

10.11.2020

ALTER-REALIDADES — DESENHAR O PRESENTE

Alastair Fuad-Luke
Curador PDB'21

Estamos cansados de múltiplas crises, sejam elas reais, imaginadas ou manipuladas. A inação aprofunda o nosso desânimo, torna inepto o nosso intelecto, insensibiliza os corpos e desgasta as almas. Precisamos de refazer mundos¹, de ganhar novo ânimo e de voltar a relacionarmo-nos com o Outro, rejeitando hegemonias insustentáveis e ideologias fraturantes. O design enquanto processo, facilitador e catalisador no dia a dia, no Agora², expande as nossas experiências estéticas e sensações³. Basta de desenhar futuros prováveis, possíveis e preferíveis⁴ — vamos desenhar, fazer e prototipar o presente! Através do design podemos redescobrir a nossa capacidade de espanto, renovar o nosso ambiente e construir novas alianças. Podemos reconstruir-nos, centrando-nos nas experiências e nas coisas — *pharmaka*⁵ — capazes de gerar uma maior sensação de bem-estar e que nos mostram como viver melhor, apesar de atravessarmos tempos de contágio e de crise.

Como podemos orientar-nos para levar a cabo esta tarefa? Como pode o design ajudar a construir novos imaginários sociais? Como é que estas experiências no Porto e em Matosinhos podem ser aplicáveis a outras cidades, comunidades e contextos? O primeiro passo é pensar — individual, coletiva e institucionalmente — escala(s), corpos e efeitos no “Agora”, a curto e a longo prazo; dentro de cada geração e entre as gerações; e para além do nosso olhar antropocêntrico. Baseámo-nos no poderoso léxico criado na primeira edição da Porto Design Biennale⁶ para desenvolver quatro temas em inter-relação, operando em escalas relacionais complementares.

Alter-Paisagens centra-se na criação de novas perceções da cidade para nos orientarmos. As cidades do Porto e de Matosinhos, com as suas zonas do interior onde cidade e campo se confundem, são uma envolvente complexa de infraestruturas sociotécnicas integradas em diversas ecologias urbanas. *Que sistemas, objetos, mapas e intervenções podemos criar de modo a alterar as nossas perceções atuais através de cartografias alternativas, formas de mobilidade, arquitetura e/ou fluxos de energia? Como podemos “ver” e experienciar as nossas cidades de maneiras diferentes?*

Alter-Cuidado foca-se no cuidado como algo que é devido não só à vida humana, mas a todas as formas de vida. O cuidado é aqui entendido como esforço contínuo, empatia e respeito pela alteridade, como “característica fundamental do pensamento transformador, da política e de formas alternativas de organização [...]”⁷. A tarefa de cuidar da família, de dependentes e dos outros continua a recair sobre as mulheres; precisamos de agir com vista a remover o fardo extra que estes tempos de pandemia têm colocado sobre mulheres e raparigas e fazer avançar a causa dos direitos das mulheres. Além disso, precisamos de examinar o cuidado que temos, ou que não temos, num quadro mais amplo que inclui todas as formas de vida (do grego, *zōē*), abrangendo entidades humanas e além-humanas. *Como podemos materializar o design enquanto forma de cuidado? Como pode o design melhorar as vidas de mulheres e raparigas?*

Como podemos lidar com diferenças culturais, sociais e políticas no que diz respeito às noções de cuidado?

Alter-Produção foca-se em modos de produção capazes de renovar comunidades, ofícios e artesãos e indústrias de pequena escala, assim como a produção local de alimentos e os habitats urbanos. É possível aspirar a uma nova “estética regenerativa”⁸ que melhore a nossa vida através de formas alternativas de produção. *De que modo podemos conjugar os recursos locais com tudo o que atualmente é de acesso livre (design, produção, software, informação, conhecimento) de modo a reinventar experiências e modos locais de fazer e de prestar serviços?*

Alter-vivências centra-se na experimentação com diversas economias⁹, hedonismos alternativos¹⁰, e práticas de design que encorajam a autonomia, novas relações e formas de estar¹¹ para explorar modos de viver e de trabalhar, assim como formas de lazer e de nos relacionarmos. Aqui podemos basear-nos em alguns bons hábitos (re)aprendidos durante os tempos da pandemia, alargando em simultâneo as nossas competências individuais e coletivas. Como podemos construir em conjunto, através do design, vivências que nos garantam satisfação, dignidade e bem-estar? Pode o design ajudar-nos a abrandar, a dar um sentido à nossa relação com o trabalho e a gerar novas formas de rendimento?

