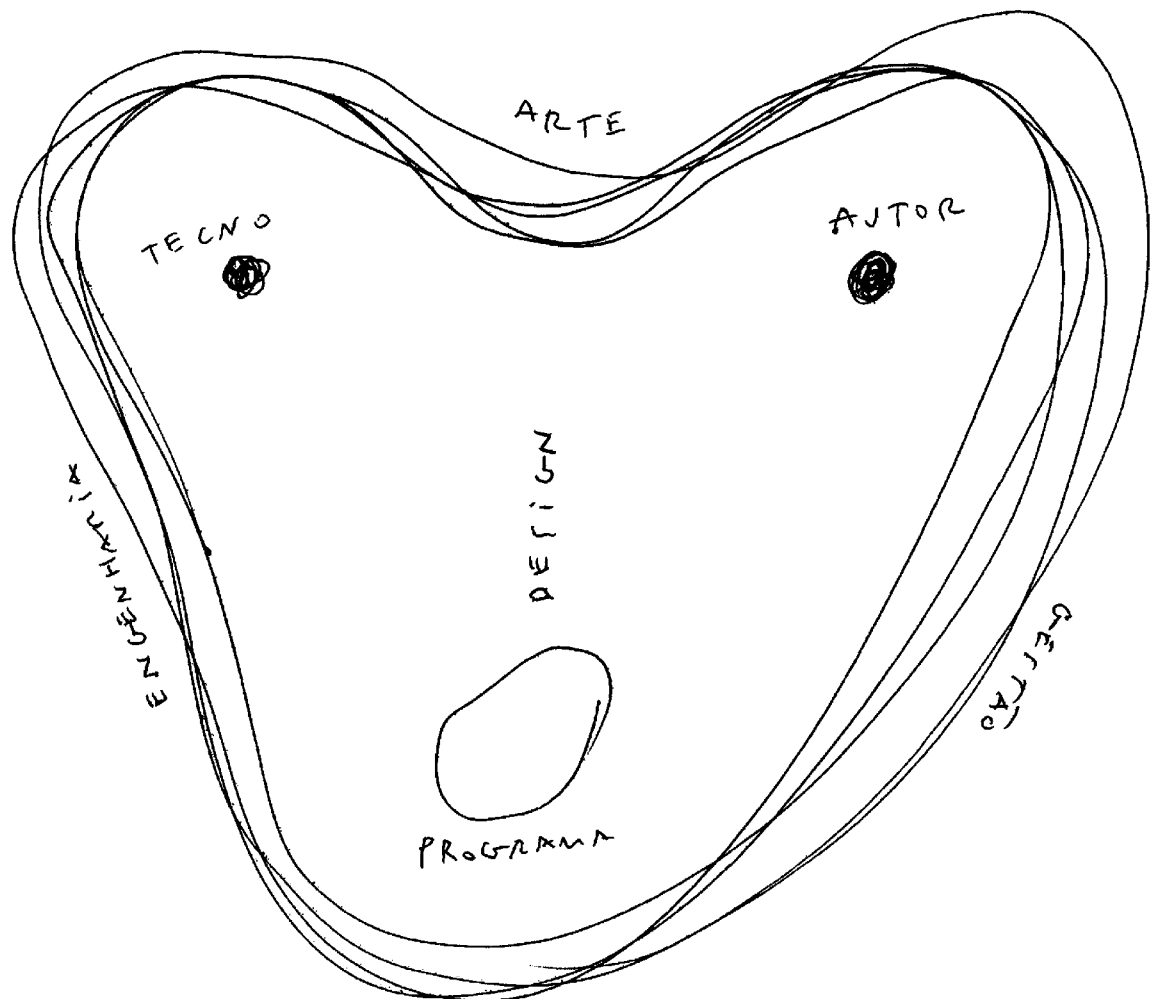




**Francisco
Providência**

Poeta, ou aquele que faz
a poética como inovação em Design
Parte 1 | Teoria





**Francisco
Providência**

Poeta, ou aquele que faz
a poética como inovação em Design
Parte 1 | Teoria

Relatório da obra criativa apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Design, realizada sob a orientação científica da Doutora Maria de Fátima Teixeira Pombo, Professora Associada da Universidade de Aveiro e da Universidade de Leuven.

Francisco Maria Mendes de Seíça da **Providência** Santarém, designer e Professor Associado Convidado no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, é estudante de doutoramento em Design na UA com o número mecanográfico 24868 desde 07 de Junho de 2001, com orientação da Professora Doutora Maria de Fátima Teixeira Pombo e co-orientação da Professora Doutora Anna Calvera Sagué, da Universidade de Barcelona.

Em conformidade com o exposto no art. 31º do Decreto-Lei 74/2006, na redacção dada pelo Decreto-Lei 230/2009, de 14 de Setembro, nomeadamente nas alíneas a) e b) do nº2, no que diz respeito ao ciclo de estudos conducente ao grau de doutor e em alternativa à discussão e defesa pública de tese, vem pela presente candidatura solicitar avaliação da sua obra.

De acordo com a legislação, o candidato apresenta uma tese em obra, que integra a compilação, o relato e o elenco de *um conjunto de obras genuínas e inovadoras*, realizadas e publicadas ao longo dos últimos dez anos (2001 a 2011).

Candidatura do designer Francisco Providência à atribuição do grau de Doutor em Design pela Universidade de Aveiro

O relatório, de acordo com o art.º 14^ª, será organizado pelo *enquadramento das obras face ao “estado da arte”* disciplinar, relevando os *contributos e elementos de inovação* e, terminando com a invocação de uma *perspectiva integradora da obra, seguida de conclusões gerais*.

Aveiro, 1 de Fevereiro de 2012.
Francisco Providência

o júri

Presidente

Professor Doutor Artur da Rosa Pires
(em representação do Reitor da Universidade de Aveiro)

Vogais

Prof. Doutora Maria de Fátima Teixeira Pombo
Professora Associada da Universidade de Aveiro e da
Universidade de Leuven (orientadora)

Prof. Doutor Eduardo Alberto Vieira de Meireles Corte-Real
Professor Associado Escola Superior de Marketing do Instituto de Artes
Visuais, Design e Marketing de Lisboa

Prof. Doutor Vasco Afonso da Silva Branco
Professor Associado da Universidade de Aveiro

Prof. Designer Henrique Frederico Cantiga Cayatte
Professor Auxiliar Convidado da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor António Modesto da Conceição Nunes
Professor da Escola Universitária das Artes de Coimbra

agradecimentos

À Doutora Maria de Fátima Teixeira Pombo pelo inestimável serviço de orientação e inspiradora discussão de ideias; à Doutora Anna Calvera Sagué pelas sábias recomendações.

Ao Doutor Vasco Branco pela ilimitada disponibilidade no apoio e encorajamento.

Ao ilustríssimo júri pela prontidão com que se dispôs à avaliação desta prova nomeadamente o Doutor António Modesto, Doutor Eduardo Corte-Real, Designer Henrique Cayatte e Doutor Vasco Branco.

Aos meus queridos colegas da Universidade de Aveiro, Doutor Álvaro Sousa, Doutora Conceição Lopes, Doutora Graça Magalhães, Doutora Helena Barbosa, Doutora Joana Quental, Doutor Paulo Frade, Doutor Pedro Bessa, Doutor Nuno Dias, Doutor Rui Roda, Doutora Susana Sardo, Doutora Teresa Franqueira, Mestre Rui Costa, Mestre Cláudia Albino, Mestre Gonçalo Gomes, Mestre Mário Vairinhos, Designer Henrique Cayatte, Arquitecto Miguel Palmeiro, Designer Paulo Bago d’Uva e restantes colegas.

Aos meus alunos presentes e passados, a eles se deve o esforço na produção do conhecimento aqui relatado.

Aos meus colegas de profissão, aos meus colaboradores de escritório com quem partilhei a minha existência: Albano Sousa, Alexandra Cabral, Alexandra Nolasco, Ana Miriam, António Rocha, Augusto Eira, Benedita Bastos, Bernardo Providência, Cesário Freitas, Corina Carvalho, Cristina Gimenez, Cristina Lamego, David Matos, Diana Gonçalves, Gina Ferreira, Gisela Pinto, Gonçalo Alves Leite, Gonçalo Furtado, Gonçalo Gomes, Helena Nogueira, Joana Mota Liz, João Montenegro, Liliana de Jesus, Luci Moura, Luisa Ferreira, Maria João Fonseca, Marina Costa, Marina Soares, Mário Oliveira, Marta Fragata, Miguel Batista, Miguel Palmeiro, Nelson Vilhena, Nuno Barbosa, Nuno Costa, Pedro Azevedo, Pedro Cores, Portugal da Costa, Raquel Mendes, Ricardo Miranda, Rita Branco, Rodrigo Leal, Rui Grazina, Sérgio Paulino, Sara Costa, Sara Tuna, Silvina Félix, Sofia Silva, Susana Marques, Vasco Valentim.

Aos meus amigos e familiares por evitarem questionar-me sobre a data desta prova, em particular ao meu querido filho Francisco por preferir medicina veterinária e à Helena, sua mãe, que a seu modo também contribuiu para este esforço científico.

Ao Pedro, ao Paulo e à Joana.

Aos que já partiram Angel Ordiales, João Branco e Maria José Nogueira.

Aqui fica também o registo de uma atenção especial pelos apoios das empresas, Antalis Portugal S.A. pela oferta do papel, Molográfica S.A. pela oferta da impressão e acabamento desta edição e Providência Design pela recolha, tratamento dos conteúdos e apoio à produção.

Índice

	Parte 1 / teoria (tese)
pág.	Enquadramento teórico
29	1. Aviso
35	2. Enquadramento
47	3. Genealogia
57	4. Desenho
77	5. Ontologia
99	6. Criatividade
117	7. Poética
157	Bibliografia
	Parte 2 / prática (método)
	Relatório de obras seleccionadas e comentadas (2001 e 2011)
5	1. Introdução
13	2. Metodologia
23	3. Casos
29	2001 a 2006
299	2007 a 2011
541	4. Conclusão
549	Curriculum

Resumo

Com o objectivo de cumprir com as normas legais em vigor na Universidade de Aveiro conducentes ao reconhecimento do grau de Doutor em Design por avaliação da obra realizada, o presente relatório descreve os objectivos e procedimentos metodológicos, demonstrando o argumento da inovação no conjunto compilado das 100 obras seleccionadas entre os projectos de design realizados no período dos últimos dez anos de actividade profissional do candidato.

Para além do enunciado em conformidade com os pressupostos legais, e porque a obra desenvolvida decorre de um contínuo processo de reflexão sobre a própria prática, entende o candidato oportuna a apresentação de um conjunto de textos realizados no mesmo período e que conformarão assim, uma *cosmologia teórica* própria, sobre a história e teoria do design que contribuirá para o melhor esclarecimento em contexto, das intenções éticas e estéticas dessa obra.

O conjunto de contributos de reflexão teórica, que aqui se encontram revelam uma continuidade (maculada pela experiência existencial), que atribui à prática um desempenho quase sempre contaminado pelo corpo de afectos do seu agente, que assim dá

Ao idealizar coisas através de matérias o design promove, tal como Beuys na sua obra artística construída por mel, lã e gordura, uma idealização material.

origem ao género criativo (*poietico*) autobiográfico, fundado na metodologia fenomenológica (revelando a ciência do design nos seus próprios procedimentos, “voltando às próprias coisas”). Ao reflectir sobre a prática de projecto enquanto definição disciplinar de Design, verificou-se urgente o esclarecimento ontológico da disciplina, assim procurando perscrutar a definição do que seja, para compreender melhor de que forma lhe pudesse servir os seus interesses *bioculturais*, numa perspectiva *metaprojectual*, social, política e estética.

O Design, enquanto disciplina da *con-formação* (da atribuição de forma às coisas), é também o lugar da atribuição de sentido, elevando-as à condição de seres idealizados _ formas são ideias, ainda que imperfeitamente desenhadas (Platão).

Neste pressuposto parece inevitável a aproximação da prática projectual do design ao exercício da filosofia, já que a filosofia serve, sobretudo, para inventar conceitos operativos, funcionalizando a mudança (Deleuze).

No entanto, o que se encontra neste registo não é uma produção *prática* que ilustra a jusante uma intencionalidade *teórica* motivadora mas, bem pelo contrário, uma teorização que anda a zorro da prática da vida, procurando perceber o que parecia inconscientemente suspeitar, confirmando-o.

O conjunto de temas teoricamente tratados, constituem aproximações naturalistas por tentativa e erro, que se repetem no tempo em torno de palavras chave como *poética, criação, criatividade, tecnologia, artesanato, ontologia, disciplina, desenho, desejo-desenho-desígnio, engenharia-arte-gestão, design, projecto, humano, humanização, diferença, dispositivo, ética, estética, domínio, submissão, zen*. Muitos destes temas foram apropriados recorrendo a um conjunto muito diverso e heterogéneo de autores. Aqui misturam-se os filósofos universalmente consagrados, com outros pensadores do Design (Adorno, Aristóteles, Badiou, Di Bártolo, Branco, Brusatin, Calvera, Deleuze, Descartes, Doberti, Espinosa, Flusser, Heidegger, Leiro, Maldonado, Munari, Platão, Pombo, Séneca, Simon, Žizek, e Zumthor), aos quais se associa uma terceira vaga de colegas menos conhecidos, estudantes e investigadores, respigados no grande acaso da web.

Na sua assistemática forma de abordagem teórica (Flusser), a teoria não é aqui convocada como janela modernista, abrindo-

se sem limites sobre a paisagem organizada, mas como múltiplas aberturas determinadas pela urgência da necessidade, conformando uma arquitectura orgânica e espontânea, do vernacular dirigido por pontos de vista pertinentes e dispersos, produzindo uma visão caleidoscópica, múltipla, cubista, mas sincronicamente orientada sobre o objecto que, tendo vida própria, *não pára para posar*.

Apresentação (justificação do título)

Título: “Poeta, ou aquele que faz: a poética como inovação em Design”, da ontologia à epistemologia do projecto¹.

A presente proposta de doutoramento, pese embora se inscreva no novo regime de “doutoramento em obra” reconhecido pela Universidade de Aveiro desde 21 de Abril de 2010, corresponde ao prolongamento dos estudos anteriormente encetados com vista à defesa da tese “A poética como inovação em design” aprovado na Universidade de Aveiro em 7 de Junho 2001, sob orientação científica interna da Professora Doutora Fátima Pombo e externamente co-orientada pela Professora Doutora Anna Calvera da Universidade de Barcelona. A alteração do plano de meios entre as duas propostas de doutoramento, fica a dever-se à oportunidade agora criada, assim legitimando a prática profissional (do design) como manifestação de conhecimento científico e, conseqüentemente, concorrendo para os mesmos fins. Acresce, complementarmente, a importância estratégica de valorizar institucionalmente a prática operacional do design condicionada pelas regras do mercado, que o candidato tem desenvolvido em escritório próprio desde 1985, como demonstração de *investigação pela prática e na prática* da profissão (Margolin, 1998)², assim constituindo alternativa à *investigação teórica* sobre a sua prática. Pretende-se pois, e a partir do estudo diacrónico sob a respectiva avaliação comparativa de casos, isolar denominadores comuns nos processos da sua concepção, de forma a esclarecer o significado de Design no processo de projectação deste autor, assim justificando os termos do título da tese.

A *poética*³ como *inovação em design*, constituirá uma reflexão ilustrada sobre a criatividade na prática disciplinar. Ao ser antecedido pela afirmação “Poeta, ou aquele que faz”, o título adquire uma dimensão prática evidente, convergindo para a particularidade do *fazer* que está na origem da própria etimologia de *poeta* (como se explicará). Como uma chamada etimológica ao

¹ Sendo a ontologia a ciência que *procura a essência da coisa*, e a epistemologia a ciência que *procura a origem lógica, o seu valor e alcance objectivo* não são da mesma espécie de estudo, dado que uma é da essência e a outra da imanência e conseqüentemente, perseguindo a segunda a primeira, negando-a.

² Margolin, Victor, *Design Studies: Proposal for a new doctorate*, in *The education of a graphic designer* (Steven Heller ed.), ed. Allworth Press, New York, 1998.

³ A etimologia portuguesa de *poética* ascende ao grego antigo “poie” que significa eclosão, chegando até nós através da *poiesis* latina, que a Universidade de Aveiro exhibe nas suas insígnias e que, genericamente, se poderá traduzir hoje por criatividade.

seu significado taxonómico (numa consulta de dicionário), o etéreo domínio da *poética* precipita-se na realidade tecnológica e cultural da sua concretização material.

Se por um lado o título pressupõe responder às questões que correlacionam *design* com *criatividade* — *Como se cria em design? Haverá uma especificidade criativa do design?* —, por outro lado deverá abordá-las no pressuposto de que essa *criatividade* contribua como meio metódico para a produção da *inovação em design*, respondendo às questões ontológicas do Design — *Qual é a natureza da inovação em Design? — Existe uma especificidade disciplinar em Design?* — e assim, correlacionando o Design com outras formas disciplinares do projecto como a Engenharia e a Arte. A urgência desse esclarecimento é tanto maior quanto é precária a representação institucional dos seus profissionais na sociedade portuguesa, frequentemente confundida com outras. Assim, entende-se relevante o estudo do Design a partir da sua prática, por forma a valorizar o contributo da sua complementaridade específica no seio do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, onde se formam os seus agentes, entre outros de competências diferentes como os Tecnólogos da Comunicação ou os Artistas (Músicos e / ou Artistas plásticos).

Introdução (objectivos, metodologia e relevância do trabalho)

A compilação das cem obras seleccionadas ao longo da produção projectual dos últimos dez anos de exercício profissional de Design (2001 a 2011) do candidato Francisco Providência, justificam-se enquanto supostos *contributos e elementos de inovação*, convergentes para a invocação de uma *perspectiva integradora da obra*, para além de se *enquadrarem face ao “estado da arte”* disciplinar e de acordo com o art.º 14^ª da legislação da Universidade de Aveiro para a regulação dos *Doutoramentos em obra*⁴. Quer isto dizer que, e ao abrigo da lei, o conjunto de *obras seleccionadas*, que no presente caso dizem respeito ao Design, carecem da demonstração quanto à sua *inovação, unidade e actualidade*, a fim de servirem a acreditação do candidato ao título a que se propõe.

Objectivos A demonstração destes três requisitos fará a validação pública de *Obra*, assim justificando a condição de inovadora à prática deste autor e, conseqüentemente, o

⁴ Regulação dos *Doutoramentos em obra*, aprovado em reunião do Conselho Científico da Universidade de Aveiro de 21 Abril de 2010.

reconhecimento da sua metodologia quanto à libertação da consciência sobre a submissão *mecânica* do fazer inconsciente que, na tradição da cultura material, é o domínio do *artesanal*. A libertação da consciência crítica em relação aos meios de produção é reconhecida como necessária ao exercício da docência universitária.

Metodologia Tratando-se de uma *Obra em Design*, entende-se que se funda no *desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural*; isto é, de coisas concebidas e realizadas pelo *desenho*, precedidas pelo *desejo* e destinadas a um certo *desígnio* que, no conjunto histórico e alargado dos seus exemplos, constitui a *cultura material* ou seja o domínio do artificial. O Desenho é, por isso, o meio metodológico não só para comunicar ou recolher informação, mas sobretudo para a criar através da interpretação e relacionamento de ideias visuais, diagramas, metáforas e imaginações construtivas.

A obrigatoriedade de um *relatório*, ou seja de um documento escrito, *descrevendo os factos e expondo os motivos*, revela não só desconfiança institucional sobre a legitimidade do Desenho enquanto suporte de produção e inscrição de ideias — correspondendo, porventura, à má consciência institucional ante um pensamento historicamente sedimentado de natureza mais abductiva do que dedutiva, ou simplesmente por encontrar dificuldade técnica na avaliação de tais documentos — como a legitimação da palavra enquanto instrumento e condição de docência, a que corresponde o grau pretendido de *Doutor*, isto é, daquele que ensina.

O regime de excepção reconhecido ao Desenho talvez não se verifique com semelhante pertinência, noutras áreas como, por exemplo, a da matemática, quando lhe é solicitada a demonstração numérica de teoremas, ainda que a matemática esteja para a engenharia como o desenho para o design, constituindo a sua matriz processual.

A defesa do Desenho como processo de produção de conhecimento, encontra suporte desde os mais rudimentares exemplos de enunciação humana como nas representações rupestres, até à invenção da escrita ou à representação gráfica de modelos científicos moleculares ou de física quântica. O Desenho não só *anuncia*, atribuindo visibilidade ao invisível, revelando-o,

como *enuncia*, adquirindo ele próprio uma forma que é em si mesma materialização de ideias e conteúdo prospectador de verdade. A forma das coisas é conhecimento produzido, que para além de denunciar o estado de desenvolvimento humano, medeia ou *adequa* a tecnologia aos indivíduos, atribuindo-lhe utilidade. O *anúncio*, o *enunciado* e a *adequação* são desígnios do Desenho alicerçados na sua função experimental de investigar, desmontando e comparando para ensaiar novas possibilidades, mas também abrindo-se ao desconhecido do não consciente. Assim, para além da função instrumental do desenho como representação e concepção, como antecipação do que é *imaginável*, como a ele se referia Francisco de Holanda na obra “Da ciência do desenho” (séc. XVI), servindo para “Imaginar aquilo que não é, para que seja e venha a ter ser...”, (RIBEIRO, 1995: s/p) o Desenho no seu papel criativo, divide-se entre meio combinatório de evolução morfogénica e revelação matricial de um corpo de *existências*⁵ (que é o Homem) e a sua vocação poética.

⁵ “O homem, um estar aí, presente, que se torna ex-sistência ao pensar sobre a sua própria condição; o ser, faz-se conhecer no ente, através dele”. M. Heidegger. (PAULI, 1997: s/p)

Mas para além de instrumento de representação sujeito ao tempo passado ou referido ao tempo futuro, o Desenho é também entendido como meio de investigação própria e laboratório de produção de conhecimento. Entendido o conhecimento como recurso de verdade que transcende a justificação psicológica e contingencial, para chegar ao conhecimento que se esconde por detrás da consciência, isto é, superando *o que se quer ver e o que se pode desenhar*; por novas evidências emergentes no processo gráfico oriundas da aceitação do acaso, pela experiência imprevisível do desconhecido, aceitando ou mesmo motivando o inusitado, o imprevisto, o simétrico, o invertido e assim, deixando de *desenhar o que sabemos*, para *desenhar a verdade do que ocultávamos*.

⁶ Adjectivo referente aos *médiuns*, referindo-se ao papel de “mediação espiritual”, xamânica do artista, de comunicação entre o mundo natural e o mundo sobrenatural, que estará na origem histórica da sua prática.

