

Título
Title

Y — Desenhar Portugal

Subtítulo
Subtitle

Documentação
do Projeto Escolas
+ Exposição

Documentation
of the Schools Project
+ Exhibition

Curadores
Curators

Francisco Providência
Joana Quental
Rui Costa

Edição
Edition

**PORTO
DESIGN
BIENNALE
2019**

Projetos de escolas de design em Portugal

Projects by Portuguese Design Schools

Escola de Design

Escolas é um projeto da Porto Design Biennale que observa o ensino do Design em Portugal, atribuindo protagonismo às 35 escolas de Design portuguesas (privadas e públicas, universitárias e politécnicas), distribuídas de Norte a Sul do país continental e insular, com vista à realização de uma mostra nacional, internacionalmente comunicada, constituindo uma reserva de demonstração e reflexão sobre o Design que se propõe, ensina e aprende.

Escola de Design

As escolas têm desempenhado grande protagonismo na cultura do Design, não só pela transferência do conhecimento (através do ensino), mas também na produção de conhecimento, pela reflexão conjunta a que se obrigam. Mas as escolas também têm tomado um lugar relevante no desenvolvimento dos territórios e suas culturas. Por isso, uma exposição sobre o que se faz nas nossas escolas será também uma exposição sobre as regiões que as acolhem, as estratégias em que acreditam e, sobretudo, uma plataforma de comunicação daqueles docentes e discentes que nelas trabalham.

Escola de Design

No centenário da fundação da Bauhaus (Weimar, 1919-1923), considerada a primeira escola de Design, perguntamo-nos em que é que as nossas escolas se lhe assemelham e dela se diferenciam.

Os nossos estudantes são hoje muito diferentes dos daquela época. *Os millennials* nasceram na tecnicidade digital, e isso fez deles cidadãos globais, muito sensíveis às questões ambientais, mas pessoas tecnicamente mediadas pelo digital. Nesta condição, os indivíduos acreditam ilimitadamente na técnica, tendo perdido capacidade e interesse pelo fazer oficinal, base da aprendizagem “bauhausiana”. Por isso, há também nas escolas uma tensão entre tecnicidades tradicional e pós-industrial, que as novas máquinas digitais (*robots* e impressoras 3D) tentarão superar.

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Schools is a project of the Porto Design Biennale, which takes a look at the teaching of Design in Portugal, focusing on the 35 Design schools (public and private, universities and polytechnics), spread across the Portuguese mainland and islands, with a view to organising a national exhibition. This exhibition would be communicated internationally and showcase and reflect upon the kind of Design that is set out, taught, and learned in Portugal.

Escola de Design

These schools have played a significant role in the culture of Design, not only through knowledge transfer (via teaching), but also in knowledge production because of the collective consideration that they demand. Schools have also had an important role to play in the development of regions and their cultures. Therefore, an exhibition about what goes on in our schools would also be an exhibition about the areas they are located in, the strategies they believe in and, above all, be a platform for the teachers and students that work in them.

Escola de Design

On the centenary of the founding of Bauhaus (Weimar, 1919- 1923), which was considered to be the first school of Design, we look at how our schools are similar and how they differ. Our students are now very different from those of that era. Millennials were born into a digital age and that has made them global citizens who are very sensitive to environmental issues, but they are technically mediated by the digital world. In these circumstances, individuals have an unending belief in technology, and have lost skills and interest in workshop production, which is the basis of Bauhaus learning. Therefore, within schools there is also a tension between traditional and post-industrial techniques, which new digital machines (robots and 3D printers) attempt to overcome.

Coordenador Projeto Escolas

Schools Project Coordinator

Francisco Providência

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

Escola de Design

designers contribute
a better world?
But not if we
state how they do it.
It's lift the heavy weight of
the world's disasters from the
designers on a quilt trip
Design's future cannot
merely consist of
continuing to produce for
an inflated market, nor can
it consist of merely finding
solutions to sustain our
world and our natura

After all, why strive for a
sustainable world if that
world bans playfulness and
appealing surprise?
Let's expect from designers
their undisciplined creativity
foremost. The criteria for
estimating a design's impact
might for instance consist
of these questions:
Why?
How?
What?
When?
Where?
Who?
Why?
How?
What?
When?
Where?
Who?

