferença encontra-se no facto dos assuntos serem mais falados e discutidos atualmente. A Participante 4, como educador social, promoveu várias vezes um encontro entre idosos do lar e as crianças do jardim de infância, da mesma instituição. Nesses momentos, reconhece o afeto que as

crianças têm pelos mais velhos e como isso pode ser benéfico para os mais idosos. A questão que levanta é o porquê de esta admiração e afeto se perderem com a idade. Os participantes acabam por identificar que a discriminação com base no preconceito com os mais velhos, nasce de uma premissa de que são pessoas sem futuro muito alargado. Dai que não se pense nas consequências que essas ações poderão ter. A saúde mental é evidentemente importunada pela constante opressão dos outros, refletindo-se na saúde física dos idosos.

Em jeito de conclusão, os participantes refletem sobre aquilo que foi discutido. Entendem a importância de abordar o assunto. Expondo a problemática da discriminação com os idosos, a forma como são tratados, pode ser uma forma de gerar consciência e mudança. Isso que não tem influência só na vida dos idosos no presente, mas também nos idosos do futuro. Como disse a Participante 2 “(...) porque hoje são os idosos, mas amanhã somos nós (...)”. Se existe a preocupação sobre como nos vão tratar no futuro, devemos nos preocupar também como tratamos os idosos no presente.

Reflexão após Prática

Com este Grupo Focal foi possível atingir os objetivos da Fase 1 do design Crítico: definição de um contexto para debate. O artefacto crítico, resultado das respostas recolhidas na tarefa anterior (Artefacto para Envolvimento 1), permitiu o envolvimento dos participantes na exploração de uma temática que fosse reconhecida como relevante por todos: a discriminação para com os idosos. No entanto, as ferramentas planeadas pelo investigador/design à priori foram fundamentais para contextualizar os participantes e conduzi-los a atingirem os resultados pretendidos. Foi criado um espaço de discussão e daí conseguiu-se retirar indícios para os próximos passos a dar nas seguintes fases do processo de design Crítico. Os participantes partilharam os seus pontos de vista sobre o assunto, construindo um significado conjunto sobre a problemática.

1.3. REFLEXÃO DA PRÁTICA

Através da Etapa 1 conseguiu-se definir o tema, foram levantados indícios sobre o que os participantes consideraram ser relevante explorar. No entanto, com a aplicação do processo na prática percebeu-se a necessidade da existência de um momento específico de reflexão e planeamento entre etapas. Dessa forma, o designer/investigador tem a possibilidade de pesquisar sobre a problemática, permitindo que os próximos passos que possa tomar no processo sejam informados e conscientes.

Fez-se uma pesquisa em literatura académica, usando uma estratégia de pesquisa combinando conceitos chave como “discriminação em função da idade”, “preconceito em função da idade”, “estereótipo da idade”, ou “exclusão social” com termos relacionados com “mais velhos”, “adultos mais velhos” ou “idosos”.

Segundo Palmore (2001) e (2004) a discriminação e o preconceito subdividem-se em três proeminentes “ismos”: sexismo, racismo e idadismo. O último é precisamente a discriminação e preconceito contra pessoas mais velhas. A mesma autora refere que a importância de tratar este tema está no facto de este poder atingir qualquer pessoa. O mesmo que as participantes referiram no Grupo Focal, quando refletiam sobre a importância de debater o assunto.

Alves e Novo (2006) fizeram uma avaliação da discriminação social de pessoas idosas em Portugal e reconheceu que a idade é o fator mais relevante de discriminação, sobrepondo-se a outras características dos participantes desse estudo, como o género, estado civil e nível de escolaridade. O avanço da idade “apaga” qualquer outra característica da pessoa como o autor refere: “não há homens idosos ou mulheres idosas, apenas idosos!”. Esta desvalorização da individualidade, que aponta como sendo humanamente empobrecedor e culturalmente perigoso.

No Grupo Focal 1, as participantes referem que os idosos que estão institucionalizados não são os mais expostos a situações de discriminação. No entanto, através do estudo percebe-se que as pessoas que vivem em lares de terceira idade são aquelas que referem mais tipos de discriminação. O autor levanta até questões como: Viver institucionalizado não será, por si só, já uma situação de flagrante discriminação? Se a adaptação forçada a um novo lugar não será uma potencial ameaça à identidade pessoal e à perda de referências de pertença?

O idadismo pode ser expresso em três níveis: individual, social, institucional e cultural. E pode funcionar de forma consciente e inconsciente, direcionado para os próprios e direcionado para outros indivíduos. Caracteriza-se por ser um conceito composto por três dimensões interdependentes: comportamental (discriminação), afetiva (preconceitos) e cognitiva (estereótipos).

Palmore (2004) aponta que o desconhecimento sobre o processo de envelhecimento é o fator responsável pelo idadismo. Esse desconhecimento gera estereótipos, que são uma imagem mental muito simplificada de alguma categoria de pessoas, instituições ou acontecimentos, partilhada, nas suas características essenciais, por um grande número de pessoas (Martins e Rodrigues, 2004).

Os estereótipos são uma forma banal desprovida de qualquer originalidade, relacionando-se por serem uma generalização e simplificação de crenças¹⁶. Mesmo que de natureza positiva ou negativa, por exemplo admitindo que todos os idosos são prudentes, ou que todos os idosos são senis, a maioria destes estereótipos não estão ligados a características específicas do envelhecimento e por isso podem levar de qualquer maneira a ações preconceituosas (Martins e Rodrigues, 2004), sendo uma percepção extremamente simplificada e geralmente com ausência de matrizes (motivo). Ayesteran e Páez em *“Representaciones sociales y estereótipos grupales”* citado por (Martins e Rodrigues, 2004) consideram os estereótipos como uma representação social sobre os traços típicos de um grupo, categoria ou classe social. Servindo para dominar o real, no entanto, contribui para a não reciprocidade, não duplicidade, não reconhecimento da unicidade do indivíduo, despotismo em determinadas situações e não duplicidade. Isto que leva à ignorância acerca das características, minimizando as diferenças individuais entre membros de um determinado grupo.

Chonody (2015) determina três tipos de intervenções: intervenções educativas que fornecem algum tipo de instrução concebida para reduzir o envelhecimento, intervenções de contacto intergeracional que apresentam uma oportunidade de contacto entre pessoas mais jovens e mais velhas, e intervenções combinadas que emparelham as duas abordagens.

A qualidade do contacto entre os mais novos e mais velhos, mais que a frequência desse contacto é referida por Palmore (2001) como tendo uma associação robusta com a redução do idadismo para com as pessoas mais velhas. Nesse contacto é muito importante a forma como as pessoas mais velhas são apresentadas. Uma vez que, somos menos propensos a estereotipar indivíduos mais velhos de quem temos uma imagem positiva. Assim, torna-se relevante promover iniciativas onde possam ser partilhadas experiências através de um contacto heterogéneo.

Cabe ao designer encontrar estratégias de estimular os participantes a desenvolver um artefacto crítico que promova este conhecimento sobre as questões do envelhecimento, espaços de discussão comunitária que desmontem os preconceitos sobre o que significa ser idoso.

¹⁶ As crenças são uma postura social, um conjunto de informações sobre um assunto ou pessoas. Relacionando com os idosos temos que: “O envelhecimento torna as pessoas senis, inativas, fracas e inúteis”, trata-se de um declínio inevitável, e até mesmo a ideias de que todos os idosos são sensatos e dóceis e nunca se zangam (Palmore, 2001)

2
EXPLORAR PROBLEMÁTICA

Este capítulo refere-se à investigação na prática da Etapa 2 do processo de design Crítico intitulada de “Explorar Problemática”. Esta Etapa tem como objetivo desenvolver uma visão sobre a temática definida na Etapa anterior do processo (discriminação de idosos), com o intuito de construir um significado e intenção do artefacto crítico que instigue o debate sobre a problemática numa audiência.

Para esta Etapa, parte-se dos resultados obtidos na Etapa anterior, através das tarefas realizadas com os participantes, e das reflexões e pesquisa do designer/investigador sobre essas ilações. Assim, serão explicitadas as duas tarefas postas em prática para auxiliar o alcance dos objetivos da Etapa 2, não fechando por isso a Fase 2 do processo de design Crítico. No entanto, a aplicação dessas tarefas, mais uma vez, na prática permitirá retirar mais informação sobre a utilidade das mesmas, no contexto do design Crítico, na intenção de o tornar mais participativo.