Nesta edição da Porto Design Biennale pretendemos experimentar modos de regenerar o nosso mundo, quer ao nível local quer a um nível mais amplo. Queremos colaborar na materialização e na prototipagem de novos imaginários sociais. Queremos encorajar a caminhada como forma de mobilidade, de explorar a bienal e de participar nos eventos. Queremos proporcionar experiências proveitosas, satisfatórias e significativas. E queremos consegui-lo convosco, encorajando a participação dos cidadãos, dos profissionais e dos amantes do design, gerando alianças práticas, táticas e estratégicas que tenham continuidade além da PDB'21.

Assim, o desafio global desta edição da PDB é levantar a seguinte questão: Como podemos criar e prototipar em conjunto, revelando e amplificando criticamente Alter-Realidades que nos orientem para um futuro onde a confiança mútua e a regeneração sejam possíveis e nos permitam criar novas relações sociais?

Juntem-se a nós na construção de comunidades de mudança.

1 Aqui o sentido de refazer é retirado de Nelson Goodman, para quem “[a] feitura do mundo tal como a conhecemos parte sempre de mundos já disponíveis; fazer é refazer”. In Goodman, Nelson (1995), *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa, p. 43 (originalmente publicado em 1978).

2 A definição de Brian Eno do “Agora” centra-se na ideia de uma moldura temporal. “Temos a moldura dentro da qual operamos e a que chamamos ‘agora’. O ‘agora’ são todas as coisas que me estão a afetar. A todas as coisas que posso afetar numa certa moldura temporal chamarei ‘agora’.” (tradução livre). In Eno, Brian (2003), *Time in Design. Eternally Yours*, Roterdão, O10 Publishers, pp. 62-63.

3 O filósofo Jacques Rancière concebe a estética como “uma partilha do sensível que determina um modo de articulação entre as formas de acção, produção, percepção e pensamento”. Ver Rancière, Jacques, 2010 [2000]. *Estética e Política. A Partilha do Sensível*, Porto: Dafne Editora, p. 91. Publicado originalmente em França com o título *Le Partage du sensible: Esthétique et politique*, La Fabrique-Éditions, 2000.

4 Hancock, Trevor & Bezold, Clement (1994), “Possible Futures, Preferable futures”, in *Healthcare Forum Journal*, março/abril 1994. Ver também: Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2013), *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*, Cambridge, Massachusetts e Londres, Inglaterra, MIT Press.

5 Ver ensaio de Bernard Stiegler em que se sugere uma nova farmacologia da mente e do espírito,

através da criação de novos objetos quotidianos simbólicos, capaz de ir além da racionalização da adesão do capitalismo à inovação contínua e à destruição criativa (apud Schumpeter). Aqui, Stiegler invoca o conceito grego de *pharmaka* enquanto remédio e veneno. Stiegler, B. (2012), “Interobjectivity and Transindividuation”, in Seijdel, Jorinde & Melis, Liesbeth (eds.), “Politics of Things. What Art and Design Do in Democracy”, Open n.º 24, Roterdão, nai10 e SKOR, pp. 52-63.

6 Cf. *Post Millennium — Critical Essays on Contemporary Tensions*, n.ºs 1, 2 e 3, José Bártolo, Raquel Pais, Andreia Faria (eds.), Porto Design Biennale, 2019.; e Pestana, Mariana (ed.) (2019), *Fiction Practice — Prototyping the Otherworldly*, Onomatopee.

7 Puig de la Bellacasa, María (2017), *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*, Minneapolis, University of Minnesota (tradução livre).

8 “Regenerative aesthetics”, no original. Termo utilizado pelo autor em conferência no âmbito do ADESSO Symposium, “Aesthetics of Design for Social Innovation”, 4 de julho de 2019, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Milão, Itália.

9 Roelvink, Gerda; St. Martin, Kevin; e J.K. Gibson-Graham (eds.) (2015), *Making Other Worlds Possible. Performing Diverse Economies*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

10 Soper, Katie (2008), “Alternative hedonism, cultural theory and the role of aesthetic revisioning”, in *Cultural Studies*, 22(5), pp.567-587.

11 Ver, por exemplo, os seguintes conceitos: “Design Autônomo” in Escobar, Arturo (2018), *Designs for the Pluriverse. Radical Independence, Autonomy and the Making of Worlds*, Durham, NC, Duke University Press; “Design Ontológico” in Willis, Anne Marie (2006), “Ontological Designing”, *Design Philosophy Papers*, 4:2, pp. 69-92; e “Design Relacional” in Fuad-Luke, Alastair (2014), “Design(-ing)” for Radical Relationality: ‘Relational Design’ for confronting dangerous, concurrent, contingent realities”, in Ma, Jin & Lou, Youngqi (eds.), *Emerging Practices in Design. Professions, Values and Approaches*, Xangai, Tongki University Press, pp. 42-73.