"Sin sensibilidad y vocación
comunicacional no hay
gráfico. La capacidad para el
diseño gráfico,
la inteligencia sensible y
operativa en lo
comunicacional no es
atribuible por sí
misma. La creatividad
y la sensibilidad y la
inteligencia ni tampoco
las vocaciones y
habilidades permitirán al
diseñador recibir y
entender - o, incluso,
producir el mismo - el
"programa", pieza clave del
proceso de diseño,
consistente en la bisagra
entre la necesidad y la
producción de la solución.
Pues el diseño nunca es
abierto; responde a un
programa y la pertinencia y
amplitud del programa es
condición no suficiente
pero sí indispensable para
la eficacia de la respuesta
del diseño."

"As ciências naturais estão
preocupadas com a
maneira como as coisas
são. (...) O design, por outro
lado, preocupa-se em
como deveriam ser,
criando artefatos para
atingir objetivos"

Herbert A. Simon

"The natural sciences are
concerned with how things
are. (...) Design, on the other
hand, is concerned with
how things ought to be,
with devising artifacts to
attain goals"

Porto Motosinho
Organizado por / Organized by
esad-idea
Fundação De Projeto
Cláudio Duarte
Marta José Rodrigues
Marta José Mesquita
Barbara Araujo
Galeria Municipal De Matosinhos
Coordenação / Coordination
Hélvia Machado
Recepção Ao Visitante / Visitors' Reception
Ana Filipa
Joana Telo
Marta Alice Almeida



Ramo, Árvore, Floresta Branch, Tree, Forest

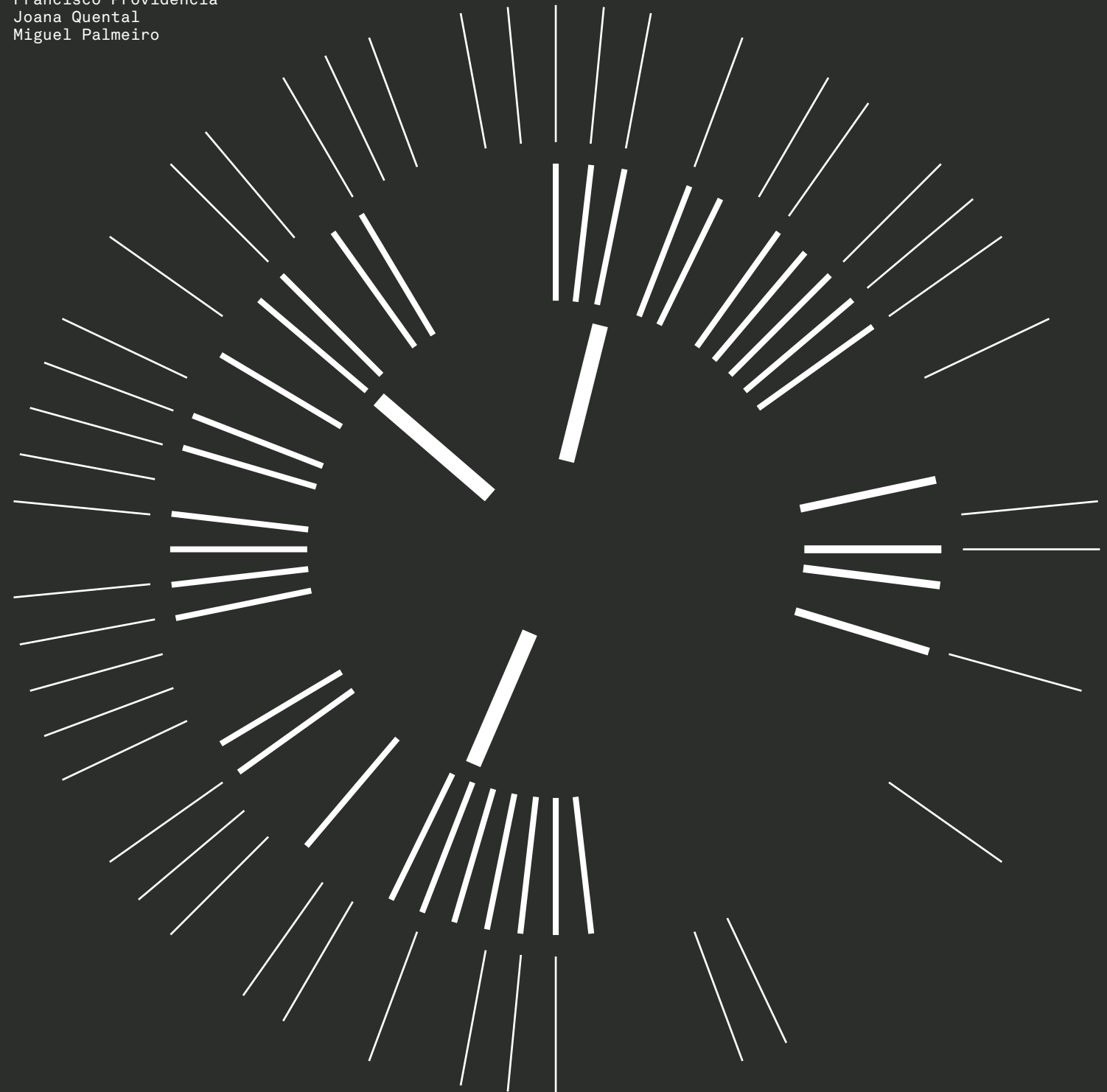
A exposição Y propõe um espaço de observação e mapeamento do Design em Portugal a partir das suas Escolas, porventura as únicas entidades que atualmente o podem representar de forma abrangente, descentralizada e heterogénea. Este conhecimento não é, no entanto, igual, nem o é a ligação das escolas com os seus territórios. A especificidade estratégica das escolas aqui representadas é muito diversa, com propostas que vão da inteligência artificial à resposta a desafios concretos da indústria; de produtos desenhados na fusão das dimensões criativa e tecnológica à experiência do ensaio político e da intervenção social; da poética à autoconstrução; da animação à moda. A multiplicidade dos modos de pensar e fazer design coloca-nos assim perante um desafio: como podem as escolas adequar os seus modelos formativos a esta progressiva dispersão, respeitando simultaneamente os formatos que lhes são impostos pelas instâncias de governação?