Este papel *mediúnico*⁶ (do artista), que lhe *negará o estado de plena consciência estética, desconhecendo o que faz e porque o faz, vem confirmado por Duchamp* (DUCHAMP, 2010: 63), fundamentando uma estética do design: fazer do desenho o instrumento para a revelação da *beleza* emergente na linguagem poética, propiciando novos e ulteriores avanços incrementais da *prática sobre a teoria*.

Relevância do trabalho (inovação, unidade, actualidade, estado de arte)

Pela Inovação Da fusão entre os princípios requisitados à demonstração da obra produzida, quanto à sua *inovação, unidade e actualidade* e as fases de desenvolvimento processual do próprio Desenho — partindo do *desejo* como vontade de mudança, origem do *desenho* que representará o instrumento dessa mudança escondendo e revelando na sua forma um *desígnio* estético para além do conteúdo invocado —, encontramos a tríade analítica das obras ordenadas pelas seguintes parselhas: inovação / desejo, unidade / desenho, actualidade / desígnio. A dimensão da inovação associada ao desejo como primeiro impulso para a transformação do mundo que parte antes de mais, do indivíduo dirigido para a felicidade na sua relação com o meio assim, assumindo a expressão poética da diferença.

Pela unidade A condição de unidade que resulta da repetição do desenho — determinando uma coerência genética original, que é não só tecnológica como também metodológica —, cola o conjunto disperso de espécimes através do dispositivo técnico. *A vontade de actualidade* das manifestações condenando os artefactos à sua própria obsolescência, também acelera o futuro do tempo enunciando através da *forma*, o programa estratégico de adequação ao desconhecido pela antecipação da nova necessidade. Resumindo, estamos perante o *autor* que se comove ao longo da sua existência, motivando-se à manipulação da *tecnologia* para a criação de objectos desenvolvidos sob o *programa* que desenhará o próprio futuro.

Pela actualidade *A actualidade da obra, face ao “estado da arte”* disciplinar, é um tema controverso na medida em que o *estado da arte* disciplinar não é uma unidade mas uma multiplicidade. Frequentemente contaminado por interesses económicos ou sociais dominantes, a produção do Design poderá não reflectir o seu puro estado de desenvolvimento. Há no Design (como na Arquitectura), uma normalização funcional que lhe é imposta pelo programa de necessidades, contrariando a liberdade da transgressão histórica que a reconcilia com a Arte, através do exercício dos seus autores. A forma das obras é o seu primeiro

contributo ideológico para o desenvolvimento humano. Alternativamente a “actualidade” poderá também ser pensada como “pertinência”, ao tentar responder à questão controversa da sua natureza matricial, assim esclarecendo a divergência entre um doutoramento de *tese* (por investigação teórica) e outro de *prova* (por investigação prática, pela prática projectual ou implícita aos práticos), evidenciando o conhecimento residente quer na *criação cultural* (design), quer no *desenvolvimento tecnológico* (engenharia). Neste caso, tratar-se-á de denunciar a pertinência das criações culturais do autor para o bem comum da actualidade.

Pelo estado da arte De qualquer modo, a aferição da obra no contexto do *estado da arte*, não implicará a sua comparação, por quanto as obras sendo produzidas sob uma estrutura interna singular de princípios, não poderão ser comparadas quanto aos fins. A sua complexidade exigirá um estudo focado nos meios de produção, nas metodologias e o seu estudo permitirá, se não compreender, pelo menos perceber as suas *tecnologias criativas* para a produção da sua diferença. Mas a procura da *diferença*, pressupõe a observação do próprio desdobrada em si e num outro exterior a si, para que possa pensar em alteridade não só quem é, mas o que faz e porque o faz. Essa condição de observador e de observado, faz do investigador-autor uma espécie de *pensador esquizofrénico* (Deleuze), dividido no seu próprio interior para deduzir, para comunicar uma explicação sobre aquilo que sabe mas não sabe explicar, introduzindo os rigores da consciência num processo que é sobretudo dominado pela inconsciência.

À tarefa inquiridora (auto-inquiridora) da racionalidade crítica, emprestaremos o nosso melhor esforço cognitivo empenhando-nos a desenhar a representação do nosso próprio Desenho, justificando-o como *inovador, coerente e necessário*, assim lhe extraindo a essência do seu conhecimento que, por pequeno que seja, será o contributo possível para a afirmação do fazer no edifício do saber.

Seleccção e indexação das cem obras desenhadas e/ou realizadas entre 2001 e 2011

A indexação numérica das 100 obras desenhadas entre 2001 e 2011 será realizada pelo código com a sequência de 4 dígitos, assim distribuídos: os dois primeiros dígitos indicarão o ano a que se refere a obra (indicado pelos dois últimos dígitos do ano); os dois últimos dígitos indicarão a posição de ordem na sequência das obras de cada ano.

2001

- 01.01 Portway, concepção de identidade visual, layout e programação de site. Lisboa 2001. (p.40)
- 01.02 Zoo de Lourosa, concepção de identidade visual, desenho e produção de sinalética. Santa Maria da Feira 2001. (p.44)
- 01.03 Supermercados Viva, desenho de identidade visual. Lisboa 2001 (proposta). (p.48)
- 01.04 Estação Arqueológica de Miróbriga, museografia da exposição permanente, IPPAR – Instituto Português do Património Arqueológico e Architectónico. Santiago do Cacém 2001. (p.50)
- 01.05 Centro Histórico de Guimarães, concepção, desenho e produção de sinalética. Guimarães 2001 (sistema integrado). (p.54)
- 01.06 Troia Resort, concepção construção e instalação de sinalética, Sonae Turismo. Tróia 2001 (sistema integrado). (p.58)
- 01.07 Reinventar a Matéria, exposição colectiva de design, CPD/ESAD/Experimenta Design, CRAT. Porto 2001. (p.60)
- 01.08 Loja oficial do Porto 2001, concepção produção e instalação no edifício da Caixa Geral de Depósitos, Avenida dos Aliados. Tapumes de obra modulares Porto 2001, concepção produção e montagem no parque da cidade. Porto 2001. (p.66)
- 01.09 Liber, mobiliário modular para bibliotecas escolares, Julcar. Águeda 2001. (p.76)
- 01.10 Malga 4412136, workshop minimalanimal, edição sátira design. Porto 2001. (p.82)

2002

- 02.01 Galeria e Biblioteca Municipal do Almeida Garrett, concepção de identidade visual e materiais promocionais. Porto 2002. (p.94)
- 02.02 Caribbean Seafood, dryana, grupo amorim, desenho de imagem corporativa. Cuba 2002. (p.98)
- 02.03 MNI (médicos na internet), concepção de identidade visual e alert, interface de navegação para plataformas digitais de gestão hospitalar integrada. Porto 2002. (p.100)
- 02.04 Mds seguros, identidade visual, normalização e desenvolvimento de economato, Sonae Capital. Porto 2002. (p.104)
- 02.05 Prémios Nacionais de Design, concepção, desenho e produção de material comunicacional e exposição, Centro Português de Design. Porto 2002. (p.106)
- 02.06 Universidade do Minho, remodelação da identidade visual e

aplicação em suportes comunicacionais. Braga 2002. (p.110)
02.07 Teatro Nacional S. João, 1ª lugar no concurso para selecção de equipa projectista no âmbito da comunicação das actividades do TNSJ / Ministério da Cultura. Porto 2002. (p.116)
02.08 Feira internacional de turismo (BTL), concepção de stand Porto e Norte de Portugal. Lisboa 1999-2001. (p.120)
02.09 Museu de construção naval, antiga Alfândega Régia, concepção e museografia. Vila do Conde 2002. (p.124)
02.10 Cadeira Natura, Sátira design. Porto 2002. (p.128)

2003

03.01 Universidade de Aveiro, redesenho de identidade gráfica. Aveiro 2003. (p.130)
03.02 Câmara Municipal de S. João da Madeira, apresentação pública da nova imagem de marca, exposição no átrio centro tecnológico do calçado. São João da Madeira, 2003. (p.134)
03.03 Câmara Municipal de Penedono, concepção de imagem de marca, desenvolvimento e implementação de economato. Penedono 2003. (p.138)
03.04 Câmara Municipal de Coimbra, concepção de identidade visual, desenvolvimento e implementação em produtos comunicacionais. Coimbra 2003. (p.140)
03.05 Centro de Saúde, sinalética integrada, Administração Regional de Saúde do Norte. Vila do Conde 2003. (p.146)
03.06 Mglass, concepção de identidade visual, catálogos e embalagens, Vitrocristal. Marinha Grande 2001. Associações industriais, mglass / ICEP / FIL, fileira mesa, produção de conteúdos, concepção e montagem de stand no Congresso User. Lisboa 2003. (p.148)
03.07 Vitrocristal, região do vidro da Marinha Grande, Mglass produção de conteúdos, concepção e montagem de stand na Ambiente / Messe Frankfurt. Frankfurt 2003. (p.150)
03.08 Ânima, exposição de design português, concepção, produção e montagem de exposição integrada no any del disseny, Universitat de Barcelona / Centro Português de Design. Barcelona 2003. (p.156)
03.09 Onde está o design? exposição no fórum cultural de Ermesinde, Câmara Municipal de Valongo e Sátira design. Ermesinde 2003. (p.158)
03.10 Discoteca Maria.pt, adaptação de pavilhão industrial em danceteria. Santa Maria da Feira 2003. (p.164)

2004

- 04.01 Aldeias do Algarve (11 aldeias), 1º prémio no concurso para concepção de sistema de sinalética, CCDRA (Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional do Algarve). Faro 2004 (sistema integrado). (p.166)
- 04.02 Instituto Português Património Arqueológico e Arquitectónico IPPAR, suportes de sinalização para o Convento de Cristo, IPPAR. Tomar 2004 (sistema integrado). (p.172)
- 04.03 Instituto Português Património Arqueológico e Arquitectónico IPPAR, renovação de identidade visual. Lisboa 2004. (p.174)
- 04.04 Metro Mondego e Metro Mondego sa, 1º prémio no concurso para concepção da identidade visual. Coimbra 2004. (p.178)
- 04.05 Logovemos concepção de identidade visual para revista digital de poesia. Porto 2004. (p.182)
- 04.06 Câmara Municipal de Ílhavo, concepção de identidade visual. Ílhavo 2004. (p.184)
- 04.07 Casa da Música, identidade visual, derivações e aplicações gráficas. Porto 2004 (proposta). (p.186)
- 04.08 Ministério da Economia do Governo de Portugal, sistema integrado de identidade gráfica, Direcção Geral da Empresa, CPD. Lisboa 2004. (p.188)
- 04.09 Farmácia Branco, identidade visual e renovação interior e exterior das instalações, Gafanha da Nazaré. Ílhavo 2004. (p.192)
- 04.10 Exposição “Santus Benedictus”, concepção, montagem e materiais comunicacionais, IPPAR, Mosteiro de Tibães. Braga 2004. (p.194)

2005

- 05.01 Mold World, indústria de moldes para plástico, concepção de identidade visual. São João Madeira 2005. (p.212)
- 05.02 Jornal de Notícias, redesenho da marca, Grupo Controlinveste. Em colaboração com o designer Marco Grieco. Porto 2005. (p.214)
- 05.03 Luz, concepção e museografia da exposição. Porto 2005 (proposta). (p.228)
- 05.04 Comissão Nacional de Eleições (CNE), concepção de imagem gráfica comunicacional para comemoração do 30º aniversário da CNE. Lisboa 2005. (p.232)
- 05.05 Auto-europa, projecto de sinalização de unidade industrial. Palmela 2005 (sistema integrado). (p.236)
- 05.06 Santuário de N.ª S.ª Rosário de Fátima, sinalização integrada da Igreja Santíssima Trindade. Fátima 2005. (p.240)

- 05.07 Jardins da Fundação Calouste Gulbenkian, projecto de sinalização exterior. Lisboa 2005 (proposta). (p.246)
- 05.08 Cadeira, monumento aos marceneiros de Paredes, Câmara Municipal de Paredes. Paredes 2005. (p.250)
- 05.09 Expo Aichi, brinquedos de água em cortiça, representação portuguesa. Japão 2005. (p.254)
- 05.10 Homemarket, concepção de identidade, aplicações gráficas e sistema de sinalética. Porto 2005. (p.256)

2006

⁷ Perfazendo o conjunto de 1897 inserções e 1950 desenhos enviados ao Jornal de Notícias (grupo Controlinveste);

- 06.01 Ilustrações Jornal de Notícias⁷, artigo de opinião, publicação diária (2006 a 2011), grupo Controlinveste. Porto 2005. (p.260)
- 06.02 Atlantic Ferries, tráfego local, fluvial e marítimo, concepção de marca e aplicação nas embarcações, Sonae. Setúbal 2006. (p.266)
- 06.03 Montecatini terme, 2º lugar no concurso internacional de urbanismo e comunicação da cidade de Montecatini, integrando equipa com Arq. Paulo Providência, Itália 2007. (p.270)
- 06.04 Vazios urbanos, marca para a trienal de arquitectura, Ordem dos Arquitectos. Lisboa 2006 (proposta). (p.272)
- 06.05 Presidência Portuguesa no conselho da União Europeia '07, convidado a apresentar proposta de identidade gráfica. Lisboa 2006 (proposta). (p.274)
- 06.06 Centro Cultural de Belém, 1º lugar no concurso para concepção de sinalização interior e exterior, CCB. Lisboa 2006 (sistema integrado). (p.276)
- 06.07 Design+, exposição, mostra de trabalhos de estagiários de design nos universos casa, pessoa, cidade. Milão 2006. (p.280)
- 06.08 Casa do Futuro, coordenação do gabinete de investigação em design para os projectos, Aveiro Domus (Consórcio da UA com empresas aderentes, dirigido pelo Professor Doutor Jorge Alves). Aveiro 2006. (p.284)
- 06.09 Coluna 17º, iluminação pública, prémio internacional Red Hot 2008, Larus Design Urbano. Albergaria 2006. (p.286)
- 06.10 Marina de Tróia, concepção de projecto de sinalização. Setúbal, 2006 (proposta). (p.288))

2007

- 07.01 Instituto Politécnico de Setúbal, renovação da identidade visual e derivações integradas. Setúbal 2007. (p.300)
- 07.02 Comunidade Intermunicipal do Vale do Cávado, 1º lugar no concurso para concepção de identidade visual. Braga 2007. (p.304)
- 07.03 Companhia das Culturas, turismo cultural, identidade visual,

aplicações gráficas e site. Castro Marim 2007. (p.306)

07.04 Iperforma SGPS, concepção de identidade global do grupo, declinações e normalização do economato. Porto 2007. (p.308)

07.05 Colégio Efanor, proposta de enquadramento de Design para a Fundação Belmiro de Azevedo, aplicação de arquitectura (sinalética integrada, decoração dos espaços, mobiliário e equipamentos. Matosinhos 2007. (p.312)

07.06 Revista arquitectura e vida, concepção de layout, paginação, direcção editorial e coordenação da secção de design. Lisboa 2007. (p.320)

07.07 Salamandra, 60% de matéria reciclada, exposição Remade in Portugal, integrada na exposição Remade in Italy. Albergaria 2007. (p.324)

07.08 A água no corpo humano – o sangue, museografia, concepção e montagem da exposição interactiva no Centro de Ciência. Vila do Conde 2007. (p.328)

07.09 Museu Municipal de Penafiel, 1º lugar no concurso para concepção gráfica e museografia da exposição permanente, plano de comunicação, roteiros e desdobráveis. Penafiel 2007. (p.332)

07.10 Hotland, embalagens alimentares integradas, Terra Quente. Maia 2007 (proposta). (p.350)

2008

08.01 Ruínas Romanas de Bobadela, identidade visual e museografia do Centro de Interpretação, IPPAR. Lisboa 2008. (p.358)

08.02 250 anos de elevação de Aveiro a cidade, marca comemorativa. Aveiro 2008. (p.360)

08.03 Expo Zaragoza, convidado a conceber, desenvolver e produzir merchandising e catálogo oficial da participação portuguesa. Lisboa 2008. (p.364)

08.04 Casa da Música, merchandising. Porto 2008. (p.366)

08.05 Guimarães Capital Europeia da Cultura 2012, concepção gráfica da candidatura. Guimarães 2008. (p.372)

08.06 Espaço do Estudante, Parque Escolar, convidado a apresentar e a desenvolver proposta para a modernização do Parque Escolar, sistema de equipamento, mobiliário e sistema de comunicação. Lisboa 2008. (p.374)

08.07 Quinta de Lemos, marca, rótulos, embalagem, catálogo e aplicações gráficas. Viseu 2007. (p.378)

08.08 Castiçal em prata, exposição Remade in Portugal, integrada na exposição Remade in Italy. Itália 2008. (p.384)

08.09 De Ricardo Jorge ao séc.XXI, 150 anos de história de saúde

pública, concepção e montagem da exposição a instalar na Reitoria da Universidade do Porto. Porto 2008. (p.388)

08.10 Vimioso, Parque Ibérico de Natureza e Aventura, concepção de projectos de arquitectura e especialidades, estudos e projectos de conservação ambiental, concepção e montagem de actividades didácticas de interpretação ambiental e criação de imagem geral/apresentação e divulgação. Vimioso 2008 (proposta). (p.390)

2009

09.01 Fundação Cidade de Guimarães, concepção da identidade visual. Guimarães 2009. (p.396)

09.02 Igrejas e conventos de Coimbra, proposta de marcas, IPPAR. Coimbra 2009 (proposta). (p.398)

09.03 Casa das histórias Paula Rego, concepção e paginação do catálogo oficial da exposição permanente. Cascais 2009. (p.404)

09.04 Museu Municipal de Espinho, colaboração na concepção museográfica da exposição permanente. Espinho 2007. (p.406)

09.05 Museu de História Natural do Funchal, museografia e concepção de materiais comunicacionais da exposição permanente, Funchal 2007 (proposta). (p.408)

09.06 Norte Arte, exposição itinerante, concepção e implementação, Museu de Serralves. Porto 2009 (sistema integrado). (p.414)

09.07 Centro Cultural Corpus Christi, sistema integrado de sinalização. Vila Nova de Gaia 2009 (sistema integrado). (p.420)

09.08 Rose Up e Rose Down, exposição Remade in Portugal, integrada na exposição Remade in Italy. Lisboa 2009. (p.423)

09.09 Cávado digital, Comunidade Intermunicipal do Vale do Cávado, 1º lugar no concurso para concepção de identidade visual e website. Braga 2007. (p.428)

09.10 Plataforma de divulgação de concursos de concepção, concepção e layout de microsite, Ordem dos Arquitectos Norte. Porto 2009. (p.430)

2010

10.01 CRPG sustentabilidade energética, marca, mascote e campanha de divulgação. V.N. Gaia 2010. (p.436)

10.02 Turismo do Alentejo Litoral, concepção e layout de site. Lisboa 2010. (p.438)

10.03 Quinta de Lemos, layout e programação de website. Viseu 2010. (p.442)

- 10.04 Nuno Pinto, capa e booklet para cd, clarinete solo, edição ESMAE / Rico. Porto 2010. (p.444)
- 10.05 Espaço de apoio aos taxistas, proposta de espaços de apoio aos taxistas de Lisboa, Câmara Municipal de Lisboa, Larus. Albergaria-a-Velha 2010. (p.446)
- 10.06 Prémios Outros Mercadus, exposição MUDE. Lisboa 2010. (p.448)
- 10.07 Stand Entidade Regional de Turismo do Alentejo Litoral, 1º lugar no concurso de concepção do stand para a Bolsa de Turismo de Lisboa. Lisboa 2010. (p.452)
- 10.08 Imagens, rótulos e cartazes do vinho do porto, comissariado e concepção de exposição itinerante, Museu do Douro. Peso da Régua 2010. (p.454)
- 10.09 Museu do Dinheiro do Banco de Portugal, marca e desenho museográfico. Lisboa 2010. (p.458)
- 10.10 Postos de abastecimento eléctrico Prio Energy, fornecidos pela Magnum Cap + Larus. Porto 2010. (p.466)

2011

- 11.01 Agência de Energia do Cávado, concepção de identidade visual. Braga 2011. (p.476)
- 11.02 Barreira de contentores, concepção de barreira de protecção ao cais da estilha, no Porto de Leixões, APDL. Matosinhos 2011. (p.478)
- 11.03 Ruínas de Tróia, sistema integrado de sinalização, marca e materiais de divulgação, Sonae Turismo. Tróia 2011. (p.488)
- 11.04 Teleférico de Gaia, identidade visual e sistema integrado de sinalização. V. N. Gaia 2011. (p.492)
- 11.05 Museu Arte Nova, concepção de museologia e museografia, Casa Major Pessoa. Aveiro 2007. (p.496)
- 11.06 Cartazes Ordem dos Engenheiros, divulgação de eventos da Ordem de Engenheiros de Braga. Braga 2011. (p.502)
- 11.07 Monumentos evocativos das indústrias de Albergaria, sinalização do território a instalar nas novas rotundas de Albergaria-a-Velha. Albergaria-a-Velha 2011. (p.504)
- 11.08 Centro de interpretação da Batalha, museografia, Mosteiro da Batalha, IPPAR. Batalha 2011. (p.506)
- 11.09 A4 Laboratório poético, candeeiro de parede desenvolvido para os "Pops Serralves '12". Prémio Sponsor. Porto 2011. (p.512)
- 11.10 Museu Municipal de Penafiel, concepção, layout e programação de site institucional. Penafiel 2011. (p.516)

⁸ Francisco M. Providência, designer lda, escritório de Design informalmente fundado em 1985 e registado com o nº 14.755 na Conservatória Comercial do Porto (Agosto 1993), sediado na rua do Bicalho, 118, 4150-139 Porto.

Crítérios (para a selecção das obras)

A escolha das *cem obras* aqui reunidas, funda-se na demonstração de *inovação, unidade e actualidade*, assim acreditando o fim a que se destinam enquanto meios de avaliação do candidato ao título a que se propõe.

O domínio de recolha dos exemplos ficou circunscrito ao exercício comercial do escritório do candidato⁸, no período dos “últimos dez anos”, parte reduzida da totalidade de obras aceites, concebidas e realizadas durante esse período. As obras seleccionadas encerram escalas e graus de complexidade muito distintas, colocando no mesmo nível de observação e análise uma simples *identidade gráfica* a par com um complexo *projecto museográfico* e, conseqüentemente, responsabilidades e encargos financeiros de projecto com riscos associados muito desiguais. Essa circunstância deve-se à desvalorização da *dimensão* no confronto com a *inovação, unidade e actualidade* previstos na legislação. Procurámos privilegiar as obras realizadas (ou em implementação) que manifestassem maior impacto de *inovação*, quer em relação à produção interna da empresa, quer em relação à oferta do mercado. Nesse sentido, o conjunto das obras aqui reunidas constituem um roteiro poético, marcando o progresso crítico da actividade projectual que desenvolvemos ao longo da primeira década do séc. XXI.

⁹ Metodologia ou tratado do processo como *meio de pesquisa* (com origem no gr. *metá* “através” e *hodós* “caminho”, ascendente de *methodu* lat., ao qual se acrescentou o sufixo *logia* “tratado”). Dicionário da Língua Portuguesa de Houaiss.

1ª e 2ª partes: teoria e método A compilação de incursões teóricas sobre a prática da disciplina que constituem a 1ª parte, é formada pelo conjunto de textos que armam estruturalmente o pensamento desta obra, surgindo em complementaridade à 2ª parte do trabalho, orientado para a manifestação metodológica⁹ da prática do projecto constituída pelos 100 projectos aqui representadas, através do seu relato justificativo.

O corpus da “tese” ficará assim caracterizado por duas partes: teoria e o método, ou melhor, a *tese teórica* e a *prova metodológica*.

Conclusão Como conclusão, o texto final de síntese (resultado do confronto processual de teses e antíteses na definição de cada projecto) demonstra o quadro de intenções que con-formaram esta obra de Design, assim a justificando quanto aos meios e aos fins.

Aviso

As questões a que o ensaio procura responder estruturam-se em três tempos; no primeiro questionamo-nos sobre *o que é, para que serve e como se faz o design?* No segundo, observando que o design é uma forma de linguagem e a linguagem é um meio de ocultação do verdadeiro motivo dos nossos actos, questionamo-nos sobre *o que nos oculta e revela o Design?* E num terceiro, interrogamo-nos mesmo sobre a sua finalidade, confrontando-nos com a paradoxal oposição entre a liberdade que promete e a desumanização que provoca e assim se impõe perguntar: *Poderá o Design reconciliar o homem com o seu próprio devir histórico?* Estas três questões sobre *como se faz, o que esconde e para que serve o design*, resumem-se afinal ao mesmo radical “forma”, assim se justificando a sua unificação na mesma e única pergunta: *A que aspiram as tuas formas? Que homem desenha o teu design?* (como perguntava Brizio)

O aviso será este esclarecimento sobre a natureza das questões que norteia as reflexões apresentadas neste ensaio. Ao responder-lhe (ao longo de vinte e cinco anos), foi emergindo uma cosmogonia autobiográfica que se foi densificando, partindo da crítica ao *funcionalismo* (de onde nasceu) para a apologia da *poética* como domínio criativo, assim considerado como dispositivo de inovação em design.

¹ Sendo a ontologia a ciência que procura a essência da coisa, e a epistemologia a ciência que procura a origem lógica, o seu valor e alcance objectivo não são da mesma espécie de estudo, dado que uma é da essência e a outra da imanência e consequentemente, perseguindo a segunda a primeira, negando-a.

Ao reflectir sobre a prática de projecto enquanto definição disciplinar de Design, verificou-se urgente o seu esclarecimento *ontológico*, assim procurando perscrutar a definição do que seja, para compreender melhor de que forma lhe pudesse servir os seus interesses *bioculturais*, numa perspectiva *metaprojectual*, social, política e estética.

O estudo tem a pretensão de encontrar uma ontologia¹ do Design anterior à sua própria história, considerando-a entre seus pares na produção de conhecimento (ciência, arte e tecnologia). Enquanto epistemologia, o estudo procurará determinar essa essência a partir da expressão que toma as suas manifestações de desempenho (projecto, desenho, desenvolvimento económico e industrial, comunicação de massas, serviços de inclusão social, etc). Mas observando a disciplina pelo olhar dos seus agentes de produção, dos seus autores singulares e colectivos, evidencia-se a grande variedade de discursos produzidos na justificação das suas práticas (de que o exemplo mais flagrante será a da oposição entre Design e Arte). Urge portanto convocar a *hermenêutica* como instrumento de produção de conhecimento, superando a dimensão do perceber para alcançar a do compreender. Convergindo mais sobre a interpretação do design como fenómeno histórico, o presente estudo produz uma reflexão crítica alicerçada na prática profissional do designer, não evitando os cruzamentos conceptuais próprios de quem vive na sociedade do conhecimento e, por isso, produzindo essa análise também a partir da sua existência como indivíduo (essa será, por ventura, a sua maior qualidade).

² *Epistesmas* ou formas de conhecimento.

Poder-se-á designar a arquitectura deste documento como cósmica já que se organiza graviticamente por grandes centros de massa aqui representados no conjunto de sete epis-temas² que compreendem a primeira parte do trabalho: 1. Aviso, 2. Enquadramento, 3. Genealogia, 4. Desenho, 5. Ontologia, 6. Criatividade e 7. Poética.

Neste primeiro texto, introduz-se o leitor na ordem humanista do discurso, indexando os restantes seis temas.

O *Enquadramento* resume a peculiaridade narrativa deste autor entre os seus pares; na verdade o enquadramento não é científico, geográfico ou paisagístico mas poético e ontológico, ao incidir sobre a publicação e justificação do manifesto autoral de um *design lacónico promotor de um mundo menos cínico*.

Na *Genealogia* do design, confrontamo-nos com a mutabilidade

das convicções e desejos da disciplina ao longo da sua história que aparecem registadas na sua tradição, assim dando origem à sua definição enquanto *desenho de mediação cultural*. O *Desenho*, enquanto meio operativo do design (*desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural*), compreende também o seu principal papel de veículo para a inovação; é pois do desenho enquanto meio de investigação (e não apenas de representação) que aqui se trata. Se a *Genealogia* do design vem contaminada pelo *desejo* (desejo que aspira à realização e à mudança), e no desenho se trata do processo de imaginar e concretizar, na *Ontologia* procura-se a correlação entre a sua origem (causa primeira) e a finalidade do seu desígnio (razão última). Na *Ontologia* do design estrutura-se o processo pelos agentes operativos do *autor*, do *programa* e da *tecnologia*, assim declinando consequências para o esclarecimento profissional e para a pedagogia da disciplina. Em *Criatividade*, procura-se compreender os mecanismos conducentes à produção do novo, no confronto de três arquétipos: o *probabilístico* (quantos mais combinações mais hipóteses de encontrar uma melhor resposta), o *original* (quanto mais aprofundarmos o nosso próprio conhecimento simbólico mais hipóteses teremos de dar uma resposta diferente e verdadeira) e o *experimental* (quanto mais aferido o nosso próprio conhecimento, mais hipóteses teremos de dar uma resposta eficiente). Há uma multiplicidade criativa da *tecnologia*, da *poética* e da *ciência* que, sendo radicalmente distintas, reflectem ainda os mecanismos evolutivos da biologia fundados no condicionamento do ambiente (fenótipo) e na cultura das relações (genótipo). Por fim, o tema da Poética, traduz de modo conclusivo e holístico, a problemática do design geneticamente dividido entre a *tecnologia* a *gestão* e a *arte*, que integrará os temas anteriores, fundamentando a sua singularidade disciplinar no seu próprio *modus operandi* alicerçado na metáfora. *A poética*³ como *inovação em design* constituirá portanto uma reflexão ilustrada sobre a criatividade na prática disciplinar. Se por um lado o título deste ensaio pressupõe responder às questões que correlacionam *design* com *criatividade* — *Como se cria em design? Haverá uma especificidade criativa do design?* —, por outro lado deverá abordá-las no pressuposto de que essa *criatividade* contribua como meio e método para a produção da *inovação em design*, respondendo às questões ontológicas do Design — *Qual é a natureza da inovação em*

³ A etimologia portuguesa de *poética* ascende ao grego antigo “poie” que significa eclosão, chegando até nós através da *poiesis* latina, que a Universidade de Aveiro exhibe nas suas insígnias e que, genericamente, se poderá traduzir hoje por criatividade.

*Design? — Existe uma especificidade disciplinar em Design? — e assim, correlacionando o Design com outras formas disciplinares do projecto como a Engenharia e a Arte. A urgência desse esclarecimento é tanto maior quanto é precária a representação institucional dos seus profissionais na sociedade portuguesa, frequentemente confundida com outras. Assim, entende-se relevante o estudo do Design a partir da sua prática, por forma a valorizar o contributo da sua complementaridade específica. A contribuição mais relevante deste esforço teórico estará no resgate da poética pelo Design, fundada no modelo metafórico que o distinguirá das demais disciplinas projectuais. A metáfora é o princípio da actividade simbólica que fundou a linguagem e, através dela, todo o conhecimento da escrita, do religioso ao científico. O pensamento metafórico da poesia e da arte, empresta um desígnio estético às criações, atribuindo-lhes uma função simbólica que superará a prática, incrementando mesmo a optimização do seu desempenho, assim esbatendo a divergência comumente estereotipada entre poesia e pragmatismo, que o título elucida — *Poeta*: aquele que faz.*

2. Enquadramento

“Da adequação da forma à função, considera-se esteticamente hoje, o objecto dito funcional. A função e a razão existiram sempre, ainda que não exactamente em termos funcionais”.

K. Marx (BRUSATIN, 1992: 298).

Este texto enquadra o trabalho do autor, confrontando-o com o processo crítico da sua génese que, partindo da visão mais geral sobre os limites da disciplina, aprofundará progressivamente o conhecimento acerca das razões do indivíduo que o produz. A questão a que procura responder enuncia-se, portanto, indagando *qual será a questão do design? qual o seu serviço e função social?*

Lê-se no verso dos cartões de visita de Manuel Estrada⁴:

“O design é um princípio não um fim. Não é um ramo da Arte ainda que intimamente ligado à criação. Porém e sobretudo, não pode o design constituir um fim em si mesmo. (...) O design deve ser uma disciplina de utilidade pública e, por isso, está carregado de futuro.”

Também Anna Calvera (CALVERA, 2001: 5), identifica o Design pela sua *quotidianidade* material; é o seu “desempenho directo na vida, no mais comum e banal do dia a dia, que lhe confere a sua importância e a sua enorme dificuldade como profissão”, assim emprestando corpo à voz de Marguerite Duras⁵, ao pronunciar o feminino habitual e doméstico por alteridade

⁴ Manuel Estrada Pérez, designer gráfico espanhol, com escritório próprio em Madrid (desde 1989), foi fundador do escritório Colectivo Sidecarem (1980), e é presidente da Dimad, Associação de Designers de Madrid. Internacionalmente premiado, é professor de design em diversas universidades, dirigindo o curso de Design Editorial no Instituto Europeu de Design de Madrid.

⁵ “As coisas são falseadas pelas mulheres. Umas com as outras só falam da vida material. Não são admitidas no domínio da espiritualidade” (DURAS, 1987: 46).

ao masculino, mais ocupado com o *inútil domínio dos ritos sagrados*.

Ao dizer que *não é um fim em si mesmo*, nega Estrada a dimensão *estética* ao Design para lhe conferir, exclusivamente, uma dimensão *ética*, *sempre ao serviço de qualquer coisa*: de uma ideologia, de um público, de um cliente, ou de uma certa utilidade doméstica (CALVERA, 2007).

Nisso se identifica o design com a antiguidade de uma *arquitectura vitruviana*, fundada em três propósitos: a durabilidade e resistência da coisa — *firmitas*; a sua beleza ou apreciação estética — *vetustas*; e a sua utilidade, comodidade ou adequação prática — *utilitas*. *A qualidade construtiva, a garantida beleza do objecto e a sua adequação à finalidade do programa*.

Reconhece-se no tema de Vitruvius⁶ (RUA, 1998) os antecedentes aristotélicos (recuperados por Séneca⁷ (2009: 229)) sobre a *causa das coisas*, considerada sob três pontos de vista: a própria *matéria* sem a qual nada pode ser produzido; o *artífice* que a transforma; e a *forma* apropriada que a cada objecto compete. A Universidade de Aveiro⁸, também identifica no design três agentes de produção: a *tecnologia* da sua construção, com todos os constrangimentos e potencialidades plásticas que isso implica; a *autoria*, como aquele recurso, singular ou colectivo que, constitui o imperativo da cultura onde, porventura, se produz a *beleza*; e o *programa*, ou seja a finalidade do objecto invocada pelo cliente e respectiva expectativa funcional.

O designer, na herança do fazer artístico em que se encontra, dividido entre *tecnologia, autoria e programa*, estabelece relações de fronteira com a engenharia (programa + tecnologia), com a arte (tecnologia + autoria) e com a gestão (autoria + programa).

Estrada, como outros designers socialmente empenhados e crentes nos desígnios do desenho, invoca a *utilitas*, a função funcional, o desempenho do design ao serviço do bem comum, como qualidade primordial. Será, aliás, por esta condição de obediência a um programa prévio, que o Design se desvinculará da Arte, ontologicamente inútil. O valor do Design, pelo contrário, é todos os dias atestado pelos seus utentes, dependendo quase exclusivamente da sua resposta à função prevista.

Não obstante o juízo frequentemente irado de muitos pensadores do design, afirmando-o em total divergência ontológica com a Arte, outros confrontam-se com a impossibilidade do designer escapar à forma; e toda a *forma é conteúdo de verdade*⁹ (ADORNO, 1970: 49). Se não há neutralidade no design, então

⁶ Marcos Vitruvius Polião (*Marcus Vitruvius Pollio*), importante engenheiro do exército romano que nasceu no séc. 1 aC, tendo deixado como legado, o primeiro tratado teórico de arquitectura, por ele designado *De Architectura*, compilando em 10 volumes textos e desenhos sobre arquitectura, construção, hidráulica, cronometria e maquinaria. Esta obra que terá sido escrito, provavelmente, entre 27 e 23 aC, foi reeditado em Roma em 1446 e, a partir daí, divulgado e traduzido em diversas línguas, sobretudo a partir do séc. XVI como suporte ao Renascimento. Vitruvius, terá trabalhado para Júlio César e Augusto tendo desenhado a basílica de Fanum (em Itália). O seu tratado de arquitectura está traduzido em português (RUA, 1998).

⁷ Lúcio Aneu Séneca (Lucius Annaeus Seneca), filósofo estoíco de origem ibérica (nascido em Cordova), viveu entre 4 aC e 65 dC tendo exercido ao longo da sua vida um importante impacto sobre Roma sobretudo a partir do governo de Nero, de quem foi preceptor e por quem foi convidado a suicidar-se.

⁸ *Repensar os currícula*. Texto de informação à iniciativa do Reitor Júlio Pedrosa para a reavaliação interna curricular dos cursos na Universidade de Aveiro, adoptando os ECTS, fixando as cargas lectivas semestrais a 20 horas e o número de disciplinas semestrais em 5), revisão curricular da licenciatura em Design baseada na trilogia Autor-Programa-Tecnologia (F. Providência). (AGUIAR, BRANCO, BRANCO e PROVIDÊNCIA, 2001)
Relatório de auto-avaliação. Texto redigido para esclarecimento da avaliação externa da licenciatura em Design da Universidade de Aveiro,

justificando a fusão dos cursos de Design de Produto e Design de Comunicação numa formação comum, descrevendo a distribuição temática da trilogia Autor-Programa-Tecnologia como princípio de organização temática curricular na licenciatura em Design. (AGUIAR e PROVIDÊNCIA, 2004)

⁹ Theodor Adorno (1903 –1969) foi um filósofo, sociólogo, musicólogo e compositor alemão, da Escola de Frankfurt (*Universidade Johann Wolfgang Goethe*), colega de Walter Benjamin e Herbert Marcuse entre outros.

Na Dialética Negativa, Adorno propõe a reforma da própria razão, com o fim de libertar o domínio autoritário que exerce, desde o ilusionismo, sobre as coisas e os homens. A admissão do irracional (irracional são as categorias tradicionais, socialmente injustas) leva Adorno a valorizar a arte, (de vanguarda, como a música atonal de Schönberg), porque supõe uma independência total em relação ao que representa a *razão instrumental*. Criticando a razão instrumental, a civilização técnica e a lógica cultural do sistema capitalista (“indústria cultural”), Adorno perscruta a necessidade de uma sociedade não submissa ao mercado. Na arte vê Adorno a antítese da sociedade e um reflexo mediado do mundo real, com as suas antinomias e antagonismos.

¹⁰ A arte é, nas palavras de Adorno, “protesto constitutivo contra a pretensão à totalidade do discursivo [...]”. O protesto da arte contra o poder, não se inscreve no seu conteúdo, mas na sua forma — a forma é o conteúdo de verdade das obras de arte. Para isso a arte precisa de ser *inútil*, por forma a resistir ao poder da sua falsa integração (integração acrítica, capitalista ou massificada). Para Adorno “o conteúdo de verdade das obras de arte funde-se com o seu conteúdo crítico”, um conteúdo que não se encontra “fora da história, mas constitui a sua cristalização nas obras”. As obras de arte são, na sua aparência de verdade, o testemunho de um mundo dominado pela violência. A função crítica das obras será pois a de revelar o seu conteúdo de verdade (sacrificando o idealismo das interpretações), que corresponde à sua dimensão crítica e filosófica, que se faz traduzir por enigmas, assim resistindo à neutralização da sua integração.

¹¹ Francisco de Holanda, (Francisco d’Olanda, 1517 - 1585), foi um relevante humanista, ensaísta, arquitecto, historiador e pintor

a escolha da forma deve assumir-se, como intencional¹⁰. As formas transportam ideias, são veículos ou metáforas e por isso traduzem concepções de vida, afirmam convicções, testemunham manifestos, contêm possibilidades.

No processo da evolução histórica do design, reconhece-se o seu ancestral antepassado *artesão*, como aquele que dominando uma tecnologia (que ele próprio constrói), sujeitará as respostas funcionais (programa) às formas da sua tecnologia, usando para isso tanto o molde como o modelo (exemplo anteriormente testado). Quando no maneirismo do séc. XVI se descobre Roma como centro de *renascimento* (clássico e humanista) da cultura europeia, muitos artistas ali acorrem para receber formação em Desenho. A observação local da obra dos mestres italianos, seria já escola bastante para a criação do novo paradigma que rompia agora uma nova ordem enunciada pelo desenho.

Ao libertar-se do jugo tecnológico pelo desenho, o artesão medieval descobre na Renascença a dimensão *abduativa* do pensamento em design, operada por tentativas e erros, por imaginação, como refere Francisco de Holanda em 1571 (HOLANDA, 1985)¹¹, quando explica que o desenho serve para “imaginar aquilo que não é, para que seja e venha a ter ser...”. Esta é a origem da antinomia entre Design (ciência do desenho) e Artesanato (ciência da tecnologia), que estará na base do domínio da primeira sobre a segunda.

Os designers são, portanto, aqueles que imaginam para além do possível e que, por isso, constróem através da poesia, novas dimensões do ser e novos rumos à história. Assim é o desenho que nasce do desejo e se projecta num desígnio futuro – não há desenho sem desejo nem desígnio sem desenho.

O desenho do desejo revela a vocação humanizadora do design. O desejo como criador de valor (Espinosa (CLÉMENT, 1997: 93)), não se funde na carência da necessidade mas, pelo contrário, precede o seu objecto criando-o. “Não desejamos uma coisa porque é boa, mas ao contrário, julgamo-la boa porque a desejamos” (Espinosa (CLÉMENT, 1997: 93)).

Caberá ao design, como grande construtor do *artificial* (MARGOLIN, 2005), a humanização do território para além da sua funcionalização.

Humanizar quer dizer atribuir significado, atribuir sempre novos significados, antecipando pelo desejo, o desejo dos seus futuros utilizadores; por isso se defende neste ensaio que o design é o *desejo desenhado* pelo *desígnio*. A vocação do design não será

português do renascimento, diversas vezes bolseiro da coroa (D.João III e D.Sebastião) para frequentar os meios artísticos italianos (1538 e 1547), onde conviveu com Vitória Colonna, Parmigianino, Giambologna e Miguel Ângelo, que nele despertou o fervor pelo classicismo. Em 1571(Lisboa), escreveu a obra sobre a Ciência do Desenho supra citada: *Lembrança Ao muyto Serenissimo e Christianissimo Rey Dom Sebastiam: De quãto Serve A Sciencia do Desegno e Etendimento da Arte da Pintura, na República Christam Asi na Paz Como na Guerra.*

a de funcionalizar tecnicamente os seus utentes, disciplinando-os para a função, mas a de restituir ao homem a sua dignidade, libertando-o da sua própria história, superando a contingência da morte pela invenção da beleza. A beleza humanizará o homem. Este texto fractura-se a partir daqui. Se até aqui anunciei um design fundado no desenho que nasce como emergência ética para dar resolução ao mundo, a partir daqui abre-se à leitura a ideia contrária, de onde deverá aparecer a sua dimensão estética, auto justificada e de onde se esperam tanto os melhores como os piores exemplos.

No texto “O coisificar das coisas” (CALVERA, 2007: 120-121) Anna Calvera conclui que, a referência ao design a partir da *techné*, deve a sua influência a Heidegger. A *techné*, origem da arte, da técnica e domínio do artesanato, condenava o design a uma actividade meramente prática, se não fosse a atribuição de uma dimensão estética (Heidegger) considerada para além das tecnologias de fabrico, enquanto esperança de superação da indiferença. A dimensão estética para Heidegger, para além da percepção sensível das formas, confere-lhe cultura material ao catalisar a verdade através da poética, assim superando a sua finalidade prática, humanizando a técnica pela poética. O radical *poie* tem origem grega no que *nasce*, ou *eclode*. *Poietica* identifica o que é relativo à inovação ou seja, o que é criativo.

A poética, na sua função reveladora, enquanto linguagem dirigida à verdade (*aletheia*), desconfia da técnica; só o discurso da poesia (in-consciente) é revelador da verdade. A técnica é “a forma extrema do esquecimento do ser” (HEIDEGGER, 2008). A técnica torna o homem senhor da natureza, mas ao fazê-lo, ela esquece a condição que lhe deu origem, desumanizando-o.

Assim, inquirindo a relação do homem com a máquina feita à sua medida e imitação, Heidegger observa que “na essência da máquina encontramos o homem, mas na essência do homem não há nada de mecânico”.

“o ser se desvela na linguagem, não na linguagem científica própria dos entes, ou na linguagem do palavrório, e sim na linguagem autêntica da poesia. (...) Na forma autoral da poesia, a palavra tinha carácter ‘sacral’: a língua originária, a poesia deu nome às coisas e fundou o ser.” (HEIDEGGER [1947], 1998)

¹² Heidegger. Carta Sobre o Humanismo. In, ANTISERI, Dario; REALE, Giovanni.

Sustenta-se assim a ideia de que o verdadeiro pensador, não é o cientista mas o poeta, porque é no carácter sagrado da palavra do poeta que se abriga a revelação do ser¹². Esta é a função da poesia; o poeta não regista uma realidade já existente, mas cria um novo mundo, dando morada ao ser; assim o Design enquanto metáfora e poesia visual.

Antes a poesia do que a história, pensava Aristóteles, já que a história trata do passado e por isso do que já não muda, mas a poesia, pelo contrário, inventa o futuro podendo, conseqüentemente, modelar o que ainda não há.

A poética em Design é um meio de revelação da verdade escondida e a antecipação do tempo. Mas não se pode ignorar que a poética são decisões técnicas, são parafusos e acabamentos construtivos, são cores e pormenores da forma, são forma.

“O (design) é a posição livre da essência de um mundo. Mas, historicamente, são obras. Objectos no tempo, são factos de decisão e condição de decidir moralmente sobre a beleza. Um tema: a beleza; uma estrutura: ser livre entre semelhantes”. Álvaro Lapa in DIONISIO, 1968.

O autor, descende do *auctor* romano, o militar que trazia mais território ao Império (ORTEGA Y GASSET, 2003), dá ascendente à autoria como condição de inovação. O autor, a *função autor*¹³, é um dispositivo (FOUCAULT, 1992) e um dispositivo (DELEUZE, 1988) é uma máquina de produção que se traduz em conhecimento, poder e subjectividade.

Dispositivos são máquinas criativas. Máquinas de produção e conseqüentemente de poder, porque se fundam num certo conhecimento. São regimes de percepção, que se organizam em fluxo e não em contorno. É a urgência pública desse conhecimento que as torna oportunas e por isso poderosas. Os dispositivos, constituem novos regimes de visibilidade e enunciação.

Na actualidade da investigação em design, identificam-se três grandes *dispositivos*, três famílias genéticas distintas na compreensão do Design dirigido à prática da sustentação económica, social e cultural¹⁴.

Biodesign

Carmelo Di Bartolo, defende a via da tecnologia na antiga tradição de um Design Industrial, que procura agora nos fenómenos

¹³ O autor é o centro de produção, compilação, apropriação, destruição e distribuição de ideias; “modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 1992, 46).

¹⁴ *Design para a sustentabilidade: design lacónico, para um mundo menos cínico*, texto apresentado nos seminários da 2ª edição do Concurso de Design para equipamento urbano da Caixa Geral de Depósitos (2009/2010). (PROVIDÊNCIA, 2009)

naturais, o modelo para a sua eficiência. A emergência do *biodesign*, na senda da *biónica*, entende o design como estritamente funcional, dirigido quer pela *simbiose*, quer pela *selecção natural*, com o fim único estratégico da sobrevivência. Centrado na *tecnologia* e no conhecimento da ciência, o biodesign apoia-se na promessa dos dispositivos técnicos, na imitação dos padrões biológicos como solução técnica testada pelas espécies, na miscigenagem *homem-máquina* e na dimensão virtual como meio para potenciar desempenhos artificiais de sobrevivência (e desumanização);

Ecodesign

Ezio Manzini, confrontado com a insustentabilidade de uma sociedade fundada no consumo de produtos industriais, defende um Design para a inovação social como factor de sustentabilidade. Trata-se de um *ecodesign*, entendido como *design de serviços*, centrado no redesenho dos indivíduos e do meio, no redesenho da própria sociedade, dos seus valores e culturas, para que, a partir de uma consciencialização ecológica e política dos cidadãos se motivem novos modelos societários espontâneos, mais criativos e sustentáveis.

O design de serviços ganha em Manzini uma dimensão política e social alternativa, que o aproxima da *eco-nomia*, pelo prefixo “eco” que significa o que é relativo à casa.

Metadesign

Andrea Branzi, defendendo a continuidade cultural da disciplina fundada no desenho, concebe novos *objectos metáfora* dirigidos ao mundo para comunicar ideias através da sua forma, enquanto veículos poéticos. Trata-se da valorização de um design de comunicação que, na tradição mais artística, continua a encontrar motivos estéticos e operativos para propor objectos críticos e estéticos, sem se sobrepôr à liberdade do outro.

Partindo da experiência autobiográfica do autor, o design não abdica da dupla resposta prática e simbólica, como construção de um desígnio que vê no seu meta-discurso, a função primeira.

Nestas três expressões do design contemporâneo, lemos três programas distintos: o *científico / tecnológico*, o *político / social* e o *artístico / poético*.

É no terceiro grupo de um metadesign que o “minimalismo” (de inspiração modernista) poderá constituir ainda metáfora para a

sustentabilidade: objectos *lacónicos*, cuja beleza está na total redução da forma à máxima simplicidade e conforto. A estética de uma *arte pobre*, de produtos simples em que se valoriza o desempenho, a durabilidade, o baixo custo, a simplicidade, o recurso a um conjunto muito limitado de materiais, fundado na promoção da existência daqueles que os adoptam, como se vê em Jasper Morrison.

“Para mim é mais a ideia que me poderá conduzir para um objecto do que a análise de um problema (...) de modo geral, o que mais me excita é saber como é que as pessoas vivem, e que influência têm os objectos na suas vidas diárias. É isto que me dá força para fazer novas coisas” (BOYER and ZANCO, 1999: 44).

Este é o design lacónico, promotor de um mundo menos cínico, que é como quem diz, o *desenho simples promotor de um mundo menos canino*. O design encontra assim na sua dimensão estética o desígnio maior de superar a sua condição de mercadoria para se afirmar com pretensões culturais, desejando participar na modelação da sociedade que serve, ainda que dividido entre a paradoxal e contraditória produção de *consciência* ou de *imaginário* (CARMAGNOLA, 2009). Ao dizer *design lacónico*, estamos a afirmar um modelo minguado de forma, reduzido à mínima expressão, para que possa contrariar a tendência *imaginativa e alienante* de um design da representação que se antepõe, manipulando, a experiência.

Deve a Arte alienar a consciência pela fruição arrebatadora dos sentidos, ou devolver ao homem a sua própria consciência de si, último reduto de liberdade? Os objectos que valorizam a experiência contrariam a tendência de uma *humanização técnica*, em que os *objectos são quase sujeitos* (BRANCO e PROVIDÊNCIA, 2000), recuperando uma *tecnologia humanizada*, em que os objectos são remetidos para o seu lugar de coisas técnicas, distantes e auxiliares, contribuindo para a habitação do mundo na sua qualidade de artefactos. Objectos assim valorizam a exuberância da experiência genuína em vez de a contaminarem demagogicamente.

Trata-se pois de uma nova *sumptuária* — “só a simplicidade é exuberante” (Vânia Ribeiro) — reconduzindo o design da representação (publicitário e alienante), para um design da experiência (celebrativo e ritual), valorizando nos objectos a invisibilidade do design, como contributo para a submissão

à celebração da vida, fazendo desaparecer os objectos na experiência existencial quotidiana.

Com a maior simplicidade de forma e uso, assim invertendo a evolução tecnológica de *objectos que são quase sujeitos*, para objectos que *não se substituam aos sujeitos*, marcando demonstrativamente a sua existência e limite enquanto coisa. Objectos que parecem querer reencontrar um nível zero do entendimento, a tábua rasa da linguagem, o vazio de todo o sistema, a partir do qual se possa criar uma nova *ecologia*, verdadeira e vital.

Wilhelm Worringer¹⁵, autor de “*Empatia e abstracção*” (1908) citado por Lúcido de Campos¹⁶, aparece no início do séc. XX a revigorar o esgotado cânone ocidental exaltando o *primitivismo* e o *exotismo*, fundadores de uma *arte da expressão*. Para Worringer a obra de arte deve ser encarada como fenómeno iminentemente histórico, já que a arte é condição de *humanidade*; ante o caos que a natureza representava, respondeu o homem primitivo com a ordem simples da abstracção. A abstracção é assim o resultado vital do homem imerso num mundo caótico de fenómenos que não domina (WORRINGER, 1975: 38); a felicidade humana recupera-se pois na tranquilidade *apolínea* das formas geométricas e abstractas, como refúgio à desordem *dionisíaca* (NIETZSCHE, 1978).

Interessa-nos o *minimalismo* como evidência do nada, reduzindo a expectativa sobre o novo produto. O contrário disso, é o design que promete o que não pode, expondo-se como *kitsch*. Mas no quase nada do *minimalismo*, encontramos lugar para a consideração da própria história pessoal, *autobiograficamente contaminado*, que por isso se afasta do Minimalismo histórico, mas ainda reconhecendo o seu maior valor de sinceridade: “A arte, só pode reconciliar-se com a sua própria existência ao virar para o exterior o seu carácter de aparência, revelando o seu vazio interior” (Rita Baleiro) e é isto que faz Donald Judd, Samuel Beckett, Steve Reich ou a tipografia Helvética.

O arquitecto suíço Peter Zumthor fala de beleza ao pensar a *Arquitectura*, da experiência da beleza nas suas várias dimensões:

“Mais intensamente (...) brilha a beleza que provem da carência. Algo me faz falta, uma força de expressão, uma compaixão, que me traz a experiência da beleza de repente e que antes de a conhecer não sabia que me faltava e que agora penso me faltaré sempre. Saudade. Na experiência da beleza fico consciente de

¹⁵ RONZONI, Miriam. *Lo stilo e il mondo: Tra Panofsky, Worringer e Deleuze*, citado por Jorge Lúcido de Campos em *A propósito de Worringer*. In: *A parte rei*, revista de filosofia nº 47, setembro 2006 <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/lucio47.pdf>

“O primitivo exorciza a caoticidade dos fenómenos com a perfeição e a estabilidade de uma linha e de uma arte abstracta, geométrica, cristalina. (...). O homem primitivo é, em, geral, o artista guiado pelo impulso de abstracção, é perturbado pelo vasto, incoerente, desconcertante, panorama do mundo dos fenómenos, do qual não consegue encontrar a razão nem dominar. O que o anima, neste estado de profunda inquietação, é uma imensa necessidade de tranquilidade, diante da dionisíaca instabilidade dos fenómenos da vida”. (WORRINGER, 1975: 38)

¹⁶ Jorge Lúcido de Campos <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/lucio47.pdf>

uma carência. O que experimento, o que me toca, contém as duas: alegria e dor. Dói a carência e alegra a forma tocante, a figura bela que se incendeia no sentimento da carência. Ou com as palavras do escritor Martin Walser: Quanto mais falta a alguém, tanto mais belo pode ser o que, para suportar a carência, se tem de mobilizar”. (ZUMTHOR, 2005: 66)

A *carência* toma aqui a magia do desenho, capaz de transformar ausência em presença; por isso o design é também revelação estética, prestando glória a um *Deus* que, se não existe, é por ele inventado. Mesmo no design funcionalista de Mari (PROVIDÊNCIA, 2006), há um esforço de forma que supera a primazia ergonómica, uma dimensão nostálgica de beleza.

Em Portugal (e no resto do mundo), a carência pode despertar o génio e a beleza. A pequena dimensão de país periférico tem contribuído para a nacional escassez de meios. Poderá depreender-se daqui que o estilo nacional deva transmitir essa imagem de contenção, essa firmeza de sentido sem desperdícios? Se olharmos para a arquitectura de Siza, para a simplicidade da arquitectura vernacular ou para a etnografia local (a começar na açorda alentejana e a acabar nas amêijoas à Bulhão Pato, passando pelo peixe simplesmente cozido ou grelhado), isso parece evidente, mas como explicar a origem do gótico flamejante da Batalha e os *estilos internacionais do manuelino* e do *barroco português*? Talvez esses momentos de estilo mais exuberante se reportem a colectas extraordinárias de divisas (a nova ordem dinástica de Aviz, o poder financeiro da Ordem de Cristo e o ouro do Brasil). Mas as expressões de carência mostram mais intensamente o brilho da beleza.

O minimalismo como opção estética, não é apenas expressão de carência contingente ou desejada; o minimalismo denuncia a ausência de promessas, ou o confronto com o vazio da essência e isso talvez seja uma característica do país da poesia, onde gente ensimesmada parece menos alegre que na nação vizinha.

O país Portugal, pequeno e excessivo, revela-nos pela história uma capacidade singular para sobreviver tanto ao limite espartano da carência, como na mais opulenta abundância. Este país, lugar e identidade de comunidades humanas, também é convocado à experiência da beleza através da Arte. Fernando Pessoa invocava-o como quinto Império, um império que nasceu da troca das colónias ultramarinas pela pura poesia, encontrando aí a sua vocação e contributo à globalização: dar poesia ao mundo que é dizer, dar novos sentidos à vida.

¹⁷ Henri Laborit, (1914 - 1995) neuro-cirurgião francês, filósofo do comportamento animal e sobretudo do comportamento humano, que apresentou as suas ideias científicas (sobre a fisiologia do cérebro no domínio do comportamento psíquico humano), no filme de Alain Resnais, *Mon oncle de l'amérique*, 1980.

Depois da dupla vontade de poder (Nietzsche) e de prazer (Freud), a vontade de sentido (FRANKL, 1990) aparece centrada na liberdade da responsabilidade humana à procura de novos significados. O sentido da vida é a própria vida (LABORIT, 1980)¹⁷, mas na condição de primatas com um cérebro de terceiro nível (dotado da capacidade de produzir discurso sobre si próprio, a que designamos por consciência), a aspiração à liberdade passará pela autonomia da existência espiritualmente livre e, consequentemente, responsável. Sendo o “eu” pouco livre de si próprio, já que se condiciona pelo id (determinação do prazer) e pelo super eu (vontade de se superar a si próprio), deverá procurar um domínio de liberdade que só a linguagem simbólica poderá facultar; esta é a liberdade da Arte que humaniza, dando lugar ao ser, esta é a liberdade a que aspira a destinação do Design (POMBO e PROVIDÊNCIA, 2002), que se afigura para lá da previsibilidade do destino desenhado na função primária dos artefactos.

“Portugal precisa de design”, repetiu vezes sem conta António Sena da Silva (primeiro presidente do Centro Português de Design); precisa de Design porque o design é mediação cultural, é desenho de artefactos de mediação cultural, é suporte de valor simbólico e o valor simbólico é a origem do seu sucesso económico, o principal activo de todos os produtos e, consequentemente, também o maior valor das suas indústrias através das suas marcas.

No limite, é no domínio da cultura que o Design encontrará a sua diferença e especificidade. As escolas de design (portuguesas), para além de laboratórios de sentido, deveriam ser laboratórios culturais e consequentemente, lugares onde se poderia aprender a *Arte da vida* para aprender a viver melhor, já que o objectivo da cultura e do design é a própria vida.

Portugal precisa de design, mas de que Design precisa ainda Portugal? Precisa do desenho que lhe permita recentrar-se na experiência da vida, assim abdicando da representação dos seus fantasmas, com todos os sentidos, com todo o tempo, com o corpo inteiro, assim experimentando pelo desejo, a superação lacónica do medo e da submissão; Portugal precisa de um design mais resistente: mais livre portanto.

No texto sobre “o provincianismo português”¹⁸ de Fernando Pessoa, identificam-se as sociedades modernas estruturadas verticalmente por três grupos: o povo que, na base da pirâmide, não sendo capaz de discernir sobre a sua situação se reporta

¹⁸ “Se, por um daqueles artificios cómodos, pelos quais simplificamos a realidade com o fito de a compreender, quisermos resumir num síndrome o mal superior português, diremos que esse mal consiste no provincianismo. (...) O provincianismo consiste em pertencer a uma civilização sem tomar parte no desenvolvimento superior dela — em segui-la pois mimeticamente, com uma subordinação inconsciente e feliz. (...) É na incapacidade de ironia que reside o traço mais fundo do provincianismo mental (...) Para o provincianismo há só uma terapêutica: é o saber que ele existe.(...) O princípio da cura está na consciência da doença, o da verdade no conhecimento do erro. Quando um doido sabe que está doido, já não está doido”. (PESSOA, 2007)

ao mundo reactivamente e sem estratégia; a burguesia que tendo acesso ao conhecimento, adopta acriticamente as ideias dos outros, procurando estar na moda do pensamento internacional; a elite (política, económica e cultural), a quem era suposto ter ideias próprias e um pensamento estratégico sobre o futuro da sua situação, cujo papel social seria o de dirigir o país. Infelizmente, reconhece Pessoa, em Portugal não há uma prole culta que supere a dimensão política e económica andando, mesmo nestas áreas, a reboque das ideias dos outros (dos franceses, dos ingleses, dos alemães, dos russos ou dos americanos). A situação nacional de país decapitado, faz de Portugal um território sem destino, à mercê dos milagres e do capital dos outros, porque não tendo o conhecimento de si, não poderá ter o mínimo respeito por si próprio, reflexo aliás da falta de respeito que os seus próprios líderes têm por ele. Recuperar economicamente Portugal terá que começar antes de mais, pela lenta criação de uma elite cultural que possa fermentar a desinteligência da massa amorfa que o comércio e as televisões modelam e reproduzem diariamente. Mas diz também Pessoa, no mesmo texto, que é na incapacidade de ironia que reside o mais fundo traço do provincianismo mental português, a outra face da mesma moeda, caracterizada pela incapacidade de perceber o erro. Como terapia para o provincianismo bastará, pois, tomar consciência da doença.

Este será o mais ambicioso desígnio do design em Portugal: desenhar com poesia e sarcasmo que, como referiu Eduardo Prado Coelho (2007)¹⁹ na sua última entrevista, são os mais singulares sinais de diferenciação nacional em relação à Europa: “temos em poesia, do melhor que se faz em toda a Europa” e, como alternativa à ironia²⁰ francesa e ao humor²¹ britânico, somos sarcásticos²² “e esse parece-me ser também um traço que pode identificar”.

O sarcasmo, como superlativo de ironia, caracteriza-se pela exagerada exposição do emissor, arriscando ultrapassar o limite do razoável, do admissível, ou do ponto em que ainda seja possível o seu retorno. Espécie de terra queimada, no sarcasmo já não há nada a temer nem a aproveitar, emergindo como expressão de perda total. Se a poesia convoca a beleza inútil, o sarcasmo invoca a desmaterialização do desenho lacónico, testemunhando a língua²³ que deu ao mundo as palavras *barroco* e *fetiche*.

¹⁹ Entrevista a Eduardo Prado Coelho por Hugo Manuel Correia para *A Europa aqui tão perto*, RTP 2, 30 de Setembro de 2007, pelas 13:50h, reproduzida no JN de domingo, 30 de Setembro de 2007, pp. 12-13.

²⁰ Ironia: figura de estilo que veicula um significado contrário daquele que deriva da interpretação literal do enunciado; zombaria; do gr. *eironeia*, “interrogação”, pelo lat. *ironia*, “ironia”.

²¹ Humor, humor negro: disposição de ânimo; temperamento; índolo; veia cómica; *-negro*, usando como objecto de zombaria situações de mau gosto; do ing. *humour*, “id”.

²² Sarcasmo: zombaria insultuosa; ironia acerba; escárnio; menosprezo; do gr. *sarkasmós*, “id”, pelo lat. *sarcasmu*, “id”.

²³ “A cultura portuguesa está geneticamente ligada ao nascimento do mundo moderno. Impulsionados pela curiosidade, (levou os) navegadores portugueses a abraçar um oceano de mistérios. Mais de quinhentos anos depois, o império colonial é um fóssil da nossa história. Desse império sobreviveu a língua, (...) idioma oficial de oito países e vários territórios, num total de 210 milhões de falantes, (...) a quinta língua mais falada do mundo e a terceira no mundo ocidental”, Eduardo Prado Coelho.

3. Genealogia

²⁴ O Laboratório de Sistemas de Conhecimento do Departamento de Informática e Estatística do Centro Tecnológico da Universidade Federal de Santa Catarina, tem publicado no seu site uma compilação das principais definições do significado de Design.
<http://www.lsc.ufsc.br/~edla/design/conceitos.htm>

O Design²⁴ enquanto disciplina socialmente identificada, só adquire autonomia e universalidade evocativa na Europa do pós-guerra, a partir de meados do séc. XX. Design aparece na Alemanha escrito pela primeira vez no final dos anos quarenta e a contaminação europeia do termo dá-se por essa ocasião. Não quer isto significar que a actividade do Design não se fizesse já sentir em toda a Europa, sobretudo a partir do fim do séc. XIX, associada à emergência da Arte Nova. Curiosamente, o estilo da *Arte Nova* também não apareceu sob uma denominação internacional comum, apresentando-se com nomes e *sotaques estilísticos* diferentes em cada região: se por um lado a *Art Nouveau* em França, o movimento *Liberty* em Inglaterra, o *Modernismo* na Catalunha, o estilo *Floreal* em Itália, o *Jugendstil* na Alemanha ou a *Secessão vienense* na Austria, são a assunção do mesmo movimento artístico organo-funcionalista, por outro, as expressões que assumem em França ou na Catalunha são bastante diversas. O mesmo fenómeno se reconhece na heterogénea formação europeia do projecto; Se para a “Escola do Porto”, ainda faz sentido a formação do desenho como instrumento de projecto, outras há (como por exemplo o Politécnico de Milão), em que o desenho foi há muito inteiramente substituído por instrumentos

técnicos de mediação como a fotografia, a fotometria e a topografia. A fundação do design, o design como revolução fracturante na mudança do paradigma técnico, deverá considerar-se na Europa, a partir da assunção e ensino do desenho no séc. XVI. É o desenho que está na origem da mudança de paradigma da *tecnicidade tradicional* para outra *moderna* (ou industrial), a que corresponde a libertação da forma desenhada dos constrangimentos tecnológicos do artesanato. Este desenho que supera o artesanato impondo-lhe novos desafios, adquire diferentes nomenclaturas em cada um dos domínios produtivos; o arquitecto, o debuxador, o gráfico, o estilista, etc., são o mesmo, são o *desenhador*, que se generalizou pelo domínio projectual do desenho, desvinculando-se da especialização técnica para assumir na modernidade a profissão de designer. De modo similar, também a designação Design ganhou tradições culturais diferentes em cada um dos países europeus e consequentemente, uma evolução disciplinar própria sofrendo, no seu significado, variações de cultura para cultura.

O que é o design?

Observando os diferentes documentos de afirmação da disciplina, nomeadamente os manifestos das associações profissionais, das escolas e dos seus autores, podemos identificar uma genealogia progressiva do seu significado que, partindo do desenho industrial funcionalista nos anos cinquenta, chegará ao desenho de serviços e à descoberta da dimensão estética do design no final do séc. XX assumindo, já no séc. XXI, a intencionalidade de uma *forma de pensar* (projectual), aplicável a todas as áreas de conhecimento (gestão pelo design).

Forma simbólica e construtiva

O ICSID²⁵ (International Council of Societies of Industrial Design) em 1958, acentua a ideia de que *o design opera sobre a forma das coisas artificiais*, quer aquela forma que decorre da função simbólica ou cultural, quer aquela outra que se reporta às tecnologias da sua produção. Consequentemente, *o Design torna-se o principal agente de mediação na humanização da tecnologia e no progresso cultural e económica*.

Forma coerente

Tomás Maldonado²⁶ (1961) assume praticamente a mesma ideia de que ao design cabe a definição das *propriedades formais dos*

²⁵ ICSID, 1958. Projectar a forma significa coordenar, integrar e articular todos aqueles factores que, de uma maneira ou outra, participam no processo constitutivo da forma do produto (...) reportando-se tanto a factores relativos ao uso, fruição e consumo individual ou social do produto (factores funcionais, simbólicos ou culturais) quanto aos que se referem à sua produção (factores técnico-económicos, técnico-construtivos, técnico-sistemáticos, técnico-produtivos e técnico-distributivos).

²⁶ Tomás Maldonado, 1961. Design é uma actividade projectual que consiste em determinar as propriedades formais dos objectos a serem produzidos industrialmente. Por propriedades formais entende-se não só as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que dão coerência a um objecto tanto do ponto de vista do produtor quanto do usuário. (MALDONADO, 2009)

objectos produzidos industrialmente, valorizando a atribuição de coerência ao artefacto quer junto do consumidor, quer junto do produtor.

História

²⁷ O que se exige para poder considerar que um objecto pertence ao desenho industrial é: 1) a sua fabricação em série; 2) a sua produção mecânica, e 3) a presença nele de um quociente estético, devido ao fato de ter sido inicialmente projetado e não a uma sucessiva intervenção manual. Eis por que razão não é lícito pensar em desenho industrial em relação aos objectos pertencentes a épocas anteriores à revolução industrial, (...) em cuja base existe sempre um momento de projecto, de criação pelo desenho, e um momento repetitivo de produção mecanizada e em série. (DORFLES, 1963)

Para Gillo Dorfles²⁷, *design é basicamente o mesmo que desenho industrial*, reportando-se à produção em série pós *revolução industrial*, definitivamente afastado de qualquer artesanaria, ainda que invocando o factor estético como sinal de ordem, atribuída à produção mecânica.

Força

Para Paul Rand, *o Design (gráfico), que satisfaz as necessidades estéticas (...) não é um bom projecto se for irrelevante. O Design gráfico, que evoca a simetria de Vitruvius, (...) não é um bom projecto se não comunica*. Relevância e capacidade comunicativa são, para Paul Rand, as características de alicerce ao bom design, enfatizando o poder do projecto na sua persuasiva demonstração de força. (RAND, 1985: 239)

Ética

²⁸ Design é o processo de adaptação do entorno objectual às necessidades físicas e psíquicas dos indivíduos da sociedade. (...) Design de produto é o processo de adaptação de produtos de uso de fabricação industrial às necessidades físicas e psíquicas dos usuários e grupos de usuários. (LÖBACH, 1976)

Bernd Löbach²⁸ introduz em 1976 uma nova ideia ao Design, deixando de valorizar a sua origem industrial para reforçar a ideia de que *o design adapta as coisas aos seus utilizadores* e, conseqüentemente, reposiciona o logocentrismo do objecto desenhado pela sua forma, do objecto estilizado e decorativo, para um objecto que encontra o seu sentido no serviço ao outro.

Programa

²⁹ O desenho industrial é uma actividade projectual, responsável pela determinação das características funcionais, estruturais e estético-formais de um produto, ou sistemas de produtos, para fabricação em série. É parte integrante de uma actividade mais ampla denominada desenvolvimento de produtos. Sua maior contribuição está na melhoria da qualidade de uso e da qualidade estética de um produto, compatibilizando exigências técnico-funcionais com restrições de ordem técnico-econômicas.

Gui Bonsiepe²⁹, na tradição da Escola de Ulm, retoma em 1982 a dependência do Design à indústria, reforçando a ideia de que *o design atribui forma e valor estético à coisa*, compatibilizando o seu programa funcional com o seu programa económico.

Responsabilidade social

Dieter Rams ao eleger os 10 princípios do Bom Design, convoca uma moralidade para a disciplina, sentenciando e representando-a num determinado quadro de qualidades, ainda que na esteira do *constante desenvolvimento, tal como a tecnologia e a cultura*.

³⁰ Para Rams o *Bom Design* é inovador, útil (funcional), estético, inteligível, discreto, honesto, durável, consistente e coerente, respeitador do ambiente e, paradoxalmente, o menos design

Para Rams o *Bom Design*³⁰ inscreve-se nos quadros de referência modernista, *reclamando a excelência do desempenho dos*

possível. Este conjunto de qualidades pressupõem que o design desenhe artefactos segundo um vasto conjunto de condições que, basicamente, o inscrevem nos quadros de referência modernista, mas reclamando a excelência do desempenho até ao limite de perderem todos os formalismos que possam equivocar estilisticamente a disciplina.

³¹ Design é a tentativa de conjugar a satisfação do cliente com o lucro da empresa, combinando de maneira inovadora os cinco principais componentes do design: performance, qualidade, durabilidade, aparência e custo. O domínio do design não se limita aos produtos, mas inclui também sistemas que determinam a identidade pública da empresa (design gráfico, embalagens, publicidade, arquitectura, decoração de interiores das fábricas e dos pontos de vendas). (KOTLER, 1989)

³² O design é o domínio no qual se estrutura a interacção entre usuário e produto, para facilitar acções efectivas. Design industrial é essencialmente design de interfaces. (BONSIEPE, 1992)

³³ Associação Portuguesa de Designers

³⁴ Estado do Brasil, 1996. O design é uma actividade especializada de carácter técnico-científico, criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projectos de objectos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonómicos, tecnológicos, económicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas. (*Projeto de Lei nº 1.965, de 1996, que visa regulamentar a profissão no Brasil*)

³⁵ ICSID, 2000. Design é uma actividade criativa cujo propósito é estabelecer as qualidades multifacetadas de objectos, processos, serviços e seus sistemas de ciclos de vida. Assim, o Design é factor central na humanização inovadora das tecnologias e o factor crucial das trocas económicas e culturais. (...) Design trata de produtos, serviços e sistemas concebidos através de ferramentas, organizações e da lógica introduzidas pela industrialização – não somente quando são produzidos em série.

artefactos desenhados até ao limite absoluto de perderem todos os formalismos que possam equivocar estilisticamente a disciplina.

Sistema de produtos

Para Philip Kotler³¹, o design retoma o seu papel económico, contribuindo para conjugar a satisfação do cliente com o necessário lucro da empresa, mas valorizando a *dimensão comunicacional do design* no centro de um grande sistema de valências que ultrapassam o simples desenho do produto.

Interacção

Mais tarde, Gui Bonsiepe³², actualizará a sua definição de Design valorizando a *mediação interactiva do design*, na interface do produto com o utilizador e, conseqüentemente, a sua dimensão emocional e afectiva.

Simplificar

No texto de apresentação do primeiro (e único) directório da APD³³ (Lisboa, 1994: 5) — justificada pelos trabalhos reunidos no stand de Portugal que marcaram, cinco anos antes, a presença da APD na Exposição Mundial de Design Nagoya' 89 —, pode constatar-se uma visão modesta da disciplina, confinada à sua utilidade prática na resolução de pequenos problemas de comunicação: “é a simplificação do problema a verdadeira intervenção do designer”.

Ciência, criatividade e arte

Na regulação profissional da actividade dos Designers no Brasil³⁴, em 1996, atende-se *como finalidade, responder às necessidades humanas* através do desenho de objectos e mensagens ergonómicas, tecnológicas, económicas, culturais e estéticas, associando na sua actividade os três contributos da ciência, da criatividade e da arte.

Design de serviços

Na nova definição do ICSID³⁵, de 2000, assiste-se a uma inversão do sentido da sua publicação primitiva de 1958. Primeiro já não faz depender o Design de uma produção industrial intensiva. Em segundo lugar, supera a centralidade do artefacto para passar a considerar os sistemas de artefactos e assim (também) os serviços como manifestação de design. Em terceiro lugar, já não centra na *forma* o exclusivo das qualidades desenháveis pelo Design, *abrindo a actividade a uma dimensão menos tangível*.

³⁶ *Icograda, 2001*. Design gráfico é uma actividade intelectual, técnica e criativa concernente não somente à produção de imagens, mas à análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação. Informação e comunicação são as bases de um modo de vida global interdependente, seja na esfera dos negócios, cultural ou social. Ao designer gráfico cabe a tarefa de fornecer respostas aos problemas de comunicação de todo tipo em todos os sectores da sociedade.

³⁷ Discurso pronunciado no encontro «Lendas do Design» organizado pela AIGA (American Institute of Graphic Arts) em Outubro de 2004 e divulgado em www.foroalfa.com em 05/03/2007.

Design de comunicação

A Icograda³⁶ (The International Council of Graphic Design Associations) em 2001, defendendo a especificidade ontológica do seu objecto (design de comunicação), transcende a dimensão arcaica do Design gráfico para apresentar o Design de comunicação como factor de comunicação holística dirigido à funcionalização da comunidade global, assim revelando a *crucial importância da comunicação nos processos de recepção e adopção do novo*.

Beleza funcional

Milton Glaser³⁷, numa conferência proferida na AIGA (American Institute of Graphic Arts, 2004) defende a relação do design com as necessidades fundamentais da espécie humana: *uma espécie cuja característica distintiva é a de fazer as coisas com um propósito* (como os designers). Ainda que se oponha ao primado do estilo, Glaser defende que a vinculação da beleza ao propósito, poderá criar a percepção de coesão social que reduzirá o sentido de desordem e incoerência produzido pela vida.

Ontologia do design

Na discussão diacrónica da ontologia do Design, tem-se questionado o domínio de conhecimento desta área disciplinar. Se o Design é *ensinável* nas universidades, objecto de investigação e de transmissão de conhecimento, a que domínio pertence? A resposta a esta questão tem vindo a esbarrar com a inadequação processual e metodológica das categorias clássicas universalmente aceites da Arte, da Ciência e da Tecnologia.

Design não é ciência

Para alguns teóricos como Clive Dilnot³⁸, *o Design não é nem será uma ciência* já que não se lhe aplica a metodologia científica ao seu *modus operandi*. A ciência, e o seu método, alicerçam-se num *processo dedutivo* completamente alheio ao design que, encontra no desenho o seu instrumento privilegiado de investigação abductiva para a inovação. Ao afirmar categoricamente que *o Design não é científico*, Dilnot contraria as bases de afirmação do projecto Escola de Ulm (HFG, 1952-1968) — nomeadamente enquanto cientificamente orientada por Tomás Maldonado —, questionando a tendência modernista de separar o design da esfera artística, dotando-o de metodologias mais previsíveis e assim conferindo-lhe maior rigor técnico.

³⁸ Design vs Ciência. Design não é e nem será uma ciência. Houve muita inserção de teorias e de um desenvolvimento metodológico acentuado especialmente durante a década de 60. A tendência dessas contribuições (Teoria dos conjuntos, Teoria dos Sistemas, Teoria da Informação, Teoria da Tomada de Decisões, métodos da ergonomia psicanálise e da psicologia), era a de separar o Design da esfera das artes de aproximá-lo da ciência, aperfeiçoar as actividades e de conferir-lhe maior rigor técnico e metodológico. (DILNOT, 2002)

³⁹ Design vs Arte. Design não é e nem será arte. Não há justificativa para uma interpretação do design como uma actividade artística, supostamente intuitiva. A arte, através de seus arquétipos há muito hegemónicos (pintura, escultura, desenho etc.), não é a única possibilidade da experiência estética. O mundo do design está ligado ao da estética, mas não necessariamente ao da arte. (BONSIEPE, 1982)

⁴⁰ A quarta categoria do projecto. O projecto (considerado em todas as suas formas) tem o mesmo valor que os seus pares da Ciência, da Arte e da Tecnologia. Isto significa que não pode ser incluído em nenhuma das outras posições, nem é uma mistura ou combinação delas. (DOBERTI, 2006: s/p)

⁴¹ O *design*, (desenho industrial no Brasil, desenho, ou modelo em Portugal) é a configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefacto. Essa é uma actividade técnica e criativa, normalmente orientada por uma intenção ou objectivo, ou para a solução de um problema.

⁴² Directório do Design, 1999-2000. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1999, ano 1, número 1, p.16. ISBN 972-9445-08-7

Design não é Arte

Na oposição a Dilnot, Bonsiepe³⁹ também afirma que *Design não é nem poderá vir a ser Arte*, reconhecendo o total distanciamento metodológico destas duas disciplinas, ainda que partilhando uma comum experiência estética. As suas divergências começam desde logo sobre a obrigatoriedade de um programa para o Design e a sua total libertação funcional pela Arte — ainda que, para Munari, a diferença radique apenas na especificidade das duas linguagens.

Urge uma quarta dimensão

O argentino Roberto Doberti⁴⁰, vem propor em 2006 a consideração de *uma nova categoria para além da ciência, da tecnologia e da arte, confinada ao Projecto*. O projecto, não podendo ser incluído em nenhuma das outras posições, nem decorrendo da combinação delas, constitui, nas suas múltiplas formas, uma identidade processual própria em que se inscreverá. A Wikipédia⁴¹ publicou também em 2011 a sua definição (corrigida) de Design, acentuando o acto de conceber objectos, sujeito a uma *intencionalidade dirigida à resolução de problemas, ou seja, no entendimento de que Design será o mesmo que Projecto* (sublinhando assim o significado etimológico da origem anglo-saxonica).

Design é mediação cultural

Em 1999, fui convidado pelo Centro Português de Design a redigir um texto de caracterização do Design de Comunicação e respectivo campo operativo. Esse texto que foi mais tarde publicado pelo CPD⁴², enunciava já na generalidade, os termos da sua definição futura:

O Design é entendido como produto do desenho e nessa condição filiado às Artes e parente próximo da Arquitectura; mas enquanto produto de desenho, o design revela uma intencionalidade: *o design pertence (...) ao universo do desenho (aplicado), do desígnio, do projecto, do traço, ... lugar de actividade eminentemente artística, de onde nasceu tanto a Arquitectura como os artefactos de utilidade doméstica*. O Design divide-se então em dois significados. Se nasce historicamente de “disegno” (di-segno, de-signo), cujo significado actual se evidencia pela intencionalidade do “desígnio”; *o desenho também designa, formula, cria, representando o que ainda não é, e assim, atribuindo forma ao desejo, transforma uma intenção*

numa intensidade. Em síntese, o desenho do design é *desígnio* mas também *desejo*.

O design (...), cria pelo desenho, artefactos e (...) instrumentos que promovem no outro, a recepção de mensagens múltiplas. *De acordo com os seus suportes, o design (...) tem tratado uma vasta gama de produções, que parecem cada vez mais, materializar a metáfora do nosso tempo _ pós-industrial, pós-orgânico e comunicacional.*

Mas a finalidade do Design, é caracterizada pela função *mediadora* entre uns e outros (ou entre o cliente e o mercado), como se pode ler: *a mais-valia específica do designer (...) será nos melhores casos, a de um parceiro atento à construção da relação do seu cliente com o mundo, nos piores, um desenhador de produtos de comunicação.*

Desenho de artefactos para mediação cultural

Desta primeira tentativa de definição do campo e actividade do Design, nasceu a segunda proposição, (PROVIDÊNCIA, 2001), “Design é desenho de artefactos para interface cultural”.

Esta definição evoluirá primeiro integrando outras dimensões do design para além dos artefactos — “Design é desenho de artefactos, dispositivos e serviços para intermediação cultural” (2005) — e finalmente, corrigindo a *intermediação* para outra expressão mais sintética, acabaria por estabilizar a sua forma em “Design é desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural” (2010). Se por um lado a definição caracteriza claramente o design como *produto técnico do desenho* (justificando a sua origem artística), por outro lado o seu objecto é evidentemente a *mediação cultural*, aproximando-o enquanto objecto, dos interesses da antropologia.

No mesmo âmbito da Experimenta Design e a seu pedido, foi redigido um quadro de referências aforísticas que, à semelhança dos *dez mandamentos* do designer Dieter Rams, constituísse o programa de projecto para o desenho da própria autoria. No texto de resposta enviado a Levina Valentim⁴³ (coordenadora do projecto), poderia ler-se: *Cada designer desenvolve o seu próprio programa, o seu próprio sentido de ordem, a sua cosmologia; tomando os dez propósitos canónicos de Dieter Rams, arrisco outros dez, convergentes com a definição de um design mais oportuno.*

Design: desenho de artefactos para mediação cultural.

1. A inovação em design é de natureza poética e aspira à liberdade;

⁴³ Sat, 22 Sep 2001 / Subject: Textos para o jornal Público / From: Levina Valentim lvalentim@experimentadesign.pt / To: DesignOperandi lvalentim@experimentadesign.pt

2. O design responde à solicitação da necessidade expressa pelo programa, de modo suprafuncional, como pretexto;
3. O design não tem que ser estetizante; os seus argumentos estéticos deverão decorrer mais da existência do autor, do que da insistência do mercado;
4. O design é uma representação contaminada pelo seu autor e pelos instrumentos da sua produção;
5. A *descrição* e *indiscrição* do design são armas a que o designer poderá recorrer na definição de meios da sua sobrevivência material e cultural;
6. Reconhecendo a honestidade do design como a qualidade de não criar falsas expectativas sobre o seu desempenho, preferia valorizar a sua eloquência enquanto *meio de resistência*;
7. A durabilidade do design, no que dependa do seu autor, pode constituir-se como opção moral num tempo em que a produção industrial carece de sustentabilidade ambiental;
8. O design parece comungar dos princípios económicos da inteligência ou da preguiça: “*o maior efeito com o menor esforço*”; só na construção da sua linguagem poética, o designer não se poupa a esforços;
9. *O design são actos de decisão e condição de decidir moralmente acerca da beleza e assim também sobre o mundo*; as questões ambientais têm merecido uma atenção crescente nos países mais ricos, mas outras ganham igual actualidade como a exemplo, o confronto local vs global;
10. Atendendo aos estereótipos de que o design se tem revestido historicamente, nomeadamente pela definição de um *bom design* (fortemente influenciado pelos paradigmas modernistas da eficácia tecnológica universalista), *o design deverá ganhar a expressão individual de cada um dos seus protagonistas, na defesa de uma biodiversidade cultural: Ecodesign.*

Dito de modo mais sintético, e para concluir, consideramos que o design contribui para a liberdade, inovando pela poética; é a resposta suprafuncional de síntese entre autor, programa e técnica; ao reconhecer-se estético é anti-estetizante; sendo geneticamente contaminado pelos seus protagonistas, deverá apresentar-se indiscreto e mínimo; o design que sobrevive é eloquente, a sua durabilidade depende de factores comunicacionais, nomeadamente produzindo o maior efeito com o menor esforço; o design é acto e condição de decisão moral acerca da beleza e do mundo; essa é a sua condição de biodiversidade, já que é ecológico por natureza.

O design como pensamento

No cruzamento entre a gestão do design e a sua prática criativa projectual, as recentes alusões ao *Design Thinking* despertam a atenção da economia, sempre motivada para aquisição de instrumentos de domínio quantitativo e qualitativo das práticas criativas, com vista à optimização de resultados comerciais. Com forte influência norte-americana (rede de escritórios de design IDEO, fundado por David Kelley), o Design Thinking identifica-se como metodologia destinada ao alavancamento da inovação social.

O seu contributo para a cultura da inovação, tem base prática e heurística, enquanto ferramenta estratégica dirigida aos negócios, vocacionada a estimular a criatividade e a inovação nas organizações. *O mundo não vive de boas ideias mas sim de ideias boas, que funcionam*, dizem Alt e Pinheiro⁴⁴. Enquanto método, esta tecnologia pragmática de gestão criativa procurará gerar novas soluções através da inclusão de todos os agentes (funcionários, clientes, stakeholders...) no processo criativo. *A verdadeira Inovação é aquela que é considerada relevante pelas pessoas* (PINHEIRO e ALT, 2011), dizem (como se pudessem, desse modo, assegurar a antecipação do desconhecido). Na base desta proposta persiste a dicotomia entre uma visão neo-liberal fundada na determinação do mercado (é o mercado quem manda e ele tem tanto capacidade como legitimidade para se auto-regular) e outra providencial, fundada na importância atribuída à tutela do Estado (enquanto Administrador público do conhecimento que, não abdicando da sua responsabilidade social na protecção dos interesses da comunidade holística, insiste numa ordem estruturado por princípios e valores).

— Mas como podem as pessoas saber e desejar, aquilo que ainda não sabem?

O design thinking revela uma contaminação da gestão pelo design, expressão superlativa da gestão do design nas organizações.

O design deixou de ser coisa, atitude ou serviço, para se afirmar hoje como metodologia de produção de conhecimento, como meio criativo. Mas nos modos em que é proferido, como modelo neo-liberal de produção da inovação, centra-se na oportunidade do mercado e na diluição dos indivíduos (equipas criativas de produção que aglutinam desde os próprios designers aos clientes) num corpo comum, ou de “denominador comum”.

⁴⁴ Alt e Pinheiro são docentes no Centro de Inovação e Criatividade da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) em S. Paulo e autores de obras sob o tema do Design Thinking.

sintoma

Sacrificando a intimidade da experiência individual e subjectiva na colectividade da resposta replicável. No imperativo ganho da eficiência pela visão caleidoscópica do grupo, perder-se-á pertinência, poética, assim se privilegiando uma autoria colectiva e simbiótica.

Na colectivização da matriz convergente com o programa de oportunidade do mercado ou mesmo na antecipação do seu desejo, perde-se-á a experiência individual como origem moral do novo.

No limite, o que difere entre o colectivo e o individual, é a condição artificial da matriz projectada do primeiro, contra a condição natural da matriz autobiográfica do segundo e conseqüentemente, a determinação estratégica do primeiro contra a dimensão sintomática do segundo; ou seja a vontade contra o desejo.

4. Desenho

A tradição das Belas Artes no Porto que conta já com 225 anos, é talvez a primeira responsável por uma cultura do desenho que se perpetuou no norte pela disputada Escola de Arquitectura do Porto — através dos seus notáveis Fernando Távora, Álvaro Siza e Eduardo Souto de Moura —, tendo contaminado também a formação em Design da Universidade de Aveiro, sua herdeira, já que os seus docentes foram maioritariamente ali formados. A propósito do ensino de *projecto* na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (que se impôs internacionalmente na cultura da arquitectura da segunda metade do séc. XX pela denominação de *Escola do Porto*), fundado numa sólida formação de desenho, escreve o seu director Fernando Távora:

“... projectar, planejar, desenhar, não deverão traduzir-se para o arquitecto na criação de formas vazias de sentido, impostas por capricho da moda ou por capricho de qualquer outra natureza. As formas que ele criará deverão resultar, antes, de um equilíbrio sábio entre a sua visão pessoal e a circunstância que o envolve e para tanto deverá ele conhecê-la intensamente, tão intensamente que conhecer e ser se confundem”. (TÁVORA, 1996)

De facto, a formação do Desenho que subjaz ao *projecto de arquitectura*, máquina produtora das tais formas que o arquitecto deverá criar, *resultará da sua visão pessoal* sobre o meio envolvente que deverá conhecer, *tão intensamente, que conhecer e ser se confundem*. Esta coincidência de planos *ontológico e científico* (entre ser e saber), remete o exercício do projecto para uma iniciação “esotérica” de auto formação para a vida.

Sob a distinção ontológica entre desenho e projecto, traduzido pela ideia de que “desenhar é ter o presente e projectar é antecipar” (VIEIRA, 1995), Joaquim Vieira defenderá os rigores do desenho na oposição ao projecto, defendendo a sua total autonomia artística e poética. *O desenho, está intimamente associado ao cultivo do momento que passa. (...) é uma condição da “não-acção” — a contemplação. O projecto está intimamente ligado ao estado de antecipação; muitos projectos não ultrapassam mesmo essa fase. O projecto é processo, contrariamente ao desenho, que é obra. O desenho é uma arte; o projecto é uma técnica*” (VIEIRA, 1995).

Mas o desenho, para além de meio de contemplação será também recurso crítico integrado no exercício de projecto. “A prática pedagógica da disciplina de Desenho II, visa o entendimento e uso do desenho como instrumento de projectação (...) e procura fundamentalmente desenvolver o pensamento e a crítica projectuais (CARNEIRO, 1983). E afirma, “(...) ninguém recusa a importância do desenho como instrumento essencial da projectação. No nosso curso, ele tornou-se de facto, o instrumento pelo qual se têm processado a actualização dos dados formativos, a crítica pessoal dos modelos (quando existe), o entendimento da expressão própria e a capacidade criativa de intervenção (...) o desenho entendido como instrumento de intervenção projectual, pressupõe uma distinção entre o que é o riscar e o que é o desenhar: (...) não é desenhar se a esse acto não corresponder a articulação mental como vontade de representação, como síntese de um momento de aprendizagem projectual” (CARNEIRO, 1983). O desenho pressupõe assim uma intencionalidade operativa que ultrapassa, se não inviabilizar mesmo, a representação poética. Nesta tradição artística do Porto que mais tarde contaminará a formação em Design da Universidade de Aveiro, mantém-se a mesma cultura de um desenho que está para o projecto (leia-se design) como a matemática para a engenharia: é duplamente matricial, quer como meio de inovação poética, quer como instrumento intencional de projecto.

A importância do desenho na investigação do design é fundamental, já que lhe subjaz. Não se trata apenas do desenvolvimento como instrumento para apreensão do mundo, ou como meio expressivo para o comentar, mas também como recurso de auto-conhecimento, fundamental à inovação poética. Para além da competência na conformação e adequação, o desenho humanizará a técnica. Não é pois apenas a questão da origem e justiça das formas que lhe interessa, mas também as formas enquanto novas possibilidades e conseqüentemente modelação do futuro.

Entende-se pois o *desenho como metáfora do design* e o *design como metáfora humana*. As questões ontológicas do design residem desde logo no seu desenho, registo de indivíduo (singular ou colectivo), incisão gráfica produzida com o objectivo de re-criar o mundo. O desenho é o primeiro acto de afirmação da identidade humana e da construção de uma segunda natureza artificial. Por isso se poderá entender o desenho como tecnologia primordial, e esta como factor de diferenciação da espécie humana. Ao contrário da técnica que é a adaptação dos seres ao ambiente, a tecnologia (que Ortega e Gasset designa por “técnica”) é a adaptação do meio ao sujeito (GASSET, 2009). O desenho reconverte o ambiente ao sujeito, humaniza-o recriando-o (desde as primeiras pinturas rupestres).

Mas o desenho, no seu processo histórico e criativo constitui um conhecimento próprio, visual e autónomo, cuja comunicação se traduz pela inevitável revelação dos seus agentes. A investigação a partir dele tenderá pois a consolidar-se quer na sua génese técnica de apropriação visual, quer no seu contributo para o esclarecimento do mundo e do próprio autor, quer como estratégia para a obtenção de um desígnio evocado por um desejo, quer ainda para a desconstrução do projecto.

Entendemos pois o desenho como “gestão enigmática das formas, a partir de um obliquo sistema de signos (recusando qualquer equilíbrio ou habilidade estética)”, como pensava Álvaro Lapa⁴⁵; sistema de signos tão elástico que percorre um vasto leque de sentidos, do sinal ao símbolo.

Se como diz Nietzsche, um povo consciente dos seus perigos gera um génio; quer então o desenho constituir o meio para que a *genialidade* se revele no design, dando cumprimento à sua função social — assim talvez se justificando o nosso mais notado desenhador Álvaro Siza. Quis o povo que Siza servisse pelo

⁴⁵ Álvaro Lapa, pintor e escritor, foi docente regente da disciplina de Estética na ESBAP (Escola Superior de Belas Artes do Porto), posterior FBAUP, nas décadas de oitenta e noventa do séc. XX.

desenho um novo desígnio de futuro. Mas que desígnio? O desígnio de um conhecimento que estava oculto nos lugares por ele revelados. Um desígnio da incerteza na construção do improvável, que se evidencia. A recuperação de formas avulsas perdidas na memória do *Inquérito à arquitectura popular portuguesa*; janelas de esguelha, e escadas que afunilam para baixo, alpendres entresticiais que sobram. Uma linguagem marcada pela transfiguração da forma comum através de uma escala que não é nem humana nem divina, mas *extasiada e límpida* — no êxtase tudo ganha sentido, mesmo o fragmento estilizado, o “esquisso”. Uma linguagem em que a forma promove o percurso e este a relação entre as partes, entre o interior e o exterior, num jogo construído por um limitado conjunto de figuras. Por isso ele desenha a partir do passado, em modo “tradicional”, como diz. Mas pode-se desenhar o novo a partir do passado?

O Design e o Ensino do Desenho

Os temas do Desenho⁴⁶ que herdámos do ensino nas Belas Artes, as naturezas mortas, a figura humana, a perspectiva, ou os desenhos de viagem, mas também os desenhos técnicos da dupla representação ortogonal (ou método de Monge), são *motivos do desenho* mas não são o Desenho; os géneros do desenho do *esquisso*, *do esboço com mancha* e *do detalhe a contorno*, representam o tempo do desenho, condicionando tecnicamente o resultado, adequando-o a uma finalidade; os materiais a que o desenho recorre como a *grafite*, *a sanguínea*, *o carvão*, *a esferográfica*, *o aparo* e *o tira-linhas com tinta* ou *o pincel com aguada sobre papel*, são meios de materialização e, conseqüentemente, a sua expressão física, a expressão do resultado que perdurará durante um certo tempo, assim constituindo exemplificação visual da própria denominação “Desenho”, ainda que o desenho decorra de uma intencionalidade que superará a expressão constituindo, por vezes, um enigmático domínio de símbolos.

Cada desenho, desde as mais primitivas inscrições na pedra, a todos os desenhos contemporaneamente produzidos para qualquer fim, são o resultado disto, da confluência destas três condições: *um motivo*, *um tempo* e *um processo técnico*, sendo que o resultado torná-los-á indissociáveis. Isto é, cada desenho é *aquilo e aquilo mesmo* não outra coisa ambicionada e por isso não há um Desenho, mas desenhos. Em desenho o que conta não são as intenções do desenho, mas os seus resultados

⁴⁶ “O desenho é cada vez mais reconhecido como uma ferramenta de pensamento projectual e, contudo, os cursos nas áreas projectuais têm cada vez menos desenho nos seus currícula. Esta contradição é o assunto central do debate que envolve diversas personalidades relacionadas com a prática e o ensino do Design e da Arquitectura em diversas instituições do ensino superior”.

CABAU, Philip (moderador). *O Design e o Ensino do Desenho* (mesa redonda com os convidados Fernando Brizio, Fernando Poeiras, Francisco Providência, Manuel Graça Dias e Victor da Silva). Lisboa: Experimenta design (antigo Tribunal da Boa Hora), 2011.

práticos, razão pela qual se aprende desenhando e não de outro modo — *em desenho, o universo das intenções é inversamente proporcional à intensidade*. O desenho é a verdade da prova, sem subterfúgios discursivos da palavra e se os motivos poderão constituir importância na motivação do desenho, os modos de o tratar revelar-se-ão muito mais determinantes da sua relevância histórica.

Se como disse Adorno *a forma é o conteúdo de verdade das obras de arte* e, conseqüentemente, do desenho, a verdade do seu conteúdo estará traduzida não nos seus *motivos* mas nos seus *modos*, como se o gesto que o risco a grafite indicia, contivesse em si o registo directo e mecânico do corpo que o produziu e este constituísse a síntese biográfica de toda a aprendizagem da vida. Também do ponto de vista dos instrumentos de representação da imagem e como afirmou McLuhan vezes sem conta, *o meio (técnico de produção / transmissão) é a mensagem (condiciona a interpretação dos conteúdos)*. Os desenhos também são os *modos de funcionamento da arte, mascarando as sociedades do seu tempo* pelas ideologias que transmitem, adoptando as tecnologias de registo disponíveis com que levam a cabo a oposição à autoridade dominante pelas manifestações de vanguarda (BRUSATIN, 2001). Mas, não imunes à moda, os desenhos de vanguarda sofrerão a sua integração e desmobilização pelo consumo e assim, o seu valor de resistência simbólica transitará, para o seu valor de troca.

Na questão da *origem* (originalidade) do desenho, oculta-se a seguinte questão:

_Há, ou não há, uma intencionalidade no Desenho? O desenho imita uma intencionalidade da Natureza? Há, ou não há, uma intencionalidade da natureza?

⁴⁷ Mesa redonda: *O Design e o Ensino do Desenho*. Lisboa: ed. Experimenta design (antigo Tribunal da Boa Hora), 22 Outubro de 2011.

Respondendo a Eduardo Corte-Real⁴⁷, se tivéssemos de reduzir todo o desenho à sua mínima expressão (ainda que sabendo que o desenho é da idade do homem e que os seus exemplos acompanham a dimensão da sua proliferação), se por absurdo tivéssemos que o comunicar sinteticamente, como última herança de uma civilização perdida e para defini-lo, eu diria que *desenho é a extensão gráfica do corpo mas enquanto apropriação intencional do risco (grafite depositada sobre o papel), invocado pelo desejo*.

Nisso radicar-se-á a gênese do artificial, origem da escrita e da produção do conhecimento e a imaginação de um outro mundo (melhor).

O Desenho é todo um mundo (Victor da Silva, 2011), hoje múltiplo na variedade e contradição infinita das suas expressões; o desenho que é registo — “representar é um retirar da realidade” (Victor da Silva, 2011) — mas é também interpretação. Ao interpretar o mundo, o desenhador retira-se do mundo para o observar — aprender a desenhar é desaprender a ver, para ver o que realmente se vê e não o que sabemos ou queremos ver (A. Caeiro); um *desaprender a saber* para poder ver melhor.

Interpretar o desenho será ver-se a desenhar. Mas neste ver-se a desenhar que se tem feito com recurso a inúmeras ferramentas e dispositivos (desde a barra de carvão até ao lápis sobre papel, aos quadros de enquadramento reticular, às câmaras claras e escuras, até aos mais recentes meios de software de desenho), as máquinas não tiveram sempre a mesma importância nem poderão ser avaliadas na mesma medida.

Enquanto que nas máquinas de desenho analógico é o operador que decide o desenho, que interpreta a forma e delinea o seu limite, que decide a pressão com que risca e como risca, nas máquinas digitais, toda a mediação técnica está pré-configurada e reduzida a um conjunto de procedimentos estereotipados, identificados num limitado menu de escolhas e, conseqüentemente, ao desenhador não lhe resta se não adoptar uma das possibilidades técnicas que a máquina lhe disponibiliza, tecnicizando o seu desenho. Digamos que a grande diferença estará no facto de que *analogicamente* é o desenhador que também desenha o seu próprio *software*, contrariamente ao *digital* em que o *software* lhe é imposto, contaminando a forma dos seus produtos e, por isso, desenhando-o (Flusser, 2002).

Apesar disso e no entanto, ainda que limitado aos instrumentos estereotipados do desenho vectorial em *software Freehand*, também será possível produzir um desenho-poema, um desenho-verdade, uma obra estética, mas contrariando aquilo que o software pretende atribuir (domínio do efeito), encontrando-lhe meios de resistência à hegemonia tecnológica que faz do operador um agente mecânico e passivo. Nunca como hoje houve tantos “fotógrafos artísticos”, tantos *fotógrafos autores*; as próprias câmaras fotográficas tendem a incorporar em cada novo modelo todos os meios técnicos de produção artística (por imitação das imagens artísticas anteriormente produzidas por

artistas), oferecendo ao operador a maior satisfação de uso que, naturalmente, não tem nada de artístico mas exclusivamente mecânico e mimético (Flusser, 2002).

Evidentemente que pensamos e agimos através de imagens. Herdamos esta qualidade da especialização sensora enquanto mamíferos, mas ao contrário de outros subjugados ao cheiro ou ao som, e enquanto primatas, especializamo-nos na visão, explorando o reconhecimento das cores e das formas, assim assumindo um comportamento iminente visual, cuja principal consequência tem sido a da subjugação à representação. O desenho, enquanto processo de comunicação, tem ocupado a sua quota parte de responsabilidade. É nessa medida que a fotografia do séc. XIX se pode considerar extensão de desenho, tornando automático e fotoquímico aquilo que era ainda interpretado pela trilogia olho (orgão de visão), cérebro (orgão de processamento) e mão (orgão de registo). O desenho, enquanto produtor de imagens eloquentes, foi superado pela imagem fotográfica estática e depois pela imagem fotográfica dinâmica, até chegar ao vídeo que invadiu a intimidade humana. Toda a experiência humana é hoje tecnicizada visualmente; o ser humano é um desumano resultado tecnológico. Mas não o seria já há 30.000 anos?

Como referiu V. Flusser, a representação (fotográfica), que está presente desde da origem humana, foi evoluindo civilizacionalmente até à hegemonia da modernidade iconografia no séc. XX, *superando, condicionando e substituindo a experiência*. Com isso encontrou o capitalismo o mais eficiente meio de persuasão e controlo do comportamento social configurando-o em *mercadoria satisfeita*. O design enquanto disciplina do Desenho, e também explorando a dimensão comunicacional e simbólica dos objectos, também tem contribuído, por essa via, para a produção de *escravos, transformados em melhores escravos, isto é, escravos mais satisfeitos*. No processo de mediação simbólica da representação humana, e com a progressiva substituição da experiência pela representação da linguagem, chegamos hoje ao limite da transição do meio físico para o meio virtual. Os nossos corpos também estão hoje em transição para um corpo virtual, estetizado, imaterial e intemporal, que é o corpo da representação da experiência e, por isso, da inibição da experiência directa e real. Estamos

progressivamente a migrar para o mundo do imaginário, *viciados* pela imagem em superfície, preferindo-a à rudeza da experiência em profundidade e, conseqüentemente, avaliando tudo pela esterilidade do aspecto.

Aprender a desenhar, como aprender a escrever ou a tocar um instrumento, requer vontade e sofrimento na adopção técnica até atingir resultados satisfatórios que vão desde o simples domínio instrumental à produção de novos domínios de conhecimento e produção estética. Ora os novos discentes chegam hoje à *aula de desenho*, habituados à rapidez do domínio tecnológico com que foram educados pelas estimulantes consolas lúdicas de jogos electrónicos interactivos, sem qualquer capacidade de sofrimento na aprendizagem e, por isso mesmo, sem qualquer capacidade de aprendizagem; demasiado técnicos, reconhecem a aprendizagem como adopção de umas tantas regras simples e imediatamente aplicáveis com sucesso, ao alcance de qualquer um, sem esforço interpretativo e produzindo resultados imediatamente visíveis (como quem é *fotógrafo artista*, por adquirir uma câmara que oferece certos *dispositivos técnicos artísticos*). Esta questão da formação em *meio imersivo de interacção digital*, hoje reduzida ao domínio superficial das imagens circulantes e dos estímulos sensoriais, reduz substancialmente a liberdade dos indivíduos e a sua capacidade de sobrevivência à máquina, desumanizando-os, isto é, reprimindo-os (ainda que pelo prazer). Contrariamente ao bloqueio do desenho (inibição da aprendizagem técnica) causado quer pela prolongada exposição dos indivíduos a ambientes virtuais de automatização do corpo pela fruição do prazer lúdico programado (de jogar e vencer), quer pelo stress ante a necessidade de responder criativamente a problemas genuínos (não programados), o *desenho paripatético*, liberta a mente de bloqueios, deixando fluir as ideias autonomamente conduzidas pelo subconsciente. Funcionando instrumentalmente como o *andar do filósofo* que, mantendo o corpo ocupado pelo sistema motor, liberta a sua capacidade cognitiva para a produção de livre associações, este modo físico permite encontrar soluções inovadoras (vulgo “*inspiração*”). Paulo Almeida⁴⁸ refere-se a este desenho como *mecânico, redundante e repetitivo*, que se produz como o balancear do gesto rítmico do *corpo ausente* — corpo dormente num *estado de spleen*, desligadamente melancólico. Neste caso não se trata tanto do desenho como instrumento produtivo de invenção, como desenho de projecto, mas do desenho como colaborador da inovação, por

⁴⁸ Doutorando e docente da disciplina de Desenho na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, em 2012.

libertação mecânica da consciência repressiva – como aqueles corpos que, por excesso de vigilância bacteriológica traduzida em alergias, necessitam de manter os seus próprios *anti-corpos* “ocupados” com agentes patogénicos artificiais, assim recuperando a tranquilidade da saúde.

Reduzir o desenho à sua mais ínfima expressão, significará então reduzi-lo à intencionalidade do gesto, não obrigatoriamente consciencializado, quer *como impulso de desejo*, quer como a sua negação, *vazio de todo o impulso*, para que possa ser atravessado pelo desejo. No primeiro caso impõe-se a vontade da *intenção*, no segundo abre-se o indivíduo à possibilidade *inconsciente*; se no primeiro oculta, no segundo revela. Esta é a dupla dimensão do desígnio, produto do desenho motivado pelo desejo.

Mas o desenho tem ainda a outra dimensão da poética. Todo o desenho é uma expressão de sentido reduzida aos meios mínimos. Um risco na areia, sinais gráficos rapidamente apontados, manuscritos, uma grafia na memória, o apelo da origem. A revelação da origem (de uma origem) é, talvez, o mais importante papel do desenho. Em toda a marca se reconhece o seu autor, mas no desenho há uma intencionalidade, um rigor que aspira à sua originalidade. Esse será o contributo da sua diferença na comunidade de onde emerge, a sua função social, o seu desígnio e o seu valor de antecipação no tempo: o seu papel na História.

(...) a arte pode ser uma origem e, em seguida se pode ser um salto antecipativo (Vorsprung), ou se deve permanecer apenas um suplemento e, então, só pode transportar-se como uma manifestação corrente da cultura. Estaremos nós no nosso ser histórico, na origem? Sabemos nós, isto é, respeitamos a essência da origem? Ou apelamos, na nossa relação com a arte, ainda só para conhecimentos eruditos do passado? (HEIDEGGER, 1999: 61)

Mas a história não é (para Heidegger) um desenrolar de factos no tempo. Não é feita de passado, mas de ambição para o futuro, de desejo:

História não quer aqui dizer o desenrolar de qualquer factos no tempo, por mais importantes que sejam. História é o despertar de um povo para a sua tarefa, como inserção no que lhe está dado. (HEIDEGGER, 1999: 62)

No desenho original, naquele que se reporta à origem do ser — enquanto motor estético dirigido à reposição da vida pela beleza — encontramos a mesma razão já enunciada por Hölderlin e citada por Heidegger:

Hölderlin (...) referiu-se a isto, ao dizer: “Dificilmente / O que habita perto da origem abandona o lugar”. (A Migração IV, 167), (HEIDEGGER, 1999: 63)

Essa será a condição maior para a tão procurada inovação através do desenho. O *desenho novo* não estará então na capacidade para combinar novas possibilidades entre códigos conhecidos, mas pela atenção (sensibilidade) à discrepância entre a experiência da realidade e a da origem, que justifica a convocação da beleza. Poder-se-á dizer que o desenho assim entendido, não deseja se não a originalidade, ou seja a reposição do sentido original, mesmo quando, por semelhança, parece querer plagiar. Por isso, poderá o desenho mimético não plagiar, na medida em que o que procura no outro, é mais a confirmação do que já sabe (origem), do que a apropriação do desconhecido (o ainda não conhecido).

Inovação pelo desenho

O desenho construído pela *consciência repressiva*, desempenha um papel viciado pelo próprio objecto da representação, fazendo coincidir *o que se quer ver com o que se pode desenhar e*, por isso, “se desenha o que sabe e não o que se vê”, razão pela qual a primeira tarefa no ensino do desenho será a de convocar a representação do que não tem nome.

O desenho para a inovação deverá pois abrir-se-à experiência imprevisível do desconhecido, aceitando ou mesmo motivando, o inusitado, o imprevisto, o simétrico ou o invertido, para aí encontrar, a partir do registo autobiográfico, a fundação da experiência transcendente da linguagem poética. Todo o desenho falhado, errado e rejeitado, tem o potencial do novo.

No mundo saturado por imagens (comerciais) estereotipadas de sucesso (sexual, profissional, social,...), que condicionam empaticamente a experiência futura dos que as recebem (pela representação do já conhecido), coabitam outras imagens produzidas pela Arte que nos interrogam, propondo a experiência do ainda desconhecido. Se ao representar imagens a publicidade antecipa e condiciona a experiência futura dos seus públicos, as imagens da Arte, partindo da própria experiência dos seus autores

apresentam a verdade do não conhecido, envolvendo os públicos na sua descoberta, mas invertendo todo o processo comunicacional da alienação publicitária na *liberdade da experiência artística*. A observação desta circunstância levará o design a questionar o desenho dos seus modelos, entre a representação do igual ou a experimentação do diferente. Paradoxalmente, é ao *desenhar o igual* que se evidencia a diferença e não o contrário que, desejando a aparência do desigual cairá no indiferenciado.

Dizer vs fazer

Comparando os *enunciados* com as *realizações*, verificamos que entre uns e outros não há uma natureza comum: o *dizer* é de uma ordem distinta do *fazer*, ainda que o possa preceder.

No conhecimento do fazer há uma dimensão performativa complexa que o dizer, na sua simplicidade lógica, tem dificuldade em enunciar. E, se bem que também haja um fazer no dizer teórico, uma metodologia que informa epistemologicamente as nossas afirmações de verdade, no fazer também subjaz um pensamento que aspira dizer através do objecto que realiza.

A novidade, sempre provisória, estará aqui representada pelo design enquanto modo de pensar através do desenho, negando o desenho como *ilustração do já pensado* e, assim, legitimando um pensamento que dispensa a palavra. Como a tal matemática para o engenheiro, o desenho é a tecnologia de criação do designer. O desenho manterá com o design o mesmo radical genético, na medida em que um é a projecção histórica do outro. Por isso digo que *o desenho é metáfora do Design*, na medida em que também no design se repetem as mesmas entidades e procedimentos envolvidos: um *autor*, uma *tecnologia* e um *programa*. O Desenho constitui o meio instrumental da transformação histórica do artesanato (tecnicidade tradicional) em design (tecnicidade moderna). Ao revolucionar a técnica, libertando-a dos constrangimentos tecnológicos, o desenho exterminou o *artesanato*, acabando com o “molde”, para passar a afirmar-se sempre da novidade singular do desejo. Ao dominar a indústria e através dela toda a economia, o desenho instaurou-se como “mediador” entre a máquina e o consumidor, entre indivíduos, entre linguagens e culturas. Por isso, quando se pede hoje ao Design que *revaloriza o artesanato*, devolvemos-lhe a sua própria ancestralidade genealógica, pedindo-lhe que se reconcilie com o

seu próprio passado mediando-o; o resultado é quase sempre o domínio do artesanato pelo design, tendo como consequência a respectiva reconversão produtiva.

Ainda que vulgarmente se considere *pensamento* apenas quando o enunciado é verbalmente processado por palavras, a inovação do Design estará em *provar o desenho como manifestação crítica* e metodologia de produção de conhecimento, rompendo com essa tradição e assim mostrando-se como instrumento de inovação do designer. Entende-se por *inovação em Design* a concepção de novas formas, sistemas e relações de mediação cultural. Esta inovação poderá ser de tipo *radical* (quando se funda em novos paradigmas), *incremental* (por pequenos avanços sobre o conhecimento anterior) e *polinizada* (quando transfere o conhecimento consolidado em certos domínios disciplinares para outros). Se quanto à intensidade a inovação pode variar em planos (da radical à incremental, passando pela polinizada), quanto à natureza poderá também variar (entre o domínio tecnológico, funcional e estético). A inovação no Design, poderá assim versar sobre os domínios da *tecnologia* (meios técnicos de concepção e produção), da *funcionalidade* (programa de constrangimentos e finalidades) e da *forma* (enquanto conteúdo de verdade ou manifestação de intencionalidade linguística do autor). A avaliação das obras de design pela sua inovação, detendo-se sobre os seus diferentes níveis e naturezas, resultará sistematicamente na sua consideração *funcional*, *estética* ou *construtiva*, já que esses são os seus domínios de singularidade enquanto experiência de *mediação cultural* (*do programa, da autoria e da tecnologia*). Não haverá nisto qualquer ambiguidade entre Arte e Design; o Design distingue-se da Arte na medida em que não prescinde responder ao programa atribuído, atendendo à necessidade do outro, enquanto que a Arte, no maior respeito pela sua própria função social, se concentrará na sua inutilidade prática. Na medida em que o Design se revela pela con-formação (atribuição de forma) e pela trans-formação (adequação da forma), a sua operatividade produz-se na *forma* e através da *forma*, pelo *instrumento do desenho* (“design” tem origem lat. em *desígnio*, em *diseño* ou *desenho*). É na forma e através dela, que o designer julga poder veicular a intencionalidade de reconstruir o mundo (e através dele redesenhar o homem). Esta submissão à forma, enquanto agente de mediação cultural (social, tecnológica, política, comercial, etc) é, não pode deixar de ser, *estética*

(aestética ou *relativa aos sentidos*). Se o design aspira ao desempenho prático, da experiência, *que lhe corre no sangue* pela sua própria origem ontológica (de pensador abduativo, empírico e heurístico) de proponente voluntarioso e proactivo, ele aspira à modelação da experiência sobre os sentidos do seu destinatário e, conseqüentemente, a uma estética da experiência que começa desde logo pela estética da recepção. Por isso o design, enquanto operar na forma e através dela, não poderá escapar-se a uma avaliação *estética*. Ora, se essa experiência estética implica com o outro, com a sua liberdade, com a sua subjugação ou autonomia, então a avaliação estética das coisas será, inevitavelmente, uma avaliação também ética e moral, que resultará na questão que está na origem deste ensaio; indagar *a que aspiram as tuas formas?*

⁴⁹ “Foi demonstrado já há muito que a necessidade da arte assemelha-se à necessidade do saber e que a própria arte é uma das formas de conhecimento da vida, uma das formas da luta da humanidade por uma verdade que lhe é necessária”. LOTMAN, 1978: 27)

O Design é coisa artística (se a arte é expressão universal de humanidade (LOTMAN, 1978: 27))⁴⁹ o desenho de artefactos, dispositivos e serviços também o será, tanto mais que o serviço de mediação cultural e estética está na génese da sua natureza de *media*, sendo também coisa do engenho (no seu distanciamento projectual o design busca a optimização, a economia de meios e a eficiência dos seus propósitos técnicos, atribuindo aptidão à tecnologia disponível) e uma espécie de gestão integrada de recursos (na sua natureza estratégica centrada em objectivos específicos, o Design constrói sistemas coerentes de organização a partir de narrativas “conceptuais”, “metáforas” e “valores”); mas o Design encontra a sua singularidade *ontológica* no desenho proactiva e abduativa de novas soluções técnicas a partir da forma. A decisão da *forma*, será assim para o design, a sua questão disciplinar, o seu meio contributivo para a inovação do mundo. Ao convocar a forma, o design desencadeia processos (dinâmicas) não só estéticos, mas sociais, políticos, antropológicos, psicológicos, tecnológicos, ambientais, económicos e morais, promovendo à sua volta redes de causalidade e conexão. Nesse sentido, e enquanto agente de produção de desenho, o designer, tem uma responsabilidade social que transcende hoje a comunicação e o produto, para se afirmar dispositivo complexo e sistema de serviços.

Expressão estética

Interessa-me pois pensar o design na perspectiva do seu desígnio, enquanto contributo para a antecipação do futuro, enquanto

agente de transformação social, mas por via estética, ou seja, interessa-me a *Ciência do design* enquanto expressão estética.

“Tudo é forma, até a própria vida”, escreveu Balzac num dos seus tratados políticos citado por Focillon. O fenómeno artístico, a Arte, ou a “operação estética”, como lhe chamava Adorno, “é uma paradoxal ambivalência entre *forma e conteúdo, local e universal, acidental e eterno*. “As relações formais numa obra e entre várias obras, constituem (...) uma metáfora do universo” (FOCILLON, 1988:12), ou nessa metáfora do universo, uma metáfora da ficção “autor”.

Ainda que ficcionada, a obra de arte enquanto representação de um certo *interpretante*, é coisa, isto é, um *signo* de mediação do autor, mas que se reporta a um *objecto* indizível, a um fenómeno que a transcende. A Arte *não é*, no entanto, o *gráfico da actividade artística, mas a própria arte; ela não é designação mas antes criação, (...) a mais pequena obra de arte vale mais do que uma colecção inteira de comentários e memórias*, diz-nos Focillon⁵⁰, sobre-valorizando o fazer em confronto com o dizer. Na contradição entre o *dizer* e o *fazer*, Henri Focillon lembra-nos que “a mão é acção: ela toma, ela cria, e por vezes, dir-se-ia que ela pensa”. Será pois através das mãos *que o Homem contacta com a dureza do pensamento*. Focillon aprofunda o tema da capacidade crítica das mãos (*quase seres com vida própria*), superando uma dimensão meramente instrumental: *A arte faz-se com as mãos; são elas o instrumento da criação mas, em primeiro lugar, o órgão do conhecimento*. E se por uma lado as mãos pensam, desenvolvendo conhecimento, moldando e sendo moldadas pelo espírito, por outro, diz-nos Focillon que *consciência e espírito se opõem ante a criação*. Se o gesto não cria, provocará a *consciência*, mas se cria, exercerá acção sobre a vida interior, *educando o Homem*, isto é, humanizando-o e multiplica-o no espaço e no tempo (FOCILLON, 1988:128-129). Por isso o professor de História de Arte se refere à Arte como *uma biologia capaz de criar uma humanidade diferente* (FOCILLON, 1988:12) através das formas — ideia que se aproxima da tradição cultural do Design enquanto domínio aberto a diversos desígnios —, por isso o conteúdo fundamental da forma é um conteúdo *formal* (FOCILLON, 1988: 15), expressão da maior inteligibilidade do estilo.

⁵⁰ Poeta e gravador Henri Focillon (1881-1943), foi professor de História de Arte na Universidade e na Escola de Belas Artes de Lyon, na Sorbonne, no Collège de France e na Universidade de Yale. Publicou diversas obras de referência sobre História da Arte e Estética, nomeadamente “A vida das formas” e “Elogio das mãos”.

⁵¹ Plágio, do lat. *plagium*, “crime do plagiário”, aquele que se apropria ilegitimamente da propriedade intelectual do outro; do gr. *plágios*, o que não é recto, oblíquo, transversal, inclinado, equivoco.

Desenho de plágio

A inovação em Design é vulgarmente considerada tanto junto dos seus pares como pela generalidade do público, pela demonstração do novo enquanto *nunca visto* e, sob o mesmo princípio, condenada a *plágio*⁵¹ sempre que revele semelhanças narrativas e morfológicas com outros historicamente anteriores ou contemporâneas. Esta ideia que descende porventura do romantismo pré-moderno, centrado no individualismo subjectivo e ensimesmado do autor inspirado — condenado à solidão da improbabilidade da comunicação (à semelhança das experiências místicas e incomunicáveis da graça) — contraria a tradição das ciências naturais, em que todo o conhecimento é incremental e justificado pelo processo da sua própria história. Poderíamos considerar que, no domínio artístico, persiste o traço da “originalidade” como justificação da diferença de cada um, contribuinte para a construção de um mundo mais verdadeiro e livre, sem dúvida ainda descendente de uma visão mítica do artista *enquanto sacerdote mediador entre Deus e os Homens*, visão que se manterá viva mesmo em autores tão conceptuais e modernistas como Duchamp:

“A todas as aparências, o artista age como ser *mediumístico*, de quem, para lá do labirinto do tempo e do espaço, procura o seu caminho em direcção à claridade” (DUCHAMP, 1957).

Mas ao contrário da cultura visual das artes plásticas, em música a *interpretação* é valorizada para além da semelhança da pauta. A mesma peça barroca de trinta Variações Goldberg de Bach, poderá ser interpretada com toda a modernidade e indiscutível originalidade de Glenn Gould; e quando o autor Y se diz discípulo de X, subentende-se uma mesma orientação estilística ou, pelo menos, uma aproximação crítica aos mesmos pressupostos de forma.

De onde virá esta ideia de que em design, toda a forma se deverá justificar pela diferença? Porventura da defesa da propriedade industrial e intelectual. Exemplos recentes da produção artística fundada na “apropriação” como citação, (que nas artes plásticas surgem pelo menos desde a colagem cubista e dadaísta) em parte decorrentes do *movimento Punk*⁵², projectam o autor para o domínio colectivo do interprete, resultado de uma origem múltipla que o transcende.

⁵² Estilo baseado na produção e celebração musical, de evidente visibilidade no vestuário, expressão corporal e comportamento social dos seus adeptos, valorizando a *autonomia do faça-você-mesmo*, a *aparência agressiva*, a *simplicidade*, o *sarcasmo nihilista* e a *subversão da cultura*. Surgindo em contexto da contracultura, como reacção à não-violência optimista *hippie*, os pessimistas *punks* surgem a partir de 1974, organizados em tribos urbanas, assumindo a forma de *movimento social*, deliberadamente marginal, em permanente manifestação de segregação e auto-afirmação colectiva em detrimento do individualismo culto da sociedade neoliberal.

A ideia que legitima a “apropriação artística” de parte ou da totalidade de obras criadas por outros autores (já do domínio público, ou simplesmente publicadas), é a de que toda a *originalidade* é produto da presença fragmentada dos outros incorporados na nossa própria história.

A comunicação que a globalização do sistema (imperial) instalou, acabou não só com a originalidade, como acabou também com o direito à privacidade da propriedade intelectual, instituindo uma espécie de pirataria universal em nome do consumir e do progresso. De facto a globalização no seu processo de colonização extensiva, extinguiu a hipótese de qualquer manifestação isolada de *originalidade local*, fomentando a continuada circulação da comunicação e conseqüentemente, a miscigenagem global. A primeira manifestação desse fenómeno é a aculturação do colonizado pela linguagem do colonizador, rompendo com a tradição local. O fenómeno não é novo; já no séc. XVI se verifica essa globalização da língua e da cultura *indo-portuguesa*, *amerindo-portuguesa* ou *afro-portuguesa*.

Evidentemente que o hibridismo decorrente dessa confluência de culturas constituirá também um novo traço de identidade, contribuindo posteriormente e pela ligação com terceiros, para a homogeneização global dos povos, diluindo globalmente todos os seus sinais de diferenciação.

A apropriação surge como consequência da disponibilidade técnica, mas também como manifesto crítico, reforçando pela ironia a evidência da transpropriedade cultural de uma autoria sempre colectiva e cada vez mais global.

Em vez de produzir a diferença pela negação do passado, a arte contemporânea descobriu que a poderia redesenhar a partir do património cultural colectivo (cultura visual) de que se apropriou como seu. O processo não sendo recente, vem descrito por Wollheim⁵³ que sustenta o fenómeno do seguinte modo:

⁵³ In http://www.casthalia.com.br/a_mansao/preste_atencao/apropriacao.htm (30.01.2006)

“falar sobre o que significa uma apropriação para um artista é falar sobre os sentimentos, emoções e pensamentos despertados nele (...admitindo-se que) esses mesmos efeitos (produzirão semelhantes sentimentos) em outras pessoas (...) sensíveis e informadas”.

A *apropriação* fará assim com que *uma obra anterior, seja citada dentro de uma nova obra* (como já aconteceu nos artistas modernistas), criando um encadeado de relações transtemporais

de contaminação de ideias visuais. A diferença entre o *crime de plágio* e a *virtude de apropriação* estará pois, exclusivamente e ainda, na identificação do autor.

A autoria como centro de coerência da obra, que medievalmente estava fundada em Deus, o criador que inspirava o artista como canal mensageiro (anjo) da sua palavra — por isso os pintores de ícones ortodoxos só o poderiam fazer em condições espirituais apropriadas de jejum e recoleta meditação — assistia no séc. XVI, à sua reposição mística e *teocrática* para a *autocracia* científica, que começava desde logo pela assinatura das obras como manifestação visual desse poder (e responsabilidade). A marca de A. Dürer (monograma explícito de “A” + “D”) marca o início de uma cultura de *originalidade autobiográfica*, fundada na diferenciação do sujeito. Com a democracia do séc. XX, não se esgota a autocracia artística mas dissolve-se o seu efeito quer pela quantidade da frequência, quer na redução da duração média, efeito da massificação mediática. A contaminação das ideias e das formas, sofreu uma generalização global no séc. XX, primeiro com a comunicação da imprensa, depois da televisão e finalmente da web, reduzindo consideravelmente a possibilidade de uma originalidade clássica, imanada do indivíduo como centro de produção, através de técnicas reveladoras como o desenho. O autor passou a usar máquinas fotográficas perdendo toda a aura de excepção que se centrava na sua competência técnica, passando a gestor (recolector e apropriador) de informação; ao fazê-lo, voltou de certo modo ao modelo medieval, menos autor do que observador e testemunha.

Serve o exposto para chegar à conclusão que embora a *diferença* (das criações) seja improvável num tempo de comunicação e representação global e a *semelhança* original (das criações) seja própria de comunidades isoladas, a substancial diferença entre umas ideias e outras estará na capacidade para a mobilização da *diferenciação*, isto é, para a produção da multiplicidade híbrida, de novas e inusitadas relações. Só a liberdade do desejo produz a diferença; mas fá-lo à custa da apropriação do semelhante.

Na *mediação* cultural entre entidades, como denuncia Bonsiepe residir a prática de inovação em design, a produção resulta da variação (desenvolvendo-se por redução até à maior coerência); ora, se toda a mediação é *forma*, e se no design também se produz a diferença, as ideias em design serão concretizações de forma.

Formas que transportam na sua gênese, memória e cultura. Não há outra forma de fugir à semelhança se não pela invenção de um novo paradigma. No entanto, pode o designer usar imagens semelhantes que, noutros contextos, terão novos significados. Como em estética só ao artista cabe saber se a sua obra é Arte (Adorno), também em Design, só ao autor caberá saber se é ou não plágio. Mais do que um problema do domínio da ética (romana), estarmos perante uma contingência metodológica e natural (grega). A grande diferença entre a *original* e o *plagiado*, estará na intenção de diferenciação do primeiro e no pulsional destino para a similitude do segundo. Nesse sentido será diferente ter *desenhado involuntariamente uma forma semelhança* ou *procurar a semelhança para usurpar um benefício ilegítimo* junto do mercado. De qualquer modo o processo criativo, voluntária ou involuntariamente, é um processo colectivo de desenvolvimento que dá saltos de avanço sempre que se encontram culturas anteriormente isoladas (assim na biologia como na cultura). Paralela e similarmente à evolução genética, o progresso da cultura também se revela *fenotípico*⁵⁴ (quando evolui por adequação ao meio) e *genotípico*⁵⁵ (quando evolui por cruzamento genético das culturas). Há assim uma criatividade genuína, coerente e consistente que decorre da reclusão, do isolamento do grupo (ou do indivíduo), descobrindo na forma o domínio da sua liberdade por especialização e uma criatividade que decorre da comunicação entre formas de linguagem diversas, que encontra no hibridismo e na divergência de culturas o seu secreto modo de inovar, por inclusão, apropriando-se das manifestações culturais do outro e, a partir delas, re-construindo as suas próprias propostas. Uma do fechamento e da especialização ao meio movida pela sobrevivência, outra da livre abertura ao outro movida pelo desejo.

Transportando para a dimensão cultural da *Lei* da Conservação das Massas de *Lavoisier* (1760), também se poderá dizer que *em cultura nada se perde, nada se cria, tudo se transforma*, corroborando a inevitabilidade do plágio numa sociedade aberta, da livre circulação, organizada em fluxo de co-autorias. Sobre a suspeita de plágio e o mito da originalidade, o designer Alan Fletcher (co-fundador da Pentagram), no seu livro *The Art of Looking Sideways*, apresenta três citações que me parecem particularmente pertinentes ao entendimento do tema:

⁵⁴ O termo “fenótipo” (do gr. *pheno*, “evidente” + *typos*, característico) designa as características morfológicas, fisiológicas ou comportamentais apresentadas por um indivíduo, como a cor dos olhos, a textura do cabelo, a cor da pele e do pêlo ou da cor das pétalas de uma flor, decorrentes da sua adaptação ambiental herdada ou circunstancial, como seja o escurecimento da pele provocado pela exposição solar. Tratando-se da evidência com que se caracteriza a aparência dos indivíduos, o *fenótipo* refere-se à sua prevalência morfológica estereotipada (do gr. *stereós* “sólido” + *typos* “moldes”).

⁵⁵ O termo “genótipo” (do gr. *genos*, “originar, provir” + *typos*, característica) refere-se à constituição genética do indivíduo, ou seja, aos genes que ele oculta no seu código. Sendo o resultado da combinação genética dos seus genitores, os indivíduos podem apresentar no genoma, características semelhantes ou diferentes às dos seus ancestrais, se os seus pais forem homocigotas (do gr. *homós* “iguais” + *zygotós* “unido”, termo da genética para identificar o indivíduo de linhagem pura ou com alelos iguais) ou heterocigotas (do gr. éteres “outro” + *zygotós* “unido”, termo da genética para identificar o indivíduo de linhagem híbrida ou com alelos desiguais); só a observação do fenótipo e análise dos parentes permitirá conhecer o genótipo, em cujos alelos se poderão encontrar genes dominantes ou recessivos, assim determinando que características herdadas se

expressam no novo indivíduo.

Tratando-se das características fundadas na combinação sexual entre indivíduos, base de evolução biológica, o *genótipo* refere-se à vulnerabilidade evolutiva amebotipada (do gr. amoibé “que muda” + *typos* “moldes”).

Se o *fenótipo* resulta da interação do *genótipo* com o ambiente (prevalecendo os mais adequados), o *genótipo* resultará da eleição dos parceiros reprodutores, gerando novas combinações (“imprevisíveis” pelo processo de dominância genética) que, quando sujeitas a prolongado isolamento, gerarão novos *fenótipos*. Assim o *fenótipo* reporta-se ao conservadorismo ensimesmado que, quando se abre ao exterior, produzirá a curiosidade da diferença e, conseqüentemente, uma nova oportunidade *genótipica*, assim contribuindo para o progresso biológico.

“Eu sou exclusivamente um plagiador, um impostor. Espero, leio revistas. Algum tempo depois o meu cérebro envia-me um produto” (Philippe Stark);

“Interesso-me pelo momento em que dois objectos colidem e geram um terceiro. O terceiro é onde se encontra o trabalho interessante (Bruce Mau)

“A extracção de ouro consiste na remoção de três toneladas de cascalho para por cada onça de ouro encontrado” (Alan Fletcher)

As três citações completam-se na representação do que possa ser o processo criativo (em design). A criação é uma combinatória, única – *ninguém cria nada a partir do nada*. Todos os agentes (autores) intervêm e interagem na criação artificial, contaminados uns pelos outros, pelos vivos e mortos, construindo uma base sempre provisória de cultura dirigida aos futuros construtores da sociedade. São os outros em si, organizados segundo uma ordem que é a da vivência da sua própria existência; da combinação entre a sua própria vivência, a aprendizagem cultural que fazem e o acaso, nascerá a construção da sua identidade, como proposta evoluída do novo, que já pouco deve à génese herdada.

5. Ontologia

“Não permaneças no dualismo / Evita cuidadosamente a sua busca / Enquanto houver certo ou errado / reinará a confusão e a tua mente estará perdida / – Esta é a actividade do *Zen*”.

Ricardo Gonçalves (GONÇALVES, 1976: 19)

“O design conformará uma quarta categoria do fazer e do pensar à altura da Arte da Ciência e da Tecnologia”.

Roberto Doberti

“Sem saber como havia de saciar a sua paixão, a rainha de Creta pediu conselho ao engenhoso Dédalo que fabricou uma vaca tão perfeita, tão semelhante a um animal de carne e osso, que o touro se deixou enganar. Pasífae introduziu-se nas ocas entranhas do simulacro construído por Dédalo, efectuando-se deste modo a cópula que a inseminou. Destes monstruosos amores nasceu um ser híbrido, misto de homem e de touro” (GRIMAL, 2009: 358).

Dédalo, quando “criou” o artefacto que viabilizou a inseminação de Pasífae pelo touro (animal, deus?), contribuindo para a criação do híbrido medonho que Minos adoptará como filho, estaria tomado pela curiosidade, tão infantil quanto científica, do desejo *trans-génico*, da *trans-gressão* de uma ordem estabelecida, libertando-se da condição natural, princípio cultural para a *trans-formação* do mundo.

A trágica passagem deste mito, inaugurava a construção do mundo artificial, cujas consequências foram totalmente negligenciadas, ligando fisicamente através de dispositivo técnico, o natural (divino) ao civilizado (humano), o inconsciente ao consciente, deus ao homem, a natureza à cultura. De facto o Minotauro, meio homem, meio touro (também representado como homem com cabeça de touro), associava toda a força natural

taurina, obstinada e inconsciente (evocação divina de Poseídon ou de outro deus solar), a um corpo humano. Para reparar as nefastas consequências imorais do seu acto, Dédalo foi obrigado por Minos a inventar um estratagema que remediasses a catástrofe assim dominando essa brutal força da natureza e do artifício que, sendo filho da família real, não poderia ser abatido como um simples animal. No cave do palácio, Dédalo desenhou o labirinto que manteve a besta enclausurada na sua própria falta de discernimento, ali se alimentado durante três anos, devorando sete jovens machos e sete virgens, anualmente resgatados a Creta.

Pulsão para a criação do fantástico através da astúcia tecnológica, o mito de Dédalo encerra a imoral penalização da iniciativa humana quando intervém na ordem da criação, quer pela concepção irreflectida do monstro que transcenderá o criador, quer pela sua execução através da dedução lógica, configurada no *fió de Ariana*. O mito, mais tarde adoptado pela cultura romana e disseminado por toda a bacia do mediterrâneo, revela não só uma desconfiança para com a consciência tecnológica no domínio da natureza, como uma inquietante deferência pelas manifestações do inconsciente, enquanto revelação de transcendência.

O desenho conforma a cultura

No texto “A invenção do Design” (DOBERTI, 2008), artigo escrito por selecção reformulada do texto publicado no livro “*Espacialidades*” (2008), o arquitecto e professor argentino Roberto Doberti⁵⁶ apresenta num pequeno trecho, a ancestral tarefa do Design destinado a fazer acontecer — que é toda a ordem do artificial — falando-nos das cruciais instâncias em que o *Real oscila entre o Ser e a Ausência, onde se vislumbra o pertinente mistério das modalidades do Consistir*.

“Entrelaçaremos a Forma, o Habitar e o Design para tentar construir a plataforma que dá conta da condição significativa desses substanciais emergentes históricos. A emergência que é a construção, interpretação e talvez a ilusão, só poderá ser mencionada pela palavra *Conformação*”. (DOBERTI, 2008)

A *conformação* das coisas, do homem, do mundo e da identidade é, afinal, consequência do *designar* e objecto do *desenho* (Design), enquanto *operação da Forma operante*. Mas se à trans-

⁵⁶ Roberto Doberti, arquitecto argentino, doutorado pela Universidade Nacional de Rosario, é Professor Emérito da UBA, Director do Instituto da Espacialidad Humana e Director da Comissão de Doutoramento da FADU-UBA. Membro fundador e presidente honorário de SEMA (Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina). Presidente académico da ALTEHA (Asociación Latinoamericana de Teoría del Habitar). Membro plenário da Asociación de Filosofía Latinoamericana y Ciencias Sociales, membro fundador ex Vice presidente da Asociación Internacional de Matemática y Diseño. Foi professor e director do curso de Design Industrial na Universidade Nacional de La Plata e membro do comité organizador do mesmo curso e professor na Universidade de Buenos Aires.

formação do mundo pela memória e construção colectiva, chamamos nós Cultura, então ao Design atribuiremos o agenciamento da transformação cultural.

Depois da evolução anatómica humana, veio a invenção da palavra e a construção de *significados*, com a invenção dos *utensílios* simples e essenciais. Mas, sempre que esses utensílios deixavam de servir, ainda que se mantendo disponíveis ao uso, tornavam-se *símbolos*, invocando um passado de serviço e assim prometendo mais futuro. Concretizava-se o *humano* e o *mundo*, separando-se a *matéria* da *forma*.

Fez-se a *forma desmoldando-a* das coisas naturais, “separando-se da Matéria, como se fosse uma subtil casca que se pode extrair sem deformação” e assim nasceram as *coisas*. E das coisas fizeram-se os *instrumentos* para a produção de mais coisas _ “coisas para fazer coisas, que façam coisas e desejo de alimentar o desejo de outros desejos” (Doberti). E, juntamente com esses desejos, surgiram as “vozes que o objecto suscitava e estranhava mas, decididamente, vozes que suscitavam o objecto”, que o denominavam pelo desejo. Ao vincular a *forma* ao *nome* formou-se o humano e humanizou-se o mundo. A esse passo de afastamento do instinto, chamou Doberti *desenho* ou *design*, isto é, a criação de significado, “a instalação do *falar* e do *habitar*”.

“A forma planificou-se encontrando o seu destino, construindo o nosso destino, dando presença ao *design*. (...) que aparece quando o homem se excluindo do seu ambiente, faz a *forma* (...), induzindo e impondo outros *comportamentos*”. (DOBERTI, 2008)

O Mundo, será então afinal um *laboratório de prefigurações* que o *desenho* passou a explorar, gerando a *forma operativa*. Essa “*forma*, que é lugar de síntese e de exercício das técnicas e dos usos (...) merece ser chamada *cultura*”.

Doberti defende que as disciplinas projectuais não se enquadram nas categorias ocidentais do *fazer* e do *pensar*, mas conformam uma quarta categoria autónoma que não é Arte, nem Ciência, nem Tecnologia. De modo sintético, Doberti identifica os principais traços de caracterização das quatro posições, para identificar a singularidade do Projecto:

“A Ciência estabelece-se como vontade de conhecimento racional; A Arte como relação sensível e expressiva do ser humano

com a realidade; A Tecnologia como procedimentos para modificar o meio natural; O Projecto como prefiguração ou planificação do ambiente humano. (Deste modo), o projecto (considerado em todas as suas formas) tem o mesmo valor que os seus pares da Ciência, da Arte e da Tecnologia. Isto significa que não pode ser incluído em nenhuma das outras posições, nem é uma mistura ou combinação delas”⁵⁷.

⁵⁷ DOBERTI, Roberto, in www.foroalfa.org (16.04.2006).

Ciência do artificial

⁵⁸ LEIRO, Reinaldo, in www.foroalfa.com (11.03.2006).

Reinaldo Leiro⁵⁸, ao afirmar que “o que distingue o design da arquitectura, da arte e das engenharias, não deverá procurar-se nos procedimentos técnicos mas apenas na finalidade de cada actividade” denuncia, implicitamente, uma similitude técnica (e ontológica ?), à *arte*, à *engenharia* e ao *design*. Embora distinguindo as disciplinas pela finalidade atribuída, e assim reconhecendo ao design (e à arquitectura) um processo de inovação não coincidente com o propósito das outras duas, Leira desvalorizará o *saber técnico* de cada disciplina, em prole dos resultados que se almejam. Também Álvaro Siza (SIZA, 2003: 32) parece concordar com o mesmo princípio ao declarar que *temos que nos libertar da experiência*. (...) lembrando que, *levando essa situação* (da experiência técnica comprovada) *ao limite, nenhum arquitecto faria arquitectura*. (...) “*Os hospitais mais extraordinários que eu conheço, não são feitos por especialistas*”, confessa, ilustrando a afirmação com o exemplo do sanatório projectado por Alvar Aalto, que até então nunca tinha desenhado qualquer hospital. A libertação da experiência, protege o designer da especialização, da “*construção civil*” para usar a expressão de Siza, opondo-a à Arquitectura, para reforçar o seu entendimento da arquitectura como arte e não como tecnologia: “*A arquitectura é arte e isso está no meu espírito desde sempre*”, esclarecendo o que pareceria contraditório no discurso de Loos sobre a Arquitectura ao julgar o *ornamento como crime* e consequentemente, afastando-a da tradição das belas-artes: “*se há exemplo de um grande artista que é arquitecto é Loos*”, comenta Siza. O designer não especialista, abre o projecto à inovação podendo, a partir da sua experiência, constituir uma fonte de novas soluções técnicas.

Leira, recorrendo ao conceito desenvolvido por Helbert Simon, (economista e Prémio Nobel em 1978) através do seu livro *Ciência do artificial* (1969), identifica dois sistemas de adequação ao meio:

o natural, por via da evolução das espécies para a especialização no seu habitat (de onde decorrem as ciências naturais); e o *artificial*, pela criação de meios tecnológicos de adaptação a qualquer meio — *o universo de objectos concebidos e construídos pelo homem como um sistema programado com o propósito de alcançar metas e objectivos de adequação ao meio em que o dito sistema opera.*

A necessidade dos aptos (criaturas tecnicamente integradas num certo ambiente pela *necessidade*), desvincula-se da *contingência* dos inaptos (criaturas tecnologicamente inadaptadas ou marginais, que sobrevivem por contingência tecnológica ao lugar). Podemos dizer que a *inaptidão humana ao meio*, o conduziu por *contingência* ao desenvolvimento tecnológico, libertando-o do território e assim criando as condições para uma mais rápida evolução, tanto quanto para o domínio da sua exploração hegemónica — *tanto os objectos como os fenómenos artificiais configuravam um processo de contingência devido à maleabilidade exercida pelo contexto* (SIMON, 1969). Como já vimos anteriormente, também Ortega y Gasset admite a mesma inversão entre a adaptação natural (técnica) dos seres ao meio e a adaptação artificial (tecnológica e humana) do meio aos seres. Mas, para Leira, era como se se tratasse de um princípio referido “a como são as coisas” no *sistema natural*, e “a como poderiam vir a ser”, no *sistema artificial*. Segundo o autor, e por referência aos trabalhos de Simon, parece evidente a emergência de uma Ciência do artificial, *destinada ao conhecimento dos fenómenos e produtos artificiais, sob o referente de como operam entre si, da sua mobilidade de interacção com os fenómenos naturais e com as pessoas para quem foram criados.*

A ciência do artificial, dispondo-se mais para o *futuro da possibilidade* do que para a realidade presente, integraria tanto a economia, como a arte, a engenharia ou o design, disciplinas condicionadas pela contingência e por isso do *projecto*, mais do que pela *necessidade*. Reconhece-se nesta referência também o tema de Aristóteles quando diz preferir a *poética* à *história*, já que a primeira se dispõe a um mundo de possibilidades em aberto e a segunda ao jugo do passado inexistente. Poderemos afirmar que a disposição para o futuro comum tanto à economia (gestão), como à engenharia (optimização) ou ao design (mediação cultural), se funda no “programa” projectual, razão pela qual se poderá excluir a arte deste domínio. A arte insurge-se perante a realidade

(com a sua necessária inocência, como refere F. Pessoa), mas não dispõe de meios de intervenção, nem identifica objectivos — sob o risco de deixar de ser Arte para se tornar Política ou Religião. A intervenção da Arte opera-se pela própria linguagem artística — metáfora de uma realidade já metamorfoseada; por isso a Arte se constitui como fim em si mesma (estética) e não como meio para atingir certos fins (ética), em que se parece fundar a Engenharia e a Economia.

Verifica-se ainda que as disciplinas de projecto, são também disciplinas do Desenho; do desenho que antecipa, do desenho que representa e ensaia, inventando novas soluções ou novas formas, mas antes de mais do Desenho de que vê, como é referido por Siza — *o desenho é importante para aprender a ver, (...) fundamental para um arquitecto e para todas as pessoas.* (SIZA, 2008: 28)

Para a economia e gestão o Desenho é convocado sob a forma de *diagrama ou esquema organizativo*; para a engenharia como *plano construtivo*; para a arte como *configuração de linguagem*; para a arquitectura e design como *morfogénese* (argumento gerador de forma); assim, embora enquanto disciplinas de projecto se encontrem no mesmo propósito cultural do artificial, as disciplinas desenvolveram práticas tecnicamente distintas, em conformidade não só com o desígnio explícito de cada uma, mas também com o desígnio implícito ao respectivo *modus operandi*. Mas esse *modus operandi* será anterior à especialização técnica, traduzindo antes de mais uma disposição do autor perante a realidade e o mundo. Desvincula-se aqui o designer (e o arquitecto) dos especialistas da engenharia, da economia e da arte, ao insistir na determinação do seu desenho, resultado de uma função complexa (função de muitas incógnitas), e operado pelos instrumentos do *autor*, do *programa* e da *tecnologia* que gere em simultâneo. O objecto do designer não prescinde da sua *funcionalidade* prática (ainda que o não exalte hegemonicamente), lê a forma com base na maior economia de meios para a sua *construção* (elegendo criativamente o sistema construtivo), e não descarta o pretexto técnico, servindo-se dele para a sua edificação estética, atribuindo uma finalidade *cultural* à obra, capaz de superar a sua contingência funcional. O resultado sempre provisório e aberto, precipitar-se-á na solução final projectando a ilusão de uma total arbitrariedade, com que frequentemente se identifica a *liberdade artística* — o artista será livre no domínio de

liberdade da sua obra (Siza), construída com muito esforço, na negociação continuado de submissões e dependências.

⁵⁹ “Na prova de aptidão pedagógica e científica a que fui sujeito enquanto assistente em Desenho na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, questionaram-me sobre a insistência da ordem triádica. A resposta manter-se-ia hoje a mesma: a razão prende-se com a minguada capacidade do dois e a excessiva oferta do quatro.

A estrutura triangular⁵⁹ liga a relação técnica (programa + tecnologia), com a interacção cultural e humanista da interpretação do programa a partir da própria experiência existencial (autor + programa) e da evocação estética na construção de uma linguagem artística (autor + tecnologia). Esta relação triangular (três pontos de confluência) tem uma qualidade territorial (plano definido por três pontos), superior à vectorização simples, operada pela biunificidade das relações. O plano abre-se à multiplicidade de possibilidades projectuais, enquanto que o vector da ciência se fecha sob a *dedução*.

Trilogia autor, programa e construção

Em julho de 2003 publiquei, a convite de Anna Calvera, o texto “um pouco mais que uma hélice” no livro da sua edição que questionava as relações entre o Design e a Arte (CALVERA, 2003: 195-213) .

Nesse texto fazia a apologia de uma origem ancestral comum para a engenharia, para o design, e para a arte (justificação de uma origem artística para o design), como pertencendo à família alargada da *poiesis, do domínio das obras feitas, do mundo das criações humanas que preenche o extenso leque que vai desde a arte pura (operação estética), até ao engenho todo funcional (dispositivo tecnológico)*. No mesmo texto identifica-se uma estrutura genética (ontogénica, ontológica?) comum ao universo dos projectos, das realizações materiais, das coisas, dos artefactos, incidência condicionada a três denominadores comuns: *um autor (um gestor / centro de coerência individual ou colectiva), um programa (resposta a uma necessidade enunciada) e uma tecnologia (meio operativo e material da sua construção)*. *Na finita variação de combinações, entre o grau de influência do autor, do programa e da tecnologia, encontramos a origem do perfil que reflecte a variedade de artefactos que temos hoje.* Assim, da afinidade mais ou menos triangular com que é realizado o projecto, diferenciar-se-iam as obras do *engenheiro*, cuja subjectividade da autoria é trocada pela optimização produtiva negociada entre o programa e a tecnologia, das do *artista* em que, pelo contrário, se prescinde do programa funcional operando uma relação de potenciação autoral através da adequação tecnológica genuína, e do *economista* que, opera segundo a projecção autoral

de uma ideia com vista à realização de um programa objectivo — dimensão estratégica da gestão. O gestor é frequentemente visto como aquele líder de equipas de trabalho, que desconhece as tecnologias, especializando-se apenas nas ideias com que visa obter um resultado prático.

O design, descendendo do artesanato, autonomizar-se-á dele pela adopção do Desenho, afirmando-se no séc. XX como valor reconhecido pelo mercado na diferenciação da mercadoria industrial, ainda que sob a égide da estética, primeiro *funcionalista*, e posteriormente *simbólica*. Por isso, não se poderá entender o Design senão na sua genealogia de descendente do artesanato, assim se ligando às antigas artes decorativas, onde se mantinham os mesmos pressupostos conceptuais de uma ordem artística.

A mesma trilogia de Aristóteles a Vitruvius

Esta ideia estruturalista não é inteiramente nova. Marcos Vitruvius Polião, arquitecto e engenheiro romano que viveu no século I a.C., deixou o legado da sua obra teórica *De Architectura* em 10 volumes, que constituem o único tratado europeu conhecido do período greco-romano.

“Em todos os tipos de edifícios é preciso tomar em atenção para que a Solidez, a Utilidade e Beleza aí se encontrem” Vitruvius (RUA, 1998: 16).

Os seus princípios arquitectónicos, alicerçam-se no conjunto de requisitos a que deveriam responder todas as construções: utilidade (conveniência), beleza (agradabilidade) e solidez (durabilidade) — *utilitas, venustas e firmitas* —, posteriormente tomados como base intencional de toda a *Arquitectura* clássica (livro I: capítulo 3).

Tendo nascido duas dezenas de anos mais tarde, o filósofo Lúcio Aneu Séneca, regista de forma universal (e devidamente justificado pelo discurso dos ancestrais) o que Vitruvius, de modo prático, particularizará para a *Arquitectura*. Escreve Séneca:

“Aristóteles entende que a causa se pode considerar de três pontos de vista: _A primeira causa é a própria *matéria* sem a qual nada pode ser produzido; a segunda é o *artífice*; a terceira é a *forma* imposta a cada objecto” (SÉNECA, 2009: 229).

Sêneca, devolvendo voz a Aristóteles, encontra o primado das *causas* distribuído entre a matéria prima, o artífice e a forma. Essa será, para ele, a justificação dos princípios arquitectónicos ditados por Vitruvius. A *firmitas*, da solidez e durabilidade a que as coisas construídas se devem obrigar, decorre do domínio da matéria; como a *utilitas* da utilidade ou conveniência das coisas, estará na forma funcionalmente imposta por cada objecto; e a *venustas* que corresponde à beleza e agradabilidade, qualidades sem dúvida decorrentes do trabalho de transformação do artista (ou artífice), origem ontológica de beleza enquanto transformação do bruto em elaborado. Identifica-se aqui uma certa similitude entre as *causas de Aristóteles* e as *condições de Vitruvius*, sendo que as primeiras se reportam à identificação do objecto (artífice, forma e matéria) e o segundo à sua qualificação (belo, apropriado e seguro). Mas lembra-nos Sêneca que, para além deste conjunto de proposições básicas, se deve atender a mais duas, uma da autoria de Aristóteles e a outra de Platão:

“(...) uma quarta (defendida por Aristóteles), que é a *finalidade* da obra acabada” e “(...) a estas causas Platão acrescentou uma quinta, o modelo a que ele dá o nome de *ideia*”. (SENECA, 2009: 229)

Portanto, para além da materialidade técnica da obra, para além da sua vocação funcional ditada pela forma e para além da intencionalidade de beleza que lhe confere o esforço do artífice, há ainda a finalidade última da coisa, a sua *destinação* (Pombo, 2001) ou *desígnio* (Aristóteles) e o modelo da sua forma total ou *ideia* (Platão). Por ventura referem-se Aristóteles e Platão à mesma coisa, um percebendo-a como finalidade última e conseqüentemente como *intencionalidade* (verdadeira razão) e o outro como representação mental e moral, como *conformação* da coisa artística e conseqüentemente como desocultação estética (produzida através da retórica, ou linguagem poética). Em Aristóteles a *intervenção*, em Platão a *contemplação*, mas o mesmo objectivo: a *ideia* ou o *desígnio* da coisa, que a antecede, que lhe atribui sentido. – Mas não será esta a dimensão do *autor artífice*, que ao determinar a forma, lhe atribui a importância metafórica de uma meta intencional que a transcende?

Quer isto dizer que se entende a prática do design como um certo fazer, resultante de três ordens de intervenção: aquela que vem do operador, ou seja do *desenhador* (seja ele singular ou colectivo),

aquela que vem das condições técnicas (estado de desenvolvimento tecnológico, matérias primas e ferramentas operativas disponíveis) ou do produtor e aquela que vem do cliente (directa ou indirectamente) e que compreende um certo programa de expectativas e desempenhos convergentes com os interesses do mercado. Cada um dos artefactos antigos ou modernos diz isto, cumprindo uma certa dimensão artística que, no séc. XX, sofrerá uma derradeira especialização.

Adverte-se no entanto: quando por força do anulamento de um destes três pólos o polígono perde a dimensão de um dos eixos, perderá também a qualidade de superfície, reduzindo-se à bidimensionalidade do vector ou da polaridade da aresta funcional.

A meta-forma da trilogia pedagógica e científica

A licenciatura em Design da Universidade de Aveiro foi organizada verticalmente segundo a estrutura conceptual que reconhece na trilogia *autor, tecnologia e programa*, os três lados operativos do projecto em design, (PROVIDÊNCIA 2003: 198).

De facto, quer na breve tradição projectual do design, quer na ancestral tradição da arquitectura (que consideramos um caso historicamente particularizado do design), poderá aplicar-se o mesmo modelo triangular desenhado pelos vértices da *autoria* (ou cultura), dos *meios de construção* (ou tecnologia) e do *programa* (desempenho funcional); um triângulo assim raramente é equilátero mas ganhará tanto mais representatividade em Design quanto mais equilibradas as tensões centrífugas dos seus vértices.

A trilogia como metáfora da formação em Design

O mesmo tema da tripartição genética do design foi posteriormente tratado noutros textos, com particular incidência no relatório elaborado por ocasião da avaliação da licenciatura em design do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro (apresentado em sessão pública em Julho de 2004), e onde se identifica o Design como aquela disciplina de matriz triangular que, contrariamente às suas pares da *economia*, da *arte* e da *engenharia*, não prescinde de uma dimensão tridimensional, evitando especializar-se funcionalmente (bidimensionalidade) e assim trazendo para a actualidade histórica o desígnio que outrora tinha a sua ancestral da arte, que as Artes plásticas declinam na contemporaneidade.

Entende-se pois, por alteridade, que só se verificará manifestação

de Design, enquanto se encontrarem na concepção do novo artefacto ou dispositivo, as três valências operativas do *autor*, da *tecnologia* e do *programa*. Nesse texