



PRÁTICAS EMERGENTES NO DESIGN DO ARTEFACTO URBANO: INTERDISCIPLINARIDADE E CO-DESIGN

EMERGING PRACTICES IN DESIGNING URBAN ARTIFACTS: INTERDISCIPLINARITY AND CO-DESIGN

Sofia Seabra Águas

Universidade Lusófona de Lisboa

sofiaaguas@sapo.pt

Recibido: 20 diciembre 2013 Revisado: 14 febrero 2014 Publicado: 1 octubre 2014

Abstract:

This article explores the tangible and intangible dimensions of the relationship between street furniture, public space and its user. This relationship is discussed through a reflection on the concepts and key features in the development of interdisciplinary street furniture design projects. It is addressed the importance of street furniture elements in the valorisation and perception of the quality of public space, and the various dimensions underlying these artefacts. It is also discussed the concept of interdisciplinarity, integrating it within the view of co-design and how the new forms of public participation are changing the practice of design. It was intended to understand the full innovation potential of an interdisciplinary approach to street furniture design and the implications of that action.

Keywords: interdisciplinarity, co-design, street furniture, public space, user.

Resumo

Este artigo explora as dimensões tangíveis e intangíveis da relação entre o mobiliário urbano, o espaço público e o seu utilizador. Procurou-se discutir esta relação através de uma reflexão sobre os conceitos e as características fundamentais no desenvolvimento de projectos interdisciplinares de design de mobiliário urbano. Abordou-se a importância dos elementos de mobiliário urbano na valorização e percepção da qualidade do espaço público e as várias dimensões subjacentes a estes artefactos. Também foi tratado o conceito de interdisciplinaridade integrando-o dentro da visão do co-design e como as novas formas de participação pública estão a alterar as práticas do design. Pretendeu-se compreender todo o potencial de inovação derivado de uma abordagem interdisciplinar ao design de mobiliário urbano e quais as implicações dessa acção.

Palavras-chave: interdisciplinaridade, co-design, mobiliário urbano, espaço público, utilizador.

Resumen

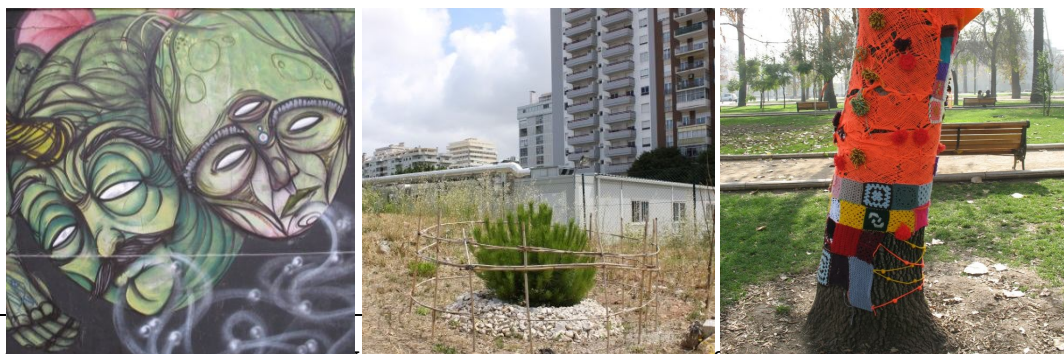
Este artículo explora las dimensiones tangibles e intangibles de la relación entre el mobiliario urbano, el espacio público y su usuario. Tratamos de analizar esta relación a través de una reflexión sobre los conceptos y las características clave en el desarrollo de proyectos de diseño interdisciplinarios de mobiliario urbano. Abordado la importancia de los elementos de mobiliario urbano en la recuperación y la calidad percibida del espacio público y las diversas dimensiones subyacentes de estos artefactos. También se trató el concepto de interdisciplinariedad integrándola dentro de la vista de la co-diseño y cómo las nuevas formas de participación pública están cambiando la práctica del diseño. Su objetivo es aprovechar todo el potencial de la innovación derivada de un enfoque interdisciplinario para el diseño de mobiliario urbano y cuáles son las consecuencias de esa acción.

Palabras claves: interdisciplinariedad, co-design, mobiliario urbano, espacio público, usuario



INTRODUÇÃO

Nos anos 70 do século passado, Lefebvre ([1974] 1991) refere a passividade dos cidadãos enquanto utilizadores do espaço público urbano como um dos maiores problemas na configuração e estruturação destes lugares. No entanto, desde sempre os cidadãos têm deixado a sua marca no espaço público das cidades – há muitos anos que podemos encontrar inscrições feitas em paredes e muros, actualmente chamadas de *Graffiti* (fig. 1) e mais recentemente surgiram grupos como os *Guerrilla Gardening*¹ (fig. 2) ou *Yarn Bombing*² (fig. 3) que se têm feito representar através de várias formas de expressão. A especificidade destas acções pretende propor uma escala humana num ambiente cada vez mais apreendido numa ‘mega escala’ e simultaneamente reclamar de volta o espaço público urbano. Contudo, estes grupos simbolizam uma minoria da população e sendo importantes e emblemáticos de uma cultura que se pretende fazer representar, não são expressão da diversidade e pluralismo da sociedade urbana contemporânea.