Esta tensão entre a disciplina e in/disciplina tem surgido recentemente, sendo tema de debate entre as escolas, nomeadamente nos encontros da REDE¹, numa tentativa de encontrar algum equilíbrio entre a desejável diferença e alguns referenciais que nos permitam compreender o sistema e, simultaneamente, a permeabilidade entre as escolas. Tem sido simultaneamente objecto de estudo no âmbito do projeto Design Obs.², que prova que esta dispersão não se verifica apenas nos primeiros ciclos de estudo. Num artigo em vias de ser publicado³ este projeto analisou todas as teses de doutoramento realizadas em Portugal entre 2001 e 2019 – num universo de 188 teses com *open access*, e excluindo a palavra 'Design' (mencionada em 42 teses), existem apenas 8 trabalhos que repetem uma mesma palavra-chave – design de produto. Pelo contrário, podem ser nomeadas 678 palavras-chave (86%) que não são usadas em mais do que uma tese doutoral.

The Y Exhibition proposes a space for observing and charting Design in Portugal based on its Schools, perhaps the only entities that can now represent it in a comprehensive, decentralised and heterogeneous way. However, this knowledge is not the identical, nor is the link between the schools and their locations. The strategic specifics of the schools represented here are very different, with proposals ranging from artificial intelligence to the response to the concrete challenges of industry; from products designed to combine the creative and technological dimensions to the experience of political testing and social intervention; from poetics to self-construction; from animation to fashion. Therefore, multiplicity of thinking and design poses a challenge to us: how can schools adapt their educational models to this increasing variance while also keeping to the formats imposed on them by governing bodies?

This tension between discipline and (lack of) discipline has arisen recently and is a subject of debate among schools, particularly in REDE¹ network meetings, in an attempt to find some balance between difference that is desirable and some benchmarks that allow us to understand the system and, also, permeability between schools. It has also been studied as part of the Design OBS project.², which proves that this variance is not only seen in the initial levels of study. In an article that is due to be published soon³ this project analysed all doctoral theses conducted in Portugal between 2001 and 2019 – of a total of 188 open access theses, and excluding the word 'Design' (mentioned in 42 theses), there are only eight that repeat the same keyword – product design. In fact, there are 678 keywords (86%) that are not used in more than one doctoral thesis.

Rui Costa
Francisco Providência
Joana Quental
Miguel Palmeiro



Autoria Authorship

Se o domínio do autor é (na origem etimológica) o do *auctor* romano (que deriva de *augeo*, relativo a “aumentar”), ou seja, aquele que dilatava o território do império, o autor deverá ser entendido como aquele que inventa novos domínios ao Design. Subtraindo-se da vida, a obra dos autores faz deles atores. O autor e o ator são o mesmo. A autoria é uma manifestação da representação que, emergindo autobiograficamente da existência, supera a contingência da experiência natural para se afirmar artificialmente em obra. O autor designer elabora através dos objectos desenhados uma linguagem própria, com que redesenha o mundo, dando presença ao que parecia faltar, ao que sentia ausente. O desejo antecederá o desenho que se constituirá, pela forma, em desígnio.

Francisco Providência

The author and the actor are the same. The authorship is an expression of the representation that, emerging autobiographically from existence, overcomes the contingency of the natural experience to artificially state itself as a masterpiece. The author designer elaborates, through the designed objects, a specific language, with which he/she redesigns the world, bringing to life what seemed to be missing, what was felt to be absent. The desire will precede the drawing, which will constitute itself, through shape, into design.

“Fazer design é muito mais do que simplesmente montar, ordenar ou até editar; é acrescentar valor e significado, iluminar, simplificar, esclarecer, modificar, dignificar, dramatizar, persuadir e talvez até divertir. Fazer design é transformar a prosa em poesia.”

Paul Rand

“To design is much more than simply to assemble, to order, or even to edit; it is to add value and meaning, to illuminate, to simplify, to clarify, to modify, to dignify, to dramatize, to persuade, and perhaps even to amuse. To design is to transform prose into poetry.”

“[...] Quanto mais o design parece ser retoricamente neutro, independente de persuasão, uma atividade autónoma – mais parece impermeável a essas leituras. O design é lido como um facto estético ou como um índice da intenção declarada de um designer.”

Susan Sellers

“O design é assumido como um exercício retórico: conseguir dizer as coisas de maneira diferente das pessoas normais.”

Norberto Chaves

“[...] The more design appears to be rhetorically neutral, independent of persuasion, an autonomous activity – the more it seems impervious to such readings. Design is read either as an aesthetic fact or as an index of a designer’s stated intent.”

“El diseño es asumido como ejercicio retórico: lograr decir las cosas de otra manera que la gente normal.”

s a
who
form
the
form
r
it needs
n. (...)
ween
ccurs
e (...).
an
of
n the
ool and
n"

"Design é uma relação
entre forma e conteúdo"
Paul Rand

"Design is a relationship
between form and content"

"Design (re)configura e,
portanto, re-direciona a
ação das coisas"
Clive Dilnot

"Design (re-)configures and
therefore re-directs how
things act"

"Design is a way of thinking
that re-creates the
world. It's not just to
improve the usability of
the world"
Flavio

Autoria
Authorship
Praticando a Presença

Subtraindo-se da vida, a obra
dos autores faz deles atores.
O autor e o ator são o mesmo
("a representação do ator").
O autor designer, elabora
através dos objetos
desenhados, uma linguagem
com que redesenha o mundo,
dando presença ao que
parecia faltar, ao que sentia
ausente. (Por isso) o autor
deverá ser entendido como
aquele que inventa novos
domínios ao design, motivado
pelo desejo que antecede o
desenho que se constituirá,
pela forma, em desígnio.

Receding from life, the
of authors makes act
them. Author and act
the same ("an actor's
performance equals a
author's performance").
By means of the object
he/she draws, the des
author creates a langu
with which he/she (re)
the world, bringing to
seemed to be missing,
was felt to be absent.
(For that reason) the au
should be perceived as
one who makes up new
domains in design, drive
the desire that precede
drawing, whose form wil
endow it with a purpose.



Título
Title

O Canto da chávena de chá poema poem

Propósito/Objetivo/Conceito
Purpose/Objective/Concept

Relacionando palavra, sentido e coisa, o conjunto ao serviço do chá transmite organicidade ao sistema somatossensorial (de mediação com a realidade), interpretando tridimensionalmente um poema de Fiamma Hasse Pais Brandão.

Tratando-se de um objeto de natureza predominantemente doméstica, entre o decorativo e a interação, onde a priorização do orgânico se liga à atenção pela transitoriedade das coisas, a sua aparência de suavidade nacarada é confirmada pelo tato, enquanto a inalação do cheiro a chá de maçã e canela invoca o ritual, suscita a memória e desperta a vontade...

This is a three-dimensional interpretation of a poem by Fiamma Hasse Pais Brandão. Bringing together the word, the meaning and the object, the tea set conveys organicity to the somatosensory system (mediating in reality).

This is an object predominantly domestic in use, standing between decoration and interaction. In it the organic takes priority, which is due to the attention paid to the transitoriness of things. Its appearance, one of pearly softness, is confirmed by the feeling of touch, while the scent of apple tea and cinnamon conjures up the ritual, memories, and it releases the will to...

Taxonomia Nível 1
Level 1 Taxonomy

Autoria
Authorship

Taxonomia Nível 2
Level 2 Taxonomy

Objeto Metáfora
Object Metaphor

Taxonomia Nível 3
Level 3 Taxonomy

Transcrição
Transcreation

Escola
School

Escola de Arquitectura. Universidade do Minho

Curso
Course

Licenciatura de Design de Produto – Interior and Furniture
Undergraduate Degree in Product Design

Unidade Curricular
Class

Projeto Uso e Identidade
Use and Identity Project

Professores
Teachers

Miguel Duarte, Miguel Ferraz

Estudantes
Students

Bárbara Machado, Maria de Fátima Reis, Maria Fernandes

Tecnologia/Materiais
Technology

Moldado à mão
Barro, cera, incenso, LED's, pilhas
Hand Molding
Clay, wax, incense, LED's, batteries



Título
Title

Coleção Designesart, novas práticas e novos rituais locais

Designesart Collection, new practices and new local rituals

Propósito/Objetivo/Conceito
Purpose/Objective/Concept

Usufruir e manusear as paisagens culturais como matéria em constante mutação é um dos caminhos traçados pelo Design, assegurando mais identidade à identidade e renovando a paisagem, ao transformar o útil em novo e seguramente em belo. Os artefactos propostos fazem parte de experiências que nasceram, cresceram e se consolidaram no contexto da região da Beira Baixa, potenciando as suas surpreendentes qualidades humanas, populares, tradicionais, manufactureiras, técnicas, tecnológicas, intuitivas e naturais. Objetos materializados em plena harmonia com o contexto local transportarão esta identidade para além-fronteiras, dando origem a um movimento de empreendedorismo que, transformando projetos em produtos, desenvolverá ações de valorização local.

One of the many avenues of exploration in design is the opportunity to engage and interact with cultural landscapes, in their constant change. This adds to its identity, while renewing the landscape, by turning what is useful into something new, and, certainly, delightful.

The artefacts put forward are the result of a long history of experience originating in the Portuguese region of Beira Baixa, where it was developed and cemented. This long process capitalizes the compelling human qualities that are a feature of these populations. Their popular roots account for the relevance of their traditional skills, in manufacturing, as well as in more technical areas, all served by striking intuition and natural resources. These objects come to life in full harmony with a local context, and this identity will cross borders, generating a movement of entrepreneurialism. This, in turn, will convert projects into products, which will give added value to local communities.

Taxonomia Nível 1
Level 1 Taxonomy

Autoria
Authorship

Taxonomia Nível 2
Level 2 Taxonomy

Design Empático
Empathic Design

Taxonomia Nível 3
Level 3 Taxonomy

Local

Escola
School

Escola Superior de Artes Aplicadas. Instituto Politécnico de Castelo Branco

Curso
Course

Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário
Interior and Furniture Design

Unidade Curricular
Class

Projeto Design de Mobiliário
Furniture Design Project

Professores
Teachers

José Simão, Raul Cunca, Tiago Girão e Tiago Milheiro

Estudantes
Students

Ana Afonso, Ana Reis, Ana Lourenço, Ana Simões, Carla Lourenço, Carolina Tavares, Elodie Santos, Joana Ramos, Joana Santos, Mariana Liberal, Patrícia Sequeira, Ruben Morais e Sofia Graça

Tecnologia/Materiais
Technology

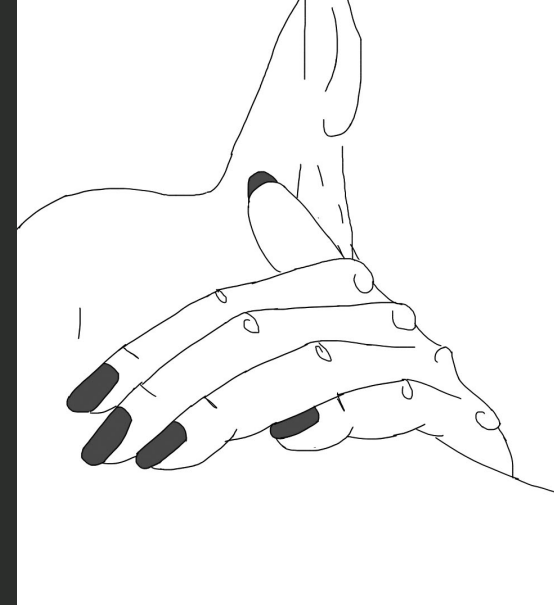
Fabricação digital e analógica
Madeiras, cortiça, metais, tecidos
Digital and analog manufacturing
Wood, cork, metals, fabrics



Escola Superior de Tecnologia e Gestão, Instituto Politécnico de Portalegre

Portalegre

O Departamento de Artes, Design e Animação da ESTG, procurou desde sempre demonstrar o valor social do Design e o seu impacto nas comunidades e nos territórios. Os cursos de licenciatura de Design de Comunicação e o mestrado de Design de Identidade Digital procuram dar respostas diferenciadoras, transportando os valores endógenos da cultura, dos produtos e das marcas locais e regionais, assumindo um papel de agente de inovação e de desenvolvimento regional, ao aproximar-se das comunidades locais, quer através das parcerias estabelecidas com as empresas da região, quer considerando projetualmente problemas sociais, económicos e/ou ambientais de relevo, ou reforçando a identidade e a cultura local, de modo a projetar soluções para o desenvolvimento local e regional. O CTeSP, Desenvolvimento de Produtos Multimédia tem também sido um curso dinamizador da proximidade com o tecido empresarial, fundamentalmente através dos estágios em contexto de trabalho, transportando para o universo académico as práticas e os problemas profissionais que se colocam às empresas da região. O curso de Design de Animação e Multimédia, por sua vez, tem assumido um papel sensibilizador nas abordagens aos problemas sociais com maior abrangência. Divergindo na escala de intervenção, não diverge nas orientações ligadas ao "valor e ao impacto social" gerado. São geralmente apresentadas, como produto final dos trabalhos desenvolvidos, curtas-metragens de animação sobre problemas à escala global, procurando causar um forte impacto social. As unidades curriculares que se relacionam com áreas de projeto, e as diferentes iniciativas realizadas no âmbito do Departamento, desde eventos comemorativos, seminários e iniciativas de solidariedade social, são um marco estratégico do Departamento, que pretende apresentar o Valor e o Impacto Social do Design, ainda que com escalas de intervenção e abordagens diferentes, próprias de cada uma das matrizes dos cursos que o constituem.



Uma iniciativa
An initiative

**PORTO
DESIGN
BIENNALE
2019**

Promovido por
Promoted by

Porto.



Organizado por
Organized by

esad—idea

Local
Venue



Mais informações
More info

portodesignbiennale.pt