2.1. ARTEFACTO PARA ENVOLVIMENTO 2

A tarefa abordada neste ponto pretende envolver os participantes na construção de significado em torno de um artefacto, que transporte consigo uma temática, que se pretende ver debatida pelo grupo de participantes no desenvolvimento do processo de design Crítico. O objetivo está em que os resultados, obtidos desse envolvimento, sejam utilizados na forma de outro artefacto crítico, para os participantes se reunirem em torno dele no Grupo Focal 2 que prossegue esta tarefa.

Através da reflexão que o designer/investigador fez no final da Fase 1 do processo de design Crítico, conseguiu-se perceber que um dos caminhos de combater o idadismo seria, precisamente fazer aquilo que já se estaria a fazer com a prática do design Crítico: debater o assunto. No mesmo sentido, conhecer o que significa o conceito de envelhecimento, partilhando perspetivas sobre o assunto, abre-se espaço para que os preconceitos e estereótipos, que são considerados a base para a existência do idadismo com os mais idosos, possam ser desfeitos. Permitindo o destaque dos reais problemas do envelhecimento ea criação de condições para que esses problemas possam ser resolvidos. Assim, esta tarefa tem a intenção de instigar os participantes a refletirem e partilharem as suas perspetivas sobre o conceito do envelhecimento.

Planeamento da Tarefa

Neste momento do processo foi pedido aos participantes que procurassem refletir sobre aquilo que considerassem representar o envelhecimento e/ou a velhice. Uma vez que no tempo da aplicação desta tarefa, por causa da pandemia, existiam várias limitações, algumas opções para trabalhar a tarefa tiveram de ser alteradas. A ideia inicial seria a de fornecer uma máquina fotográfica descartável. No entanto, essa ideia teve de ser descartada, porque na altura seria complicado fazer chegar aos participantes as mesmas. A tarefa começou com o envio de um SMS (Figura 12, pág. 82) para cada participante com a proposta da tarefa: fotografar com o telemóvel, durante o seu dia a dia, algo que os fizesse de alguma forma associar ao que consideram ser o envelhecimento ou a velhice. Nessa mensagem seguia um link, com acesso a uma pasta numa nuvem, onde os participantes poderiam depositar os seus resultados.

Olá! Aqui vai a Tarefa 3:
Com o telemóvel, fotografa algo que de alguma forma associes ao envelhecimento ou velhice.

Deposita as tuas fotografias no seguinte link: <https://drive.google.com/drive/folders/1HwAVeisAZuWGjduDlpYcypB2B5JvL5wC?usp=sharing>

Obrigado pelo teu contributo!

Lida 12:44

Combinado! Até breve

Figura 12 – Proposta da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 2



Figura 13 – Resultados obtidos da Tarefa 1, Artefacto para Envolvimento 2

Dados Recolhidos

A ambiguidade e pouca restrição imposta na proposta, permitiu que os participantes se envolvessem com o seu conceito pessoal de envelhecimento ou velhice. Isto que fez resultar numa experiência gráfica muito interessante e heterogénea (Figura 13 – pág. 83) que espelha aquilo que são visões, preconceitos (positivos ou negativos) dos participantes. Junto dos participantes recolheu-se a informação de que a ambiguidade na tarefa provocou neles a sensação de estarem no comando das decisões de até onde poderiam levar os seus resultados. Uma vez que, não teriam sido impostos limites a essa exploração. Alguns participantes forneceram visões graficamente bastante ambíguas, que apenas com uma contextualização é que são perceptíveis de serem entendíveis.

Reflexão após Prática

Esta proposta permitiu perceber as capacidades dos participantes de subjetivamente e ambigualmente transmitirem as suas ideias sobre aquilo que consideram ser representativo do envelhecimento. O facto de com uma imagem terem de transmitir palavras ou pensamentos resultou em explorações interessantes para análise e um resultado conjunto visualmente muito cativante. A ambiguidade das imagens propostas resultou num artefacto com as quais os participantes vão se envolver na próxima tarefa do grupo focal, refletindo em conjunto sobre o artefacto proposto por eles mesmos.

2.2. GRUPO FOCAL 2

Na tarefa que antecedeu o Grupo Focal 2, os participantes fizeram parte da construção do material que servirá para explorar neste momento, contribuindo com as suas perspetivas sobre o assunto. Inserindo-se na Etapa 2 “Explorar Problemática”, nesta tarefa em conjunto com a anterior pretende-se explorar os benefícios de falar sobre o envelhecimento de forma a combater o idadismo contra os idosos. Ao mesmo tempo que os participantes vão envolvendo-se com o artefacto crítico criado por eles mesmos e debatendo, vão adensando a exploração, aproximando do que poderá ser um artefacto crítico com que se pretende provocar, sobre esse assunto, uma audiência mais alargada.

Essencialmente, nesse espaço de discussão (Figura 14 – pág. 87) entende-se que os participantes devam refletir sobre o conjunto de resultados por eles estabelecido, desenvolvendo, através de algumas ferramentas induzidas pelo designer, um artefacto crítico (Figura 15 – pág. 88). Ou seja, um artefacto que transmita as visões do grupo sobre o que consideram ser o conceito do envelhecimento e velhice.

Planeamento da Sessão

O Grupo Focal 2 iniciará com uma breve introdução onde se pretende que sejam abordados tanto a intenção da investigação, como aquilo que foi realizado em contexto da investigação até agora na prática do design Crítico, fazendo referência às tarefas aplicadas anteriormente, assim como os resultados daí originários.

Será pedido que cada participante apresente os dados recolhidos individualmente na tarefa anterior. A exposição das imagens recolhidas por cada participante e apresentação pretende-se que incluam: uma descrição da imagem e a razão que os levaram a sugerir-lo. Ou seja, aquilo que sugerem com a proposta daquela imagem como representativa do conceito de envelhecimento ou velhice (Figura 16 – pág. 89). Daqui pretende-se obter tanto a narrativa que os participantes pensaram para as imagens seleccionadas, como que ferramentas textuais ou subjetivas que recorreram para sugerir conceitos subjetivos.

Simultaneamente às descrições realizadas por cada participante, será pedido que cada um dos outros participantes escrevam palavras ou conceitos chave, que de alguma forma se relacionem com o que a imagem lhes sugere, ou com a contextualização feita pelo participante autor da seleção da foto, ou com ambas as informações. A intenção será adensar a informação das imagens apresentadas, através da reflexão intrapessoal e interpessoal, fazendo com que os participantes reflitam sobre o artefacto

apresentado por cada participante. Assim, contribuindo todo o grupo para a construção da narrativa e significado comum.

Posteriormente a esse trabalho, os participantes deverão classificar cada imagem e suas respectivas palavras-chave como uma visão positiva (autocolante verde) ou visão negativa (autocolante vermelho) sobre o envelhecimento e velhice. Pretende-se que os participantes reflitam sobre os seus preconceitos para como a velhice, assim como os dos outros, podendo resultar numa visão mais alargada: a visão do grupo sobre o assunto.

Numa tarefa posterior, serão apresentadas dualidades de imagens aos participantes, induzidas pelo designer/investigador, das quais serão convidados a selecionar uma como mais representativa daquilo que significa ser idoso, para adicionar ao mapa visual sobre a visão dos participantes sobre o envelhecimento e a velhice. A intenção deste exercício será criar um momento crítico de provocação aos participantes, de forma a adensar o debate sobre os preconceitos que existem sobre as pessoas mais velhas e sobre o que é o conceito de velhice.