¹ *Guerrilla gardening* ou jardinagem de Guerrilla é uma prática clandestina de jardinagem, onde as terras abandonadas e não cuidadas do espaço público são tratadas e cultivadas pela população mediante actos não autorizados,

² *Yarn Bombing* é um tipo de intervenção que utiliza técnicas de *tricot* e *crochet* com fios coloridos em vez de tinta ou giz e que pretende uma personalização do espaço público. Apesar de estas instalações não serem permanentes pois podem ser removidas são, na sua maioria, consideradas ilegais.

Figura 1: Graffiti, Santiago, Chile Figura 2: Guerrilla Gardening, Lisboa, Portugal Figura 3: Yarn Bombing, Santiago, Chile

Como afirma Remesar (2005) *“a rua, as praças e os parques são o (...) local da expressão da cidadania mediante a sua ocupação e manifestação de inquietações”*. No entanto, continuamos a defrontarmo-nos com uma certa passividade generalizada na participação pública provavelmente devido às regulamentações e restrições existentes no espaço público, que sendo algumas conservadoras e obsoletas, não fomentam a construção do lugar. Muitos cidadãos olham para o espaço público e vêem-no como um espaço privado pertença da cidade, do município e não deles próprios. Será porque a gestão e o planeamento destes lugares é da responsabilidade dos profissionais e dos burocratas? Será que estes espaços servem realmente a sua comunidade? Será que convidam a sua população a utilizá-los? A realidade é que muitos espaços públicos carecem de elementos humanizadores que possam fomentar a coesão entre o espaço, as suas estruturas circundantes e o cidadão. Neste contexto, o mobiliário urbano tem um papel fundamental na construção dum ambiente que garanta a qualidade e valorização do espaço público e favoreça a sua utilização e fruição pelo cidadão.

A importância dos artefactos de mobiliário urbano

Dentro dos vários elementos que compõem o espaço público, o mobiliário urbano tem uma forte ligação com o ambiente onde está inserido. Composto por um conjunto de artefactos e microestruturas que habitam e compõem o espaço público, tem sobre este bastante influência ao contribuir e possibilitar a sua utilização, fruição e grau de sociabilização das suas comunidades. Os seus elementos configuracionais tais como a linha, a superfície, a textura, a cor, a forma, o volume, os materiais, etc., permitem intervenções que podem contribuir para definir traços da identidade do local, características referentes ao clima, aos comportamentos, à paisagem urbana, à história e memória de cada espaço público (Águas, 2009). Como referem Pol e Valera (1999) *“el mobiliario urbano, los bancos, las farolas, las fuentes, las papeleras etc., es uno de los elementos más 'activos' de la interacción entre el entorno y el ciudadano”* (figs. 4 e 5).



Figuras 4 e 5: Mobiliário urbano que acomoda múltiplos utilizadores e contribui para a experiência de fruição do espaço público, Santiago do Chile.

Tradicionalmente são os designers de produto, os designers industriais ou os

arquitectos que concebem os elementos de mobiliário urbano, no entanto, este tipo de projecto deveria ser abordado a partir de uma perspectiva interdisciplinar. Brandão (2005) afirma que *“nenhuma disciplina tem tutela sobre a forma da cidade, mas nenhuma se desvaloriza na colaboração”* acrescentando que *“a cidade não é matéria de uma só disciplina e nenhuma disciplina se diminui na colaboração”*. Pressupõe-se assim a necessidade de cruzar diversos conceitos e abordagens de diferentes áreas de conhecimento para poder actuar no desenvolvimento das cidades incluindo no seu espaço público, nomeadamente e também, quando se trata de projectos de design de mobiliário urbano para o espaço público.

Claro que o próprio desenvolvimento de um projecto de design de um qualquer artefacto já pressupõe um trabalho de equipa. Hoje em dia muitos dos produtos já atingiram um grau de complexidade tão grande que requerem uma equipa interdisciplinar: *“The design process, then, is the organization and management of people and the information they develop in the evolution of a product”* (Ullman, 2003). Igualmente a metodologia projectual desenvolvida por Ulrich e Eppinger (2000) aponta para a necessidade de interdisciplinaridade, onde as valências técnicas envolvidas são claramente descritas e relacionadas com cada actividade e onde o desenvolvimento de produto é descrito como uma actividade verdadeiramente interdisciplinar.

Dimensões dos artefactos

Compreender as várias dimensões dos artefactos³, – funcionais, formais, técnicas, económicas, sociais, ambientais, políticas, etc. – é uma condição fundamental para responder aos requisitos relevantes de cada projecto de design.

Quando descrevemos um artefacto, qualquer que seja, centramo-nos naturalmente nos seus elementos mais tangíveis, ou seja, nos atributos físicos que podemos ver e tocar, como os aspectos formais, funcionais, estruturais e materiais. Isto é, nas características mais imediatas do artefacto. Mais recentemente, também se começou a considerar os elementos intangíveis do artefacto, ou seja, as propriedades incorpóreas e todos os aspectos psicológicos relacionados com as reacções emocionais derivadas da interacção artefacto-homem. Todas estas dimensões do artefacto implicam uma percepção holística de várias áreas de conhecimento para conseguirmos compreendê-lo na sua totalidade.

Actualmente, para além da abordagem tradicional de integração de requisitos funcionais, formais, estruturais, de segurança, de qualidade, ergonómicos, de produção, legais e éticos, económicos e ambientais no desenvolvimento de um artefacto, o designer tem também que compreender as várias dimensões das relações das pessoas com os artefactos e incorporar os aspectos cognitivos de usar e interagir assim como outros aspectos emocionais na relação utilizador/artefacto, isto é, tem de controlar o espaço dinâmico existente entre o utilizador e o artefacto. O designer tem de procurar melhorar a ligação entre o ser humano e o artefacto, fundamental para ambos. Estas questões são ainda mais significativas, uma vez que as pessoas atribuem a certos artefactos um valor sentimental: têm o hábito de

³ Por artefacto entendemos aqui algo construído pelo homem e compreendido enquanto objecto físico, em oposição ao construído pela natureza.

pensar e falar destes como tendo carácter (Janlert & Stolterman, 1997). A discussão à volta da *vida social das coisas*, passa por uma análise aos vários modos em que os objectos possuem valor para os indivíduos e grupos (Fridberg, 2008), em que segundo o filósofo alemão Simmel, o valor nunca é uma propriedade intrínseca dos objectos mas um juízo de valor feitos pelas pessoas (Simmel *apud* Appadurai, 1986).

Neste sentido, é possível associar aos artefactos identidade e significado, assim como características de valor, carácter e simbolismo. Estas questões revelam a grande complexidade que o artefacto contem em si mesmo e na sua relação com a sociedade e o contexto. Isto é particularmente relevante, quando se trata de projectar artefactos para os espaços públicos urbanos, que exigem a adopção de uma perspectiva interdisciplinar na sua relação com o utilizador, na sua relação com o contexto local e na própria identificação e significado enquanto artefacto.

Estes quesitos são particularmente visíveis quando nos apercebemos que as referências urbanas estão presentes no quotidiano das cidades, seja na memória dos seus habitantes, seja nos hábitos e costumes locais, seja na própria estrutura urbana. Aliás, quando pensamos numa cidade, reflectimos em algo pessoalmente significativo e este processo cognitivo poderá passar pela figuração do mobiliário urbano. Ao longo dos anos, alguns elementos do mobiliário urbano passaram a ser associados a uma cultura ou a um local específico, pois são representativos de características identitárias de determinados contextos, como por exemplo, as cabinas telefónicas de Inglaterra, as entradas de metro ‘arte nova’ de Paris, a calçada portuguesa, os orelhões no Brasil, as máquinas de venda de jornais em Nova Iorque ou os bancos e candeeiros modernistas de Barcelona (Águas, 2009). Neste sentido, podemos afirmar que o mobiliário urbano (artefacto) tem um papel essencial e determinante na relação **espaço público/utilizador, espaço público/artefacto e artefacto/utilizador**.

Interdisciplinaridade e Design

Por mais de um século que a transmissão de conhecimento e o desenvolvimento de novo conhecimento foi concretizado através da especialização disciplinar. Actualmente a interdisciplinaridade é comum a várias áreas, pois existe um reconhecimento crescente da sua necessidade para responder a perguntas complexas, resolver problemas complexos e alcançar uma compreensão coerente de questões complexas que estão cada vez mais longe da capacidade de uma só disciplina conseguir resolver de forma abrangente e adequada (Repko, 2012).