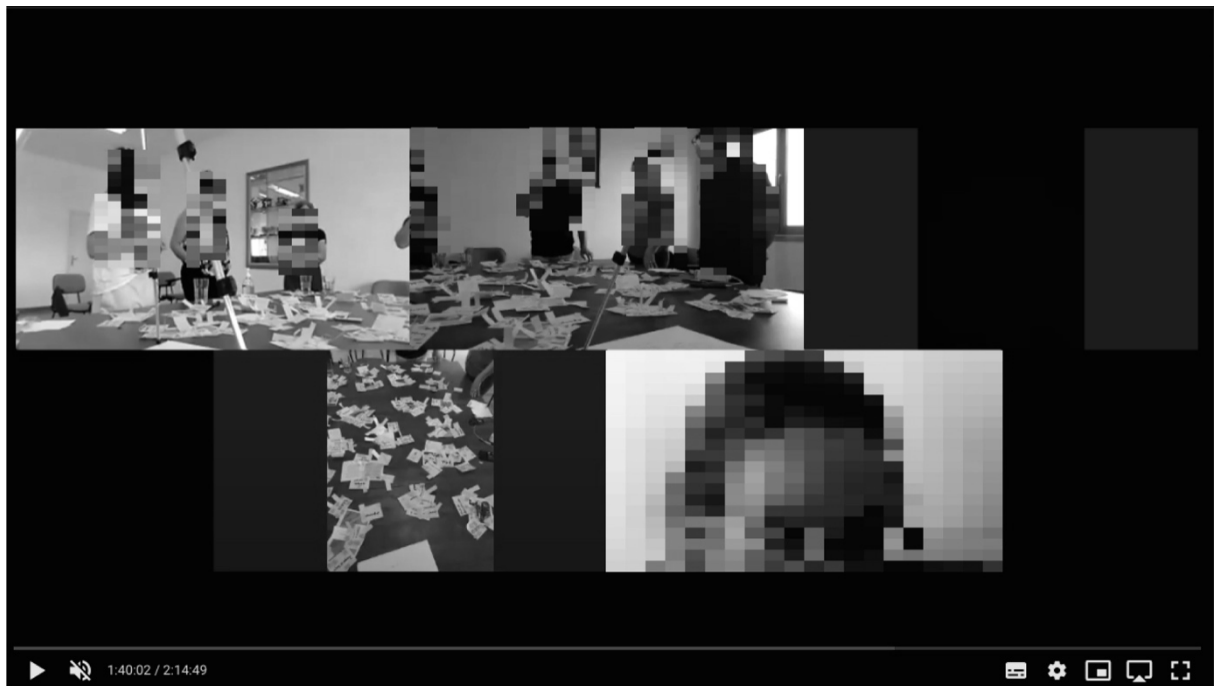


Figura 14 – Sessão de Grupo Focal 2 (frame de gravação em vídeo)



Figura 15 – Mapa realizado no Grupo Focal 2 (fotografia do autor)



Figura 16 – Resultado obtido no Grupo Focal 2 (fotografia do autor)

Dados Recolhidos

No Grupo Focal 2 a Participante 5 não teve disponibilidade de estar presente e a Participante 4 só conseguiu fazê-lo virtualmente, através da plataforma de reuniões online, que também foi utilizada para gravar toda a sessão. Assim, participaram 7 pessoas, 1 deles virtualmente e os restantes presencialmente.

Com o primeiro exercício de descrever cada imagem e as razões das suas escolhas, os participantes levantaram debate sobre vários aspetos que relacionam com a velhice. De uma forma geral, as imagens refletem sobre a existência na sociedade uma valorização dos sinais da juventude e conseqüentemente um preconceito generalizado sobre o envelhecimento, baseado em características negativas que se associam a esse último. Para fazer essa relação alguns participantes usam metáforas como o descarte de certos objetos, plantas, relacionando com os idosos e a descredibilização dos mesmos apenas por causa de percepção exterior das pessoas.

De acordo com as descrições dos participantes, algumas imagens trazem para o debate uma perspetiva de reflexão sobre si mesmos, sobre a forma como veem que a velhice os vai afetar. Alguns participantes destacam o medo que sentem de como a idade avançada os pode fazer perder tanto capacidades físicas como psicológicas. Também referem o medo de como os outros os poderão tratar perante a possibilidade destas incapacidades. Reflexões essas baseadas naquilo que veem diariamente acontecer nos seus contextos sociais e profissionais, como é o caso das participantes que trabalham em apoio ao domicílio aos idosos, encontrando-os maioritariamente em situações de isolamento e solidão, ou as participantes que trabalham em contexto de lar de terceira idade que vêm a constante indiferença dos familiares para as necessidades, principalmente emocionais, dos idosos. E ainda especificamente a Participante 8, que já terá sido cuidadora informal de dois idosos e receia que, perante a dificuldade não façam com ela o mesmo que ela fez por esses idosos.

Num olhar mais abrangente sobre a visão acerca de como se poderão caracterizar os conceitos de velhice e envelhecimento, através das imagens e da contextualização dos participantes, destacam-se características como a solidão, a tristeza, a perda de capacidades física e psicológicas, a perda dos sinais de juventude relacionados com a estética, a necessidade de comunicar e de ter companhia e a conformação com o estado das coisas.

No entanto, simultaneamente os participantes partilham ideias sobre as mais valias de ter uma idade avançada, destacando a experiência que as pessoas vão adquirindo ao longo do tempo, marcas

psicológicas com episódios da vida que podem para outros servir de exemplo, a sabedoria e a maturidade.

Os participantes consideram que a discussão sobre o que são características no envelhecimento permite trazer à tona as dificuldades sentidas e características negativas e ter oportunidade de as melhorar. Assim como referindo as positivas desmistificasse as crenças que têm sobre o estado avançado da idade. No debate é mencionado que algumas das formas de combater essa percepção parte das próprias pessoas idosas que devem cultivar-se física e intelectualmente, adaptando-se às circunstâncias em que se encontram e criando ocupações para que o foco dos seus pensamentos não esteja em situações mais críticas, dando lugar à positividade e felicidade. E algumas imagens refletem precisamente isso, vendo a velhice sobre um paradigma diferente.

No entanto, é importante que essa adaptação seja auxiliada pelas pessoas que não são idosas, apoiando, acompanhando e cuidando, com algumas imagens a ilustrar esse cuidado que é necessário, com alusões através do cuidado de coisas que gostamos muito, aumentando o seu tempo de presença nas nossas vidas. Assim toca-se no ponto fulcral que permite esse conhecimento sobre o que efetivamente é a velhice e as características reais dela, eliminando os preconceitos sobre a mesma: o contacto com pessoas idosas. Há imagens que são uma reflexão sobre a importância do contacto entre gerações, debatido pelos participantes como um caminho para a melhoria, porque só tem benefícios e elimina o medo do desconhecido, porque deixa de o ser.

Através deste primeiro exercício, os participantes identificam aquilo que consideram características efetivas do envelhecimento, destacando os problemas que são maioritariamente vividos segundo as suas percepções. Falam sobre os benefícios da idade e as características que as pessoas assumem com os passar dos anos, em relação aos mais novos. E apresentam soluções para resolver os problemas identificados.

A colocação de palavras-chave junto de cada imagem permitiu que se criasse uma narrativa visual baseada nas palavras do autor da imagem, para que sem uma descrição exhaustiva já fosse possível induzir à intenção daquilo ao que a imagem se refere. Considerando também a atividade de classificar os termos de cada imagem, em positivos e negativos, permite acumular mais contexto ficando mais perceptível a intenção da imagem.

Nesta classificação foram utilizados 78 termos diferentes para classificar as imagens e de uma forma geral descrever a visão dos participantes sobre o que é a velhice e o envelhecimento. Desse conjunto de termos, 28 foram classificados como negativos. O termo “solidão” foi o mais repetido entre todos os termos classificados como negativos e o termo “esperança” foi o mais repetido entre os termos

classificados como positivos, sendo este último o mais repetido na generalidade. No debate entre os participantes destaca-se a solidão como o problema mais proeminente na velhice. A esperança aparece no discurso como uma postura a adotar pelos idosos e por aqueles que olham para eles. Reforçando a ideia de que não devemos olhar para o idoso como alguém sem futuro e o idoso deve cultivar a esperança, com o sentimento de ter possibilidades, confiança nos outros e no futuro, entusiasmo pela vida, expressão de razões para viver, de desejo de viver e otimismo.

Através do pedido de escolha entre uma dualidade de imagens com características que se poderiam relacionar a pessoas idosas, o último exercício serviu como provocação aos participantes para adensar mais o discurso sobre os preconceitos que se têm sobre as pessoas mais velhas. De facto, os participantes foram reticentes nas escolhas das opções apresentadas, alegando que essas características dependiam de pessoa para pessoa, de acordo com os meios onde estão inseridos e não deveriam ser diretamente relacionadas com os idosos na sua generalidade.

Reflexão após Prática

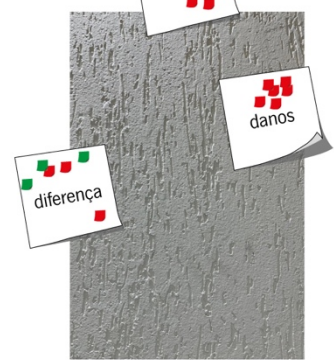
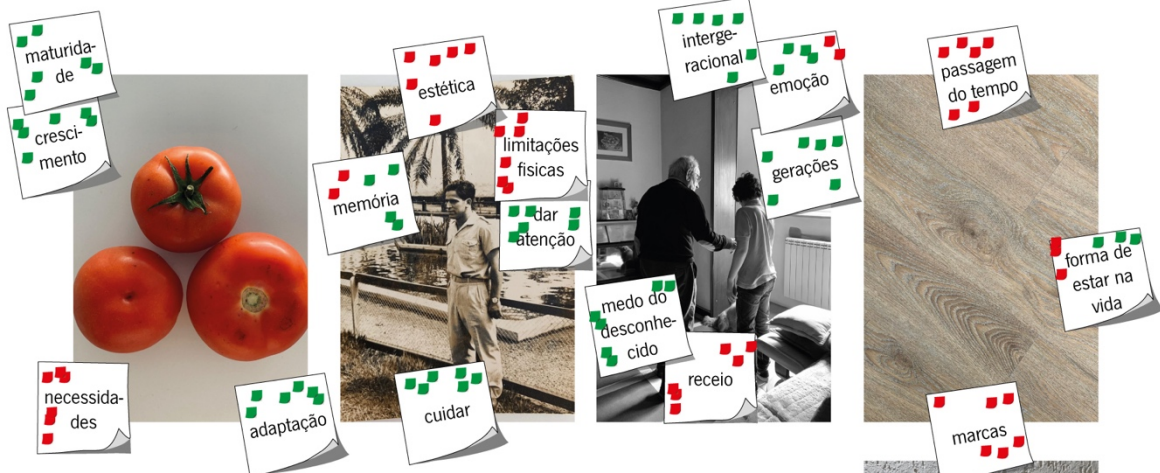
O Grupo Focal 2 permitiu aos participantes desenvolver uma visão conjunta (Figura 17, pág. 93 e 94) sobre o que entendem pelos conceitos de envelhecimento e velhice. Foram levantados problemas que na perspetiva dos participantes são frequentes de encontrar e soluções para resolver esses mesmo problemas.

De facto, esta atividade já poderia servir como uma solução referida por eles. Uma vez que, os participantes apontam a importância de que exista conhecimento sobre o que é a velhice e o envelhecimento e esta atividade permitiu-os debater sobre o assunto e tirar ilações que podem aplicar nas suas vidas.

Os objetivos da Etapa 2, de exploração da problemática foram conseguidos e levantados indícios sobre aquilo que poderiam ser as visões sobre a problemática e sobre como abordá-la no sentido de criar consciência sobre o assunto da velhice e do envelhecimento, para motivar mudanças positivas. Os participantes adquiriram consciência sobre os métodos que utilizaram para transmissão das suas ideias através das imagens, especulando sobre o que poderiam ser formas de desenvolver mais as suas ideias de transmissão do conhecimento.



Figura 17 – Mapa visual sobre velhice e envelhecimento, Grupo Focal 2 (elaborado pelo autor)



A velhice

Olha estas velhas árvores, mais
 Do que as árvores moças, mais amigas,
 Tanto mais belas quanto mais antigas,
 Vencedoras da idade e das procelas...
 O homem, a fera e o inseto, a sombra delas
 Tem, livres da fome e de fadigas:
 Em seus galhos abrigam-se as cantigas
 E os amores das aves tagarelas.
 Não choremos, amigo, a mocidade!
 Envelheçamos rindo. Envelheçamos
 Como as árvores fortes envelhecem,
 Na glória de alegria e da bondade,
 Gasalhando os pássaros nos ramos,
 Dando sombra e consolo aos que padecem!

Olavo Bilac

longevidade
 solidão
 individualidade
 natureza
 companheirismo
 amparo
 ensinamento
 comunicação
 coragem
 solidão
 companhia
 ansiedade
 incapaz
 necessidade de fazer mais

“Não é só a velhice que tem a ensinar a juventude.”

MEDO



PARTE V
RESULTADOS E CONCLUSÕES

1
RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO

1.1. ABORDAGEM DEMOCRÁTICA

Esta investigação debruçou-se sobre a possibilidade de o design Crítico ser capaz de corresponder a intenções de ação democrática, contestando o *status quo* e as posições de poder, com uma atitude crítica perante o design e a sua intervenção na sociedade, como apontado por vários autores.

A revisão bibliográfica sobre design Crítico permitiu reunir algumas críticas ao pensamento e prática desta área do design que mereciam ser exploradas, em particular: (i) partirem de uma pretensão elitista e autoritária, (ii) serem informados exclusivamente pela agenda do designer, (iii) distanciarem-se da audiência (pessoas afetadas), e (iv) espaços de contesta

As alterações sugeridas pela investigação teórica foram, por sua vez, implementadas em um processo de design Crítico, onde se procurou promover o envolvimento significativo dos participantes em todas as Etapas do processo, recorrendo a estratégias participativas, na conjugação das tarefas “Artefacto para Envolvimento” e “Grupos Focais”.

Os resultados desta experiência que visava a ação democrática, numa lógica de pluralismo agonista, obtiveram-se a partir da forma como: (i) o processo foi informado e das mais-valias trazidas pelo desenrolar do mesmo, (ii) foram criados os espaços de contestação e ainda, (iii) as Etapas do processo de design Crítico aplicadas foram concluídas.

Agenda Coletiva

A elaboração de uma agenda coletiva, foi uma das alterações propostas para o processo de design Crítico, informando as várias etapas através de um debate conjunto entre os participantes no desenvolvimento do processo. Isto permitiu que as resoluções das Etapas do design Crítico fossem coletivamente construídas segundo uma agenda coletiva, representativa das crenças, características e opiniões de cada pessoa participante, o meio social onde cada uma se insere e a perspectiva das mesmas sobre esse meio. Conseguiu-se, com isto, que os resultados obtidos nas Etapas do processo fossem provenientes de uma gama ampla e heterogénea de informações. Eventualmente, nestas condições, poderá ser possível que a problemática identificada e explorada tenha uma pertinência e relevância maior para o meio onde se pretende que seja aplicada.

Numa análise mais particular, a configuração proposta para o processo de design Crítico, permitiu que fosse identificada uma problemática relevante para o grupo de participantes no desenvolvimento do processo. O envolvimento efetivo dos participantes no decorrer da prática permitiu revelar uma

problemática com real importância para a comunidade onde estas pessoas se inserem. Isto que é um dos requisitos para que se atinja a eficácia do processo de design Crítico, em que o objetivo é envolver uma audiência a debater uma problemática através de um artefacto crítico. Tanto o envolvimento de uma audiência com a problemática, como a pertinência dela já são conseguidos nos primeiros momentos do processo de design Crítico. Isto porque, mesmo que a identificação de problemática do idadismo contra os idosos pudesse ter partido apenas do designer, esta não teria a mesma pertinência como quando é identificada pelo grupo. Um processo informado por uma discussão coletiva, tanto do tema como da forma de o trabalhar e explorar tem maior capacidade de cumprir com objetivos pluralistas, porque é informado a partir de um conjunto mais diversificado de perspectivas.

Perante o direito de as comunidades verem discutidos os assuntos relevantes para si, o papel do designer configura-se como mediador da forma de trabalhar esses assuntos, abandonando a postura de agente mais capacitado do que o coletivo, para fazer uma leitura do que será um assunto "fraturante" para a sociedade.

Adotando esta postura, capacita-se o processo de design Crítico para a prevenção contra a precipitação em visões privilegiadas, mas também desinformadas dos assuntos. Esta abordagem fomentadora de proximidade, poderá permitir trabalhar com a audiência meios eficientes e suficientes para discutir e envolver, potenciando abordagens do design Crítico efetivas e pertinentes para o meio e a sociedade.

Espaços de Contestação

Em contraste com o que habitualmente acontece nos processos de design Crítico, com apenas uma Etapa específica de contestação, para a aproximação efetiva às abordagens para a ação democrática, estabeleceram-se espaços de contestação em cada etapa do processo – criando condições para que as pessoas e as comunidades possam trabalhar nas suas próprias soluções, aproximando a prática dessas pessoas e comunidades.

Com a aplicação de métodos participativos em todo o processo de design Crítico, verificou-se que dentro de cada etapa foi estabelecido um espaço de contestação. Isto porque, os resultados de cada etapa do processo foram informados através de um debate sobre informação fornecida pelos próprios participantes. Os participantes coletivamente construíram esses espaços de contestação que originaram informação útil para responder aos objetivos de cada etapa do processo de design Crítico.

1.2.SUGESTÃO DE PROCESSO

A investigação, teórica e prática, tornou possível a sugestão daquilo que poderá ser uma estrutura do processo de design Crítico apto para agir democraticamente. Um processo que parte de uma agenda coletiva e permite espaços de contestação em contínuo, possibilitando o desenvolvimento de debates sobre problemáticas relevantes para a comunidade com e para quem se pretende trabalhar.

A investigação teórica realizada anteriormente à investigação na prática, permitiu sistematizar as etapas que delimitam os momentos do processo de design Crítico, os seus objetivos, questões de informam esses mesmo objetivos, métodos normalmente utilizados para trabalhar os tópicos e ainda quem são os informadores dessas etapas.

A descrição que se segue apresenta uma proposta de processo, em comparação com as características de um processo habitual do design Crítico.

O processo de design Crítico é composto por cinco etapas:

Etapa 1 “Identificar Problemática” (Identificar),

Etapa 2 “Explorar Problemática” (Explorar),

Etapa 3 “Desenvolver Artefacto” (Desenvolver),

Etapa 4 “Gerar Debate” (Debater),

Etapa 5 “Reflexão da Prática” (Refletir).

Como referido anteriormente, o processo de design Crítico pode ser considerado um processo cíclico e iterativo (Figura 18 – pág. 100), uma vez que, os indícios levantados pela reflexão sobre a prática podem informar o desenvolvimento de (i) práticas de design Afirmativo e da (ii) própria prática do designer, (iii) um novo ciclo de design Crítico, aperfeiçoando também o próprio processo.

Cada etapa tem objetivos específicos que pretende ver alcançados de forma que seja possível avançar-se para a etapa seguinte. A Etapa 1 pretende identificar uma problemática a explorar, identificando algumas informações que a fazem tornar-se relevantes. A Etapa 2 tenciona explorar a problemática identificada, procurando perceber as implicações que o desenvolvimento da problemática terá. A Etapa 3 tem como objetivo desenvolver um artefacto crítico que provoque uma audiência sobre a problemática identificada. A Etapa 4, diz respeito ao momento em que são criadas as condições para que a audiência se envolva com artefacto, criando um espaço de discussão de onde serão recolhidos dados para a Etapa seguinte. A Etapa 5 será o momento para uma reflexão sobre a prática realizada.

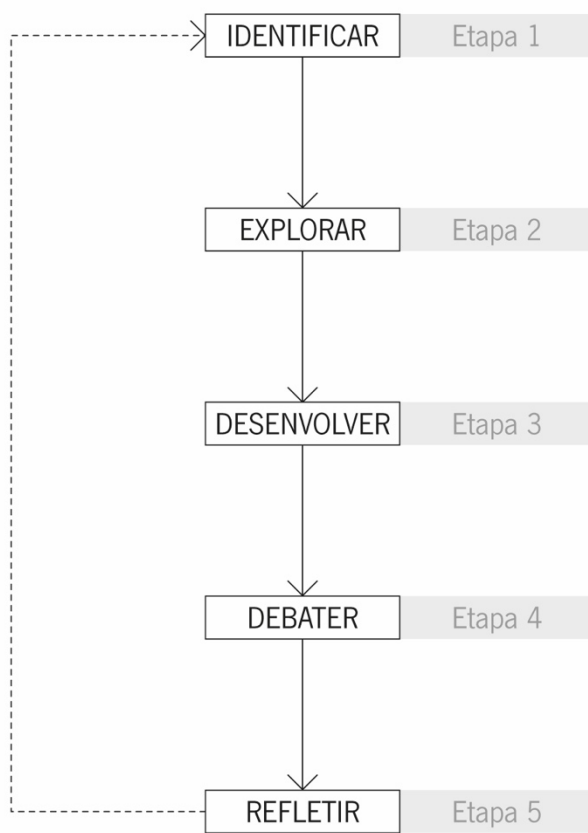


Figura 18 – Ciclo de design Crítico (esquema elaborado pelo autor)

A prática do processo de design Crítico permitiu entender que a concretização de cada Etapa poderá estar relacionada com a concretização daquilo que se pode considerar como um ciclo interno de design Crítico. Veja-se a Figura 19 (pág. 102) que comporta o ciclo de design Crítico, na horizontal, e as diferentes Etapas identificadas como parte do processo, e os ciclos internos de design Crítico, na vertical, verificados como representativos dos diferentes momentos na prática de construção dos resultados para cada Etapa. Por exemplo, na Etapa 1 verificam-se diferentes momentos como relacionados com as diferentes Etapas de um ciclo de design Crítico:

Etapa 1 “Identificar” – partindo dos indícios resultantes da sua própria agenda e dos objetivos da Etapa do processo, o designer identificou uma problemática a explorar (discriminação),

Etapa 2 “Explorar” – o designer explorou de que forma poderia instigar os participantes, através de métodos de design e das noções de design Crítico, a trabalhar a Tarefa 1 “Artefacto para Envolvimento”,

Etapa 3 “Desenvolver” – através da Tarefa 1, os participantes desenvolveram um “Artefacto para Envolvimento”, ou seja, conteúdo sobre de que forma esse tópico da discriminação é relevante e os afeta. Construindo um artefacto com o qual, posteriormente, se pudessem envolver e debater sobre,

Etapa 4 “Debater” – através da Tarefa 2 “Grupo Focal” foi criado um espaço de contestação, onde os participantes se envolveram com os resultados da Tarefa 1, debatendo sobre o que seria uma problemática útil para o grupo explorar através do design Crítico,

Etapa 5 “Refletir” – o designer reflete sobre a prática realizada, originando indícios para a resolução da Etapa, para uma repetição do mesmo ciclo interno da Etapa, melhorando-a, e para o desenvolvimento da Etapa seguinte.

A mesma lógica ocorreu na prática Etapa 2:

Etapa 1 “Identificar” – partindo dos indícios resultantes da prática realizada na Etapa 1, informada pelos participantes e o objetivo da prática, o designer identificou o assunto a explorar (idadeismo),

Etapa 2 “Explorar” – o designer explorou modos de instigar os participantes a desenvolver um “Artefacto para Envolvimento”, construindo a Tarefa 1,

Etapa 3 “Desenvolver” – os participantes desenvolvem um “Artefacto para Envolvimento” através da Tarefa 1, recolhendo imagens que sejam representativas de uma visão sobre o que é o envelhecimento e a velhice,

Etapa 4 “Debate” – os resultados são reunidos na Tarefa 2 “Grupo Focal”, envolvendo os participantes num debate sobre as características desta problemática, desenvolvendo uma visão sobre a mesma.

Etapa 5 “Refletir” - o designer reflete sobre os resultados da prática, gerando indícios para os próximos passos a dar na Etapa seguinte, ou reestruturando a mesma.

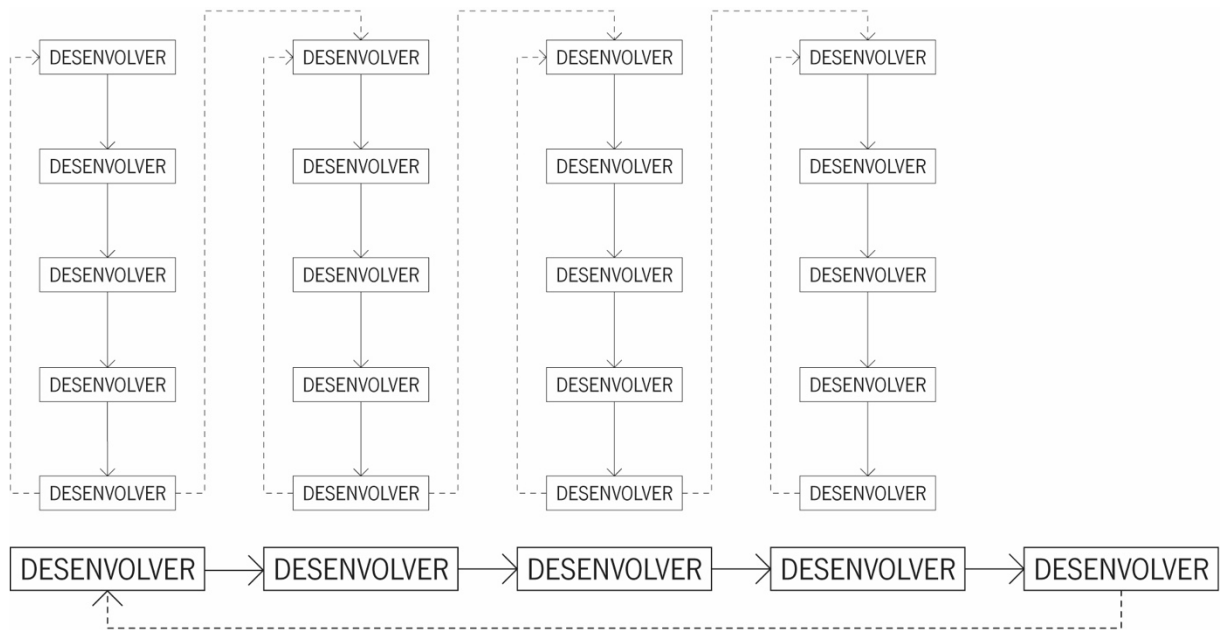


Figura 19 – Ciclos de design Critico dentro do ciclo de design Critico (esquema elaborado pelo autor)

As alterações propostas aparentam responder às lacunas processuais e até ideológicas dos processos mais habituais de design Crítico. Realçando a importância de que ainda é necessário experimentar de forma mais profunda e detalhada essa estrutura processual, de modo a garantir que estes processos não se reduzam de novo a processos participativos que procuram “a domesticação das energias democráticas, em vez da revitalização da democracia” (Glover, 2012).

De qualquer forma, de acordo com a investigação sugere-se uma estruturação do processo de design Crítico (Figura 20 – pág. 105 e 106), representando para cada Etapa identificada: os objetivos, questões, tarefas, métodos e informadores.

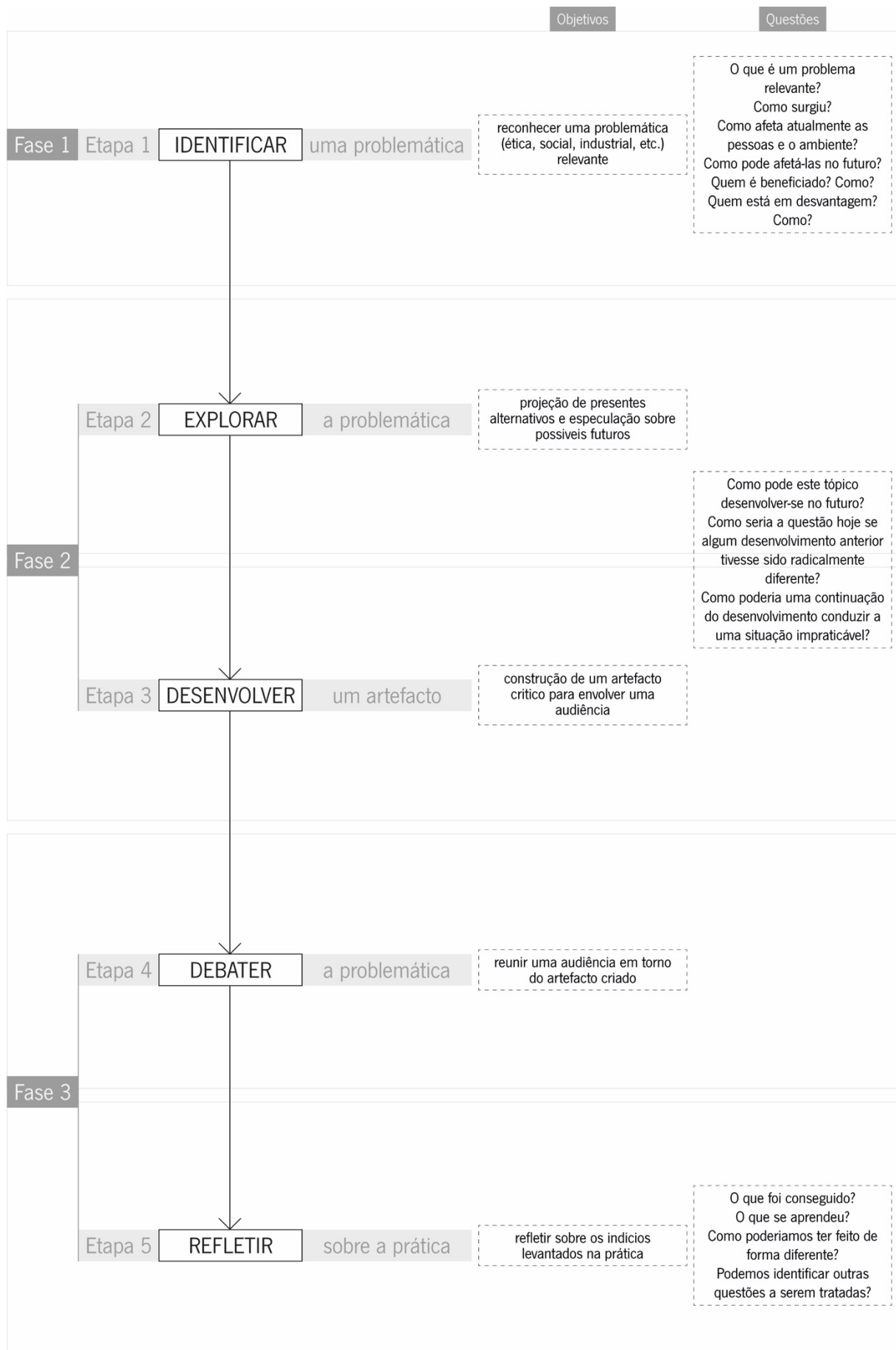


Figura 20 – Diagrama da sugestão de processo de design Crítico (elaborado pelo autor)



1.3.CONTEXTO PARTICIPATIVO

A revisão teórica destacou a relevância de um design Crítico com pretensões democráticas, abandonando um certo elitismo, respondendo às suas intenções básicas e evitando a divulgação exclusiva em espaços como galerias, exposições, seminários ou conferências. Nestes contextos de divulgação existe uma seleção natural da audiência que se poderá envolver com o artefacto crítico e no respetivo debate.

Com esta investigação foi possível desafiar os limites dos contextos meta-culturais e académicos do design Crítico, aproximando a sua abordagem do meio social, das pessoas e conseqüente das problemáticas, evitando-se a promoção de visões distópicas da realidade. O facto do processo se aproximar das pessoas e desenvolver-se com elas, faz com que a consciencialização acerca de uma problemática não aconteça apenas, e eventualmente, após o debate com uma audiência muito específica. Pelo contrário, esta proposta faz com que o processo de consciencialização possa ir sendo desencadeado nos e pelos participantes ao longo do desenvolvimento do processo.

A utilização de métodos para envolver os participantes no desenvolvimento do processo reflete as características que Fallman (2008) aponta na caracterização do design Crítico como Exploração de design. Isto porque apesar de recolher e se basear nas informações que os participantes fornecem e trabalham, a prática do design Crítico parte de qualquer maneira, de acordo com a investigação na prática, da agenda de investigação do designer e não dos participantes, ou sociedade de uma forma mais geral.

No entanto, a categorização do design Crítico produzida por Sanders e Stappers (2008), onde os utilizadores ou a audiência são vistos como participantes reativos e não como participantes ativos no projeto pode com esta investigação ser revista, de certa forma. Com a aplicação na prática do processo de design Crítico, foram levantados indícios de que é possível corresponder às etapas e objetivos do design Crítico promovendo uma efetiva ação democrática, envolvendo os participantes nas decisões do projeto. O designer nesta abordagem abandona aquilo que segundo os autores classificam de posição de autor e crítico, atuando naquilo que se pode considerar como uma flutuação entre uma posição de investigador, designer, mediador e participante.

De acordo com a Etapa do ciclo de design Crítico a tratar e de acordo com as tarefas a utilizar para cada objetivo pode-se sugerir que o design Crítico para a ação democrática se localize mais próximo das abordagens de design Participativo, como se sugere na Figura 21 (pág. 108).

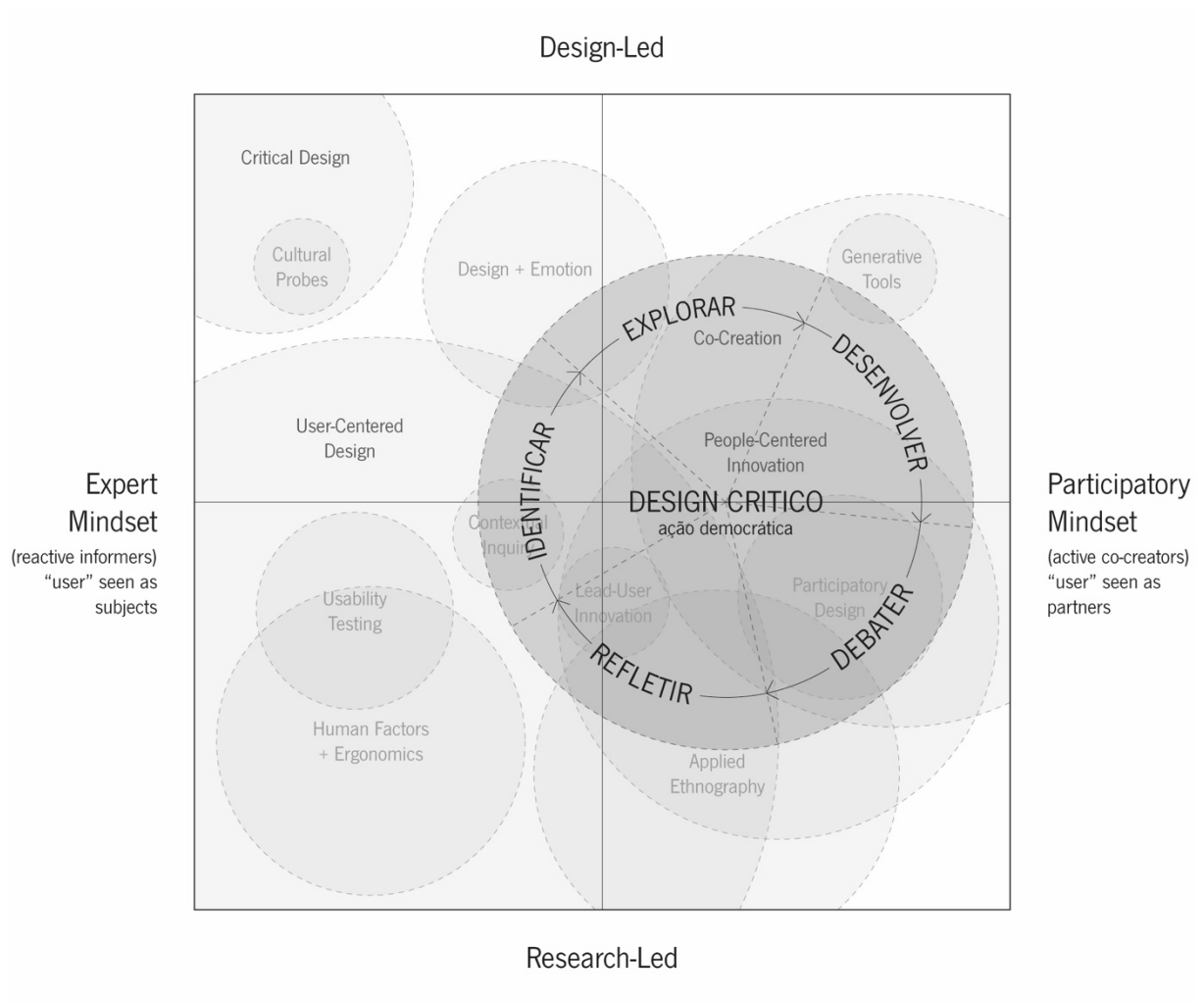


Figura 21 – Sugestão do processo de design Crítico sobreposto no mapa de Investigação em design de (Sanders e Stappers, 2008) (elaborado pelo autor)

2
CONCLUSÕES DA INVESTIGAÇÃO

2.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As contribuições desta investigação revertem num entendimento sistematizado da abordagem de design Crítico, mas também de uma proposta processual alternativa.

No entanto, os resultados obtidos e as conclusões daí advindas devem ser encaradas com as limitações devidas. As ilações possíveis derivam das circunstâncias específicas, com métodos específicos e participantes específicos, e ainda de uma avaliação não integral do processo de design Crítico. Como já evidenciado por Archer (1995), os métodos aplicados e a estruturação do processo de design Crítico sugerida e seus resultados limitam-se ao contexto desta investigação.

Contudo, como observado por Swann (2002), embora os resultados da prática do design como Investigação Ação possam ser específicos a cada situação, ao propor “novas respostas e situações convencionais que transcendem o ordinário”¹⁷, podem inspirar um novo pensamento. Assim, ainda que os resultados obtidos nesta investigação sejam específicos à sua envolvente, esta dissertação pode ser usada como um artefacto crítico para envolver uma audiência (leitores/designers), inspirando-os a desenvolver propostas que adotem processos de design Crítico com métodos participativos, para agir democraticamente e levantar questões relevantes para as pessoas e sociedade.

¹⁷ Tradução livre de: “new answers to conventional situations that transcend the ordinary” (Swann, 2002)

2.2. TRABALHO FUTURO

A discussão anterior indica uma direção óbvia para o trabalho futuro: a aplicação das restantes etapas do processo. As implicações pandémicas vividas à época da investigação impediram o desenvolvimento do ciclo completo de design Crítico. Dentro da problemática do idadismo relacionado com as pessoas idosas, estas etapas correspondiam à Etapa 3 – desenvolvimento de um artefacto crítico e Etapa 4 – criação de um espaço que permitisse reunir uma audiência em torno desse artefacto.

A avaliação destas etapas é bastante relevante para aprofundar os objetivos desta investigação. A prática pode levantar indícios relevantes para a reestruturação dos métodos, ou mesmo a aplicação de novos métodos mais adequados ou pertinentes. Consequentemente, a prática do processo completo de design Crítico, com todas as etapas do processo, permite ter uma visão mais clara das implicações que o artefacto crítico teve no levantamento e consciencialização sobre a temática junto da audiência com que foi envolvido.

BIBLIOGRAFIA

- Alves, J. F., & Novo, R. (2006). Avaliação da discriminação social de pessoas idosas em Portugal. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 6, 65–77.
- Archer, B. (1995). *The Nature of Research*. <http://archive.org/details/TheNatureOfResearch>
- Auger, J. (2013). Speculative Design: Crafting the Speculation. *Digital Creativity*, 24. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Ball, R., & Naylor, M. (2005). *Form Follows Idea: An Introduction to Design Poetics*. Black Dog Publishing. <http://blackdogonline.com/all-books/form-follows-idea.html>
- Barab, S. A., Thomas, M. K., Dodge, T., Squire, K., & Newell, M. (2004). Critical Design Ethnography: Designing for Change. *Anthropology & Education Quarterly*, 35(2), 254–268. <https://doi.org/10.1525/aeq.2004.35.2.254>
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2013). What is «critical» about critical design? Em *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3297–3306). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2470654.2466451>
- Bieling, T. (2019). *Design (&) Activism: Perspectives on Design as Activism and Activism as Design*. Mimesis. https://books.google.pt/books/about/Design_Activism.html?id=evC3xQEACAAJ&redir_esc=y
- Bieling, T. (2020). SPECULATIVE SPACES OF DEMOCRACY. DESIGN AT A TURNING POINT. *I Castelli Di Yale Online*, 0(1–2), 251–265. <https://doi.org/10.15160/2282-5460/2193>
- Bieling, T., Sametinger, F., & Gesche, J. (2013). *Social Dimensions Of Design Research*. 21, 35–40. https://www.academia.edu/25587615/Social_Dimensions_Of_Design_Research
- Billing, J., & Cordingley, T. (2005). *Some Kind of Analogtivity: Anti-simulation through design - ProQuest*. <https://www.proquest.com/openview/ac5a29cfe2d888cd88e6a5f0a6047863/1?pq-origsite=gscholar&cbl=25320>
- Blauvelt, A., Walker Art Center, Carnegie Museum of Art, & Musée de l'Hospice Comtesse. (2003). *Strangely familiar: Design and everyday life*. Walker Art Center.
- Bowen, S. (2009). *A Critical Artefact Methodology: Using Provocative Conceptual Designs to Foster Human-centred Innovation* [Sheffield Hallam University]. https://www.researchgate.net/publication/261081979_A_Critical_Artefact_Methodology_Using_Provocative_Conceptual_Designs_to_Foster_Human-centred_Innovation
- Bowen, S. (2010). *Critical Theory and Participatory Design*. 6.
- Brandes, U., Stich, S., & Wender, M. (2013). Design by Use: The Everyday Metamorphosis of Things. Em *Design by Use*. Birkhäuser. <https://doi.org/10.1515/9783034609128>

- Buchanan, R. (1985). *Design Issues*, 2(1), 4–22. <https://doi.org/10.2307/1511524>
- Bühlmann, V. (2008). Pseudopodia. Prolegomena to a Discourse on Design. Em *Pre-Specifics. Some Comparatistic Investigations on Research in Design and Art*. JRP Ringier.
https://www.academia.edu/1304566/Pseudopodia_Prolegomena_to_a_Discourse_on_Design
- Chonody, J. M. (2015). Addressing Ageism in Students: A Systematic Review of the Pedagogical Intervention Literature. *Educational Gerontology*, 41(12), 859–887.
<https://doi.org/10.1080/03601277.2015.1059139>
- Dick, B. (1995). A beginner's guide to action research. *ARCS Newsletter*.
https://www.researchgate.net/publication/239744415_A_beginner%27%27s_guide_to_action_research
- DiSalvo, C. (2009). Design and the Construction of Publics. *Design Issues*, 25(1), 48–63.
<https://doi.org/10.1162/desi.2009.25.1.48>
- DiSalvo, C. (2010). Design, Democracy and Agonistic Pluralism. *DRS Biennial Conference Series*.
<https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2010/researchpapers/31>
- DiSalvo, C. (2012). Adversarial Design as Inquiry and Practice. Em *Adversarial Design* (pp. 115–125). MIT Press. <https://ieeexplore.ieee.org/document/7159941>
- Dunne, A. (2006). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. MIT Press.
- Dunne, A., & Gaver, W. (1997). *The Pillow: Artist-Designers in the Digital Age*. 361–362.
<https://doi.org/10.1145/1120212.1120434>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Ehn, P. (2008). *Participation in Design Things*. 92–101. <https://doi.org/10.1145/1795234.1795248>
- Ericson, M., & Mazé, R. (2011). *Design act: Socially and politically engaged design today: critical roles and emerging tactics*. Iaspis.
- Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (2015). Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design. *Design Issues*, 31.
- Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues*, 24, 4–18. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.3.4>
- Farnsworth, J., & Boon, B. (2010). Analysing group dynamics within the focus group. *Qualitative Research*, 10(5), 605–624. <https://doi.org/10.1177/1468794110375223>
- Flusser, V. (1999). *Shape of Things: A Philosophy of Design*. Reaktion Books.
<https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/S/bo3535939.html>

- Fontana, A., & Frey, J. H. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. Em *The Sage handbook of qualitative research* (pp. 695–727). Sage Publications Ltd.
- Franke, B. (2009). Design as a Medium for Inquiry. Em *Multiple Ways to Design Research: Research Cases that Reshape the Design Discipline* (pp. 225–232). Et al. Edizioni.
http://www.bjornfranke.com/_texts/franke_2009_design_as_a_medium_for_inquiry.pdf
- Gamman, L., & Thorpe, A. (2011). *Design with society: Why socially responsive design is good enough*.
- Gaver, W., Beaver, J., & Benford, S. (2003). Ambiguity as a Resource for Design. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 233–240.
<https://doi.org/10.1145/642611.642653>
- Gaver, W., Dunne, A., & Pacenti, E. (1999). Design: Cultural Probes. *Interactions*, 6(1), 21–29.
<https://doi.org/10.1145/291224.291235>
- Glover, R. W. (2012). Games without frontiers? Democratic engagement, agonistic pluralism and the question of exclusion. *Philosophy & Social Criticism*, 38(1), 81–104.
<https://doi.org/10.1177/0191453711421605>
- Goi, S. (2005). Agonism, Deliberation, and the Politics of Abortion. *Polity*, 37(1), 54–81.
- Hallnäs, L., & Redström, J. (2001). Slow Technology – Designing for Reflection. *Personal and Ubiquitous Computing*, 5(3), 201–212. <https://doi.org/10.1007/PL00000019>
- Hansson, K., Forlano, L., Hee-jeong Choi, J., DiSalvo, C., Pargman, T. C., Bardzell, S., Lindtner, S., & Joshi, S. (2018). Provocation, Conflict, and Appropriation: The Role of the Designer in Making Publics. *Design Issues*, 34(4), 3–7. https://doi.org/10.1162/desi_a_00506
- Hendren, S. (2016). An Icon is a Verb: About the Project. *The Accessible Icon Project*.
<http://accessibleicon.org>
- Jakobsone, L. (2017). Critical design as approach to next thinking. *The Design Journal*, 20(sup1), S4253–S4262. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352923>
- Johannessen, L. K. (2017). *The Young Designer's Guide to Speculative and Critical Design*. 12.
- Johannessen, L. K., Keitsch, M. M., & Pettersen, I. N. (2019). Speculative and Critical Design—Features, Methods, and Practices. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), 1623–1632. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.168>
- Julier, G. (2000). *The Culture of Design*. SAGE Publications.
- Kamberelis, G., & Dimitriadis, G. (2013). *Focus Groups: From structured interviews to collective conversations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203590447>
- Keitsch, M. M. (2010). A postmodernist approach to product semantics. *Design Semiotics in Use*, 24–

39.

- Kember, D. (2000). *Action Learning and Action Research: Improving the Quality of Teaching and Learning*. Psychology Press.
- Kerridge, T. (2015). *Designing Debate: The Entanglement of Speculative Design and Upstream Engagement* [Tese de Doutorado, Goldsmiths, University of London].
<https://doi.org/10.25602/GOLD.00012694>
- Kourouthanassis, P. E., & Giaglis, G. M. (2008). *Pervasive Information Systems*. M.E. Sharpe.
- Krippendorff, K. (2005). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. CRC Press.
<https://doi.org/10.4324/9780203299951>
- Kristoffersson, S. (2003). *Memphis och den italienska antidesignrörelsen* / [Doctoral thesis]. University of Gothenburg.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2009). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*. SAGE.
- Kurt Lewin: Groups, experiential learning and action research – infed.org*: (sem data). Obtido 1 de junho de 2022, de <https://infed.org/mobi/kurt-lewin-groups-experiential-learning-and-action-research/>
- Lang, P., & Menking, W. (2003). *Superstudio: Life without Objects*. Skira.
- Malpass, M. (2012). *Contextualising Critical Design: Towards a Taxonomy of Critical Practice in Product Design* [Doctoral thesis].
https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/6102/1/Contextualising_critical_design.pdf
- Malpass, M. (2016). Critical Design Practice: Theoretical Perspectives and Methods of Engagement. *The Design Journal*, 19(3), 473–489. <https://doi.org/10.1080/14606925.2016.1161943>
- Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practice*. Bloomsbury Publishing.
- Manzini, E. (2015). Design in a Connected World. Em *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social* (pp. 29–54). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Martins, R. M. L., & Rodrigues, M. de L. M. (2004). Estereótipos sobre idosos: Uma representação social gerontofóbica. *Millenium*, 249–254.
- Mazé, R. (2007). *Occupying Time: Design, Time, and the Form of Interaction*.
<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:bth-00392>
- Mazé, R. (2008). *Criticality Meets Sustainability: Constructing critical practices in design research for sustainability*.
- Mazé, R., & Redström, J. (2009). DIFFICULT FORMS: Critical practices of design and research. *Research Design Journal*, 1(1), 28–39.
- Mitrovic, I. (2015). *Introduction to Speculative Design Practice – Eutopia, a Case Study*.

- Morgan, D. L. (1997). *Focus groups as qualitative research* (2.^a ed.). Sage Publications, Inc.
<https://doi.org/10.4135/9781412984287>
- Mouffe, C. (1995). Politics, democratic action, and solidarity. *Inquiry*, 38(1–2), 99–108.
<https://doi.org/10.1080/00201749508602377>
- Mouffe, C. (2000a). *Deliberative democracy or agonistic pluralism* (Vol. 72). Institut für Höhere Studien (IHS), Wien.
- Mouffe, C. (2000b). *The Democratic Paradox*. Verso.
- Palmore, E. (2001). The ageism survey: First findings. *The Gerontologist*, 41(5), 572–575.
<https://doi.org/10.1093/geront/41.5.572>
- Palmore, E. (2004). Research Note: Ageism in Canada and the United States. *Journal of Cross-Cultural Gerontology*, 19(1), 41–46. <https://doi.org/10.1023/B:JCCG.0000015098.62691.ab>
- Potter, N. (2002). *What Is a Designer: Things, Places, Messages* (4.^a ed.). Hyphen.
- Prado, L. (2017, agosto 31). Questioning the “critical” in Speculative & Critical Design. *Medium*.
<https://medium.com/a-parede/questioning-the-critical-in-speculative-critical-design-5a355cac2ca4>
- Robach, C. (2005). Critical Design: Forgotten History oor Paradigm Shift. Em *Shift: Design as Usual-Or a New Rising?* (pp. 30–41). Arvinus.
- Rossi, C. (2013). Bricolage, Hybridity, Circularity: Crafting Production Strategies in Critical and Conceptual Design. *Design and Culture*, 5(1), 69–87.
<https://doi.org/10.2752/175470813X13491105785622>
- Ryan, K., Gandha, T., Culbertson, M., & Carlson, C. (2013). Focus Group Evidence: Implications for Design and Analysis. *American Journal of Evaluation*, 35, 328–345.
<https://doi.org/10.1177/1098214013508300>
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Swann, C. (2002). Action Research and the Practice of Design. *Design Issues*, 49–61.
<https://doi.org/10.1162/07479360252756287>
- Thackara, J. (2013, dezembro 19). *Republic of Salvation (Michael Burton and Michiko Nitta)*. Design and Violence. <http://designandviolence.moma.org/republic-of-salvation-michael-burton-and-michiko-nitta/>
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2015). *What is Discursive Design?* Core77.
<https://www.core77.com/posts/41991/What-is-Discursive-Design>
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2019). *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*.

MIT Press.

Tonkinwise, C. (2015). *Design Fictions About Critical Design / Modes of Criticism*.

<https://modesofcriticism.org/design-fictions-about-critical-design/>

Walker, S. (2010). Wrapped Attention: Designing Products for Evolving Permanence and Enduring

Meaning. *Design Issues*. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00047

Zuber-Skerritt, O. (1992). *Action Research in Higher Education: Examples and Reflections*. Kogan Page.