Lenoir (1997) estabelece uma distinção entre o modo como a interdisciplinaridade é actualmente definida e praticada, distinguindo quatro campos principais de actuação: a *interdisciplinaridade científica* que tem como objectivo a produção de novo conhecimento no contexto da pesquisa científica ou a produção de novas disciplinas; a *interdisciplinaridade prática* referente ao conhecimento prático, técnico ou processual da vida diária, a *interdisciplinaridade escolar* cujo objectivo é a partilha de conhecimento científico num contexto escolar e, por último, a *interdisciplinaridade profissional* que visa a formação para o exercício e a prática da profissão.

Esta última definição, importante ao presente trabalho, requer a integração de uma série de procedimentos e conhecimentos que visam o desenvolvimento de competências necessárias para a profissão. Este conhecimento profissional não se baseia apenas no conhecimento científico ou teórico decorrente de disciplinas científicas estabelecidas, exige conhecimento prático ou experimental e conhecimento técnico ou processual, de forma a interagir com o conhecimento teórico de uma forma dinâmica, não-linear e não organizada hierarquicamente (Lenoir, 1997).

Esta abordagem permite levar as questões da interdisciplinaridade para a prática do design de mobiliário urbano, possibilitando desenvolver projectos interdisciplinares que criem ou enfatizem uma ou mais soluções para as várias dimensões intrínsecas a este tipo de artefactos.

Uma das primeiras questões que o projeto interdisciplinar levanta é a identificação das disciplinas a serem integradas no processo. Através dos três elementos basilares do projecto de design de mobiliário urbano - seres humanos (utilizadores), artefactos e contextos (espaço público) -, Love (2002) propõe nove áreas resultantes das interacções entre estes elementos:

- 1) **Humanos;**
- 2) **Objectos;**
- 3) **Contextos;**
- 4) Interacções **humano | humano;**
- 5) Interacções **objecto | objecto;**
- 6) Interacções **humano | objecto;**
- 7) Interacções **humano | contexto;**
- 8) Interacções **objecto | contexto;**
- 9) Interacções que envolvam **humano(s), objecto(s) e contexto(s)** em conjunto.

Através destas interacções, Love (2002) constrói um quadro que permite identificar a relação entre o design e outras áreas disciplinares, permitindo determinar as disciplinas relevantes num projecto interdisciplinar, nomeadamente num projecto de design de mobiliário urbano para o espaço público (tab. 1).

Esta tabela apresenta uma visão prática das disciplinas que poderão ser relevantes num processo de design interdisciplinar. Como referido anteriormente, o mobiliário urbano tem uma relação determinante com o espaço público (contexto), com o utilizador (ser humano) e entre si (objecto/artefacto), definindo segundo Love, uma abordagem ao seu design que envolve variadíssimas áreas disciplinares como se pode observar na tabela acima.

Área teórica sobre <i>designing</i> e <i>designs</i>	Disciplinas que abordam esta área teórica
Comportamento dos <i>humanos</i>	Biologia, Psicologia, Antropologia, pesquisa em design, História ..
Comportamento dos <i>contextos</i>	Estudos Ambientais, Geografia, História, Física, Psicologia Social, Sociologia, Gestão, Finanças, Sistemas ...
Comportamento de <i>objectos</i>	Engenharia, Ciências Naturais, História ...
Interacções <i>humano humano</i>	Psicologia, pesquisa em <i>designing</i> , Sociologia, Antropologia, Psicologia Social, História, Gestão, <i>Soft Systems</i> ...
Interacções <i>objecto objecto</i>	Engenharia, Ciências Naturais ...
Interacções <i>humano objecto</i>	Estética, Ergonomia, Filosofia, Psicologia, pesquisa em <i>designing</i> , pesquisa em design, Psicologia Social ...
Interacções <i>humano contexto</i>	Estética, Ergonomia, Psicologia, História, Geografia, Filosofia, Ciências Sociais, Antropologia ...
Interacções <i>objecto contexto</i>	Engenharia, Ciências Naturais ...
Interacções que envolvam <i>humano(s)</i> , <i>objecto(s)</i> e <i>contextos</i> em conjunto.	Estética, Biologia, Engenharia, Estudos Ambientais, Ergonomia, Filosofia, Psicologia, Ciências Naturais, pesquisa em <i>designing</i> , pesquisa em design ...

Tabela 1: Relação entre o design e outras áreas disciplinares num projecto interdisciplinar (adaptado de Love, 2002).

Co-design

Mas a questão da interdisciplinaridade no design de artefactos para o espaço público não se esgota na visão de integração recíproca de várias disciplinas académicas. O design do artefacto urbano também deverá ser encarado como uma actividade participativa em que os cidadãos são chamados a participar na construção do seu ambiente local em conjunto com outros actores técnico-político-administrativos envolvidos no processo de produção do espaço público.

A prática do co-design⁴ permite ao utilizador participar em todo o processo de desenvolvimento de um projecto de design, através de uma interacção directa com a equipa de design. Esta perspectiva assenta na convicção que as pessoas são criativas e procuram formas para expressar a sua criatividade (veja-se o exemplo do

⁴ O termo co-design já é actualmente utilizado dentro da esfera do design, mas os seus fundamentos assentam principalmente no trabalho de Liz Sanders sobre co-criação e também na obra de Pieter Jan.

YouTube, do Facebook, do Pinterest, etc.) e que os utilizadores são especialistas das suas próprias experiências, trazendo pontos de vista diferentes que contribuem para o processo de inovação e design (Sanders & Simons, 2009). Aliás o co-design requer uma postura e iniciativa criativa, tanto por parte dos investigadores, designers e clientes como pelas pessoas que, em última análise, irão beneficiar da experiência de co-design (Sanders & Stappers, 2008).

Relativamente ao espaço público o que determina se um espaço é valorizado como público, não é tanto o seu estatuto de propriedade, mas se é activamente utilizado e partilhado por diferentes indivíduos e grupos. Ou seja, a qualidade pública do espaço é composta pelas experiências que as pessoas são capazes de criar dentro dele, isto é, para além de ser um espaço traçado pelo seu projectista também é co-produzido através da participação e utilização diária da sua população. (Águas, 2012). E a integração dos vários utilizadores no seu planeamento e desenvolvimento poderá contribuir para esta valorização e apropriação.

Além disso, o co-design fomenta a relação utilizador/designer: a exposição aos utilizadores actua muitas vezes como uma fonte de inspiração e aumenta a empatia para com eles (Keates & Clarkson, 2003). A informação necessária é passada directamente do utilizador para o designer, aumentando assim o potencial de compreensão das diversas dimensões do artefacto intrínsecas a cada projecto.

O processo de design torna-se assim uma experiência interdisciplinar em que cada interveniente tem um papel importante e contribui igualmente para este, independentemente do seu meio social, cultural ou profissional. A parceria com os utilizadores garante a sua inclusão no desenvolvimento do conhecimento, na criação da ideia e no desenvolvimento conceptual de produtos, cujo objetivo final é o de melhor servir esses mesmos utilizadores (Naranjo-Bock, 2012). Esta perspectiva promove o conhecimento das necessidades, preferências, desejos, crenças, origem, valores ideológicos e éticos dos utilizadores, em que os designers são orientados para uma pesquisa mais empírica, que apresenta soluções derivadas de uma comunicação bidireccional contínua, com aqueles que irão utilizar o seu projecto (Águas, 2012).

Apesar de este ponto de vista ser teórico, é necessário compreender que o design de mobiliário urbano apresenta uma complexidade induzida pelas suas várias dimensões enquanto artefacto, pelo seu contexto e pelo seu utilizador, que deveria pressupor sempre uma perspectiva interdisciplinar (fig. 6).

A necessidade de projectar cada artefacto mais adaptado ao ser humano e ao contexto local, com significado e valor, torna necessário compreender todo o potencial de inovação de uma abordagem interdisciplinar do design mas também os riscos inerentes a tal procedimento que considerem a sua complexa estrutura de conhecimento e comunicação.

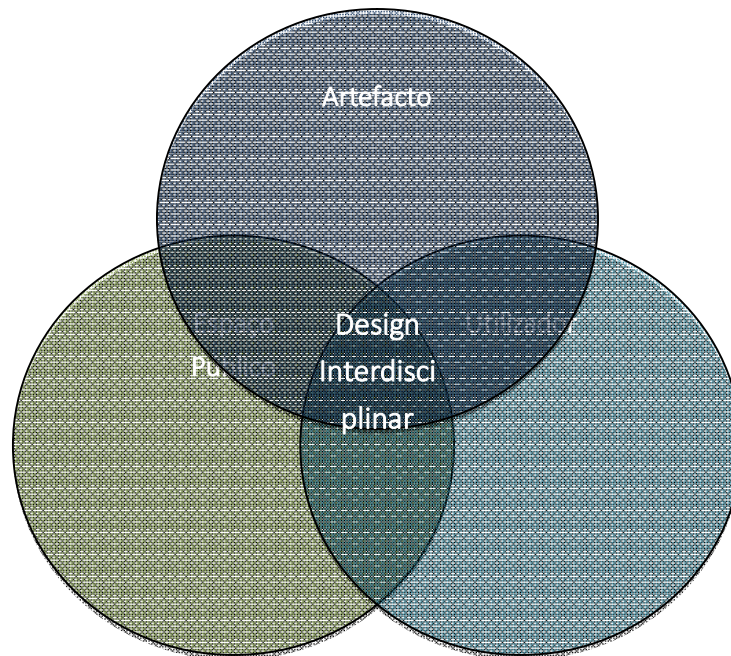


Figura 6: Interdisciplinaridade/co-design de artefactos para o espaço público

Novos domínios da colectividade criativa

O conceito de interdisciplinaridade torna-se, assim, mais abrangente no contexto do co-design, que para além de integrar as várias perspectivas de diferentes disciplinas académicas, também incorpora a diversidade de pontos de vista e de experiências dos vários actores envolvidos.

Torna-se assim evidente que a abordagem feita até à data à prática do design, não consegue responder à complexidade dos desafios que o artefacto urbano pressupõe. Não estamos apenas a projectar produtos, estamos a projectar para as futuras experiências das pessoas, das comunidades e das culturas, que estão interligadas e informadas de modo inimaginável há dez anos atrás (Sanders & Stappers, 2008). Necessitamos de práticas de design mais abrangentes com abordagens centradas nas necessidades das comunidades, que permitam identificar oportunidades que correspondam às suas experiências futuras.

Para além das manifestações, mais ou menos espontâneas, de *graffitters* ou de grupos urbanos como os de *Guerrilla Gardening* ou *Yarn Bombing*, demonstrativas da vontade e capacidade de intervenção na construção e produção de espaço público, existem actualmente muitos outros projectos fomentadores da participação individual e/ou colectiva, que possibilitam expressar as vontades e necessidades do cidadão e intervir directamente nos processos de design do espaço público. Projectos como os da *Rambla do Bairro de La Mina* e o *Mural* e a *Rambla do Bairro*

*Baró de Viver*⁵, em Barcelona, desenvolvidos em parceria com o Grup Centre de Recerca Polis da Universidade de Barcelona, são exemplos da criação formal de espaços de comunicação e promoção efectiva de participação pública através de técnicas e ferramentas desenvolvidas para potenciar a participação cidadã. Por todo o mundo, existem experiências e projectos inovadores, mais ou menos recentes, capazes de lidar com as tensões e contradições que caracterizam o espaço público das cidades, que através de várias práticas também procuram um diálogo presencial que promova a participação pública na tomada de decisões quanto ao planeamento e design dos espaços públicos das cidades.

Mais recentemente surgiram também projectos baseados na World-Wide Web como forma de aumentar a participação pública nas decisões concernentes aos espaços públicos urbanos. O acesso à informação sobre os vários assuntos pertinentes está disponível em qualquer local e a qualquer hora, desde que exista acesso à Internet. O *site The Abu Dhabi Urban Street Design Manual (USDM) online design tool*⁶, foi desenvolvido pela Abu Dhabi Urban Planning Council (UPC) e permite olhar para a rua como uma superfície editável, onde se pode definir o tipo de rua e respectiva orientação, acrescentar vias dedicadas a pedestres, bus ou ciclovias, alargar um passeio, escolher a dimensão e tipo de árvores, definir a iluminação pública e outro tipo de mobiliário urbano (figs. 7 e 8).



Figuras 7 e 8: *Urban Street Design Manual (USDM) online design tool*

(Fonte: <http://stroadtoboulevard.tumblr.com/post/44040848372/abu-dhabi-street-design-tool>)

Existem várias outras plataformas *online*, redes sociais e *chats*, disseminadas por todo

⁵ Para mais informação consultar o *site*:

http://www.ub.edu/escult/index_participacio.html (acedido Jun. 2014)

⁶ Para mais informação consultar o *site*:

http://usdm.upc.gov.ae/usdm_online_tool/USDM_Online_Tool.html (acedido Jun. 2014)

o lado, que possibilitam a participação individual e/ou colectiva do cidadão. O #oneidea é um exemplo de um *chat*, que através do Twitter, permite a qualquer pessoa sugerir ideias visuais para melhorar os espaços públicos dos locais onde habita. No início de cada sessão de 24 horas, é mostrada uma imagem de um espaço urbano e feita uma descrição do seu uso corrente e contexto. Durante as 24 horas seguintes, através da utilização do hashtag #oneidea, os participantes são encorajados a fornecer uma ideia de como o espaço pode ser melhorado, tanto para o seu contexto e uso específico, como também, como exemplo para outras cidades com espaços semelhantes. No final da sessão de 24 horas, a imagem original e todas as ideias apresentadas são publicadas, documentando-as e apresentando-as como exemplos do que pode ser produzido num dia, para tornar mais aprazíveis os espaços públicos das nossas cidades.

Existem muitas outras plataformas e projectos de participação pública baseadas na utilização da internet e de redes sociais, que ajudam o cidadão a expressar a sua opinião sobre assuntos que afectam a sua comunidade, no entanto, apesar de válidas e úteis, deverão ser encaradas como um complemento às práticas actuais de participação pública (figs. 8, 9 e 10).



Figuras 8, 9 e 10: Cidadãos a Intervir/produzir o espaço público local.

(Fonte: Grupo Urfun Lab Surat; <http://www.designwala.org/2011/02/urban-fun-urfun-lab-surat/>)

Conclusões – práticas emergentes no design do artefacto urbano

Ao longo dos anos o design tem sido uma disciplina em contínua expansão, adaptando novas dimensões e realidades, procurando adequar-se às várias conjunturas económicas, sociais, ambientais e culturais. Se alguns designers já passaram de desenhar *para* os utilizadores para desenhar *com* eles e conceptualizam o seu trabalho como experiências, interações e serviços, privilegiando a noção de imaterialidade e de acção social, como é que se podem caracterizar estas práticas de design actuais?

Como referido anteriormente, os elementos chave num projecto de mobiliário urbano implicam a consideração do utilizador, do artefacto e do seu contexto. Mas o envolvimento do *utilizador* ainda representa um passo radical nas práticas actuais do designer, as diversas dimensões dos *artefactos* transformam-no numa entidade extremamente complexa, sujeita a imensas variáveis, nem sempre fáceis de enquadrar e decifrar e o *contexto*, uma entidade em constante mutação que encerra em si uma diversidade cultural, social, histórica, ambiental e económica difícil de interpretar.

O programa Dott 07 (Designs on time) através de um conjunto de projectos proporcionou o contexto para a emergência de novas e inovadoras formas da prática de design no Reino Unido em projectos de carácter comunitários. Este programa permitiu identificar um conjunto de procedimentos dominantes adoptados pelos designers de modo a contribuir para os desafios sociais nas áreas da saúde, educação, mobilidade, alimentos e energia (Chick & Micklethwaite, 2011):

- **Co-criador:** co-designing com as pessoas, em vez de para elas;
- **Comunicador:** uso de dispositivos de comunicação que possibilitem às comunidades conversas em torno das questões;
- **Estratega:** elaboração de planos de acção criativa para envolver as comunidades na resolução das questões;
- **Construtor de capacidades:** construir competências de design entre as pessoas de modo aos próprios resolverem os desafios;
- **Empreendedor:** criar ideias poderosas para melhorar a vida das pessoas e disseminá-las a toda a sociedade;
- **Pesquisador:** utilizar a pesquisa em design para trazer perspectivas centradas nas pessoas para o desenvolvimento de produtos e serviços;
- **Facilitador:** reunir as comunidades através de ferramentas de design para agirem sobre as questões.

Estas características apontam para a importância das competências do designer, como mediador e catalisador no processo de design de mobiliário urbano. Cada vez mais a sua prática profissional assume um papel de responsabilidade social, política, ambiental, cultural e económica no desenvolvimento de artefactos, na medida em que estes irão influenciar directamente os comportamentos e as mentalidades, vão transmitir valores e significados, vão contribuir para o ambiente visual colectivo, vão criar a imagem do lugar.

Neste sentido, o designer já não desenhará apenas artefactos em si, mas ambientes e sistemas capazes de responder às necessidades futuras das pessoas como locais de encontro e existência, lugares de lazer e de fantasia, de contemplação, de descoberta e passeio, de relaxamento, ou seja, lugares de suporte à vida colectiva. Como vimos, o artefacto urbano aparece como uma entidade cuja grande complexidade é induzida pelo utilizador e pelo seu contexto, assim os designers têm que gerir esta complexidade, considerar a variedade de dimensões do artefacto, do utilizador e do contexto de forma a projectar cada artefacto mais adaptado ao ser humano e ao seu contexto.

Presentemente, o designer lida com novas formas de participação no design de artefactos, que tiram partido das novas tecnologias para o design de novos produtos e serviços, com iniciativas de *open innovation* e *crowdsourcing* para o desenvolvimento de novas ideias, onde o utilizador é claramente chamado a participar no projecto de design, tornando-se co-criador no processo. Estas questões apelam ao conceito de co-design e a um posicionamento claro do papel do designer em processos interdisciplinares, pois como afirma Bártolo (2006) a interdisciplinaridade não é uma disciplina mas

“é uma zona de trocas, no interior da qual não se trata de conjugar, nem tão pouco de confrontar disciplinas autónomas, mas de produzir conhecimentos

novos a partir dos níveis de organização da estrutura de cada disciplina e do jogo transaccional dos fluxos que as atravessam”.

Necessitamos assim de conceitos criativos e abordagens projectuais aptas a criar e desenvolver projectos globais de design, capazes de um desenvolvimento integrado e integrador na valorização e respeito pelas diferenças, que agreguem as várias dimensões do artefacto, do seu contexto e do seu utilizador, que favoreçam a comunicação entre os vários intervenientes, que promovam o envolvimento equitativo do cidadão no seu desenvolvimento e onde o respeito por este e pelo seu contexto sejam imperativos projectuais.

Referências

- Águas, S. (2009). Do design ao co-design: uma oportunidade de design participativo na transformação do espaço público. *On the W@terfront*, nº 22. Abril 2012. (acedido Maio 2013: <http://www.raco.cat/index.php/Waterfront/article/view/252044>)
- Águas, S. (2009). *Design de Candeeiros de Iluminação Pública para a Sustentabilidade do Espaço Público*. Tese apresentada para a obtenção do grau de Doutor no Doutoramento em Espacio Público y Regeneración Urbana: Arte y Sociedad. Departamento de Escultura. Universidade de Barcelona.
- Appadurai, A. (1986). Introduction: Commodities and the Politics of Value. *The Social Life of Things*, A. Appadurai (ed.). Cambridge: Cambridge University Press, pp.3-63.
- Bártolo, J. O estado do design. Reflexões sobre teoria do design em Portugal. *Arte Capital*. 2006-10-01. (acedido em Maio 2013: <http://www.artecapital.net/opiniao-30-jose-bartolo-o-estado-do-design-reflexoes-sobre-teoria-do-design-em-portugal>)
- Brandão, P. (2005). *Ética e Profissões, no Design Urbano. Convicção, Responsabilidade e Interdisciplinaridade. Traços da Identidade Profissional no Desenho da Cidade*. Tese apresentada para a obtenção do grau de Doutor no Doutoramento em Espacio Público y Regeneración Urbana: Arte y Sociedad. Departamento de Escultura. Universidade de Barcelona.
- Chick, A. & Micklethwaite, P. (2011). *Design for Sustainable Change: How Design and Designers Can Drive the Sustainability Agenda*. AVA Publishing SA
- Fridberg, D. (2008). *The Social Life of Things*. (acedido em Maio 2013 em: <http://www.seiselt.com/smutheory/Diana%20Fridberg/index.html>)
- Janlert, L.-E., Stolterman, E. (1997). The character of things, *Design Studies*, Vol. 18, 1997, pp. 297-314. (acedido em Maio 2013: <http://www.cse.chalmers.se/research/group/idc/ituniv/kurser/09/idproj/papers/character.pdf>)
- Keates, S., & Clarkson, P. J. (2003). *Countering design exclusion: An introduction to inclusive design*. London; New York: Springer.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Blackwell: Oxford, UK.
- Lenoir, Y. (1997). Some Interdisciplinary Instructional Models Used in the Primary Grades. *Quebec Issues in Integrative Studies*, No. 15, pp. 77-112 (1997).
- Love, T. (2002). Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing

and designs: some philosophical issues. *International Journal of Design Studies*, 23(3), pp. 345-361.

Naranjo-Bock, C. (2012). Creativity Based Research: The Process of Co-Designing with users. *UX Magazine*. Article nº 840. April 24, 2012 (acedido em Maio 2013: <http://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users>)

Pol, E. e Valera, S. (1999). Symbolisme de l'espace public et identité sociale. *Villes en Parallèle*, 28-29, 13-33. (acedido em Maio 2013: <http://www.ub.edu/escult/doctorat/html/lecturas/villes.pdf>)

Remesar, A. (2005). Dois apontamentos sobre o espaço público. *Arquitecturas*, nº 6, Novembro 2005 (acedido em Maio 2013: http://www.academia.edu/457195/Dois_apontamentos_sobre_Espaco_Publico)

Repko, A.F. (2012). *Interdisciplinary research: Process and theory*. Second Edition, Los Angeles: Sage Publications.

Sanders, E.B. & Simons, G. (2009). A Social Vision for Value Co-creation in Design. Open Source Business Resource, December 2009: Value Co-Creation. (acedido em Maio 2013: http://www.maketools.com/articles-papers/Social_Vision_for_Value_CoCreation_in_Design.pdf)

Sanders, E.B. & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), 5-18, 2008. (acedido em Maio 2013: www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf).

Ullman, D.G. (2003). *The Mechanical Design Process*. McGraw-Hill Higher Education. New York, USA.

Ulrich, K.T. e Eppinger, S.D. (2000). *Product Design and Development*, McGraw-Hill, New York.

RECONOCIMIENTO

Este trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto HAR 2012-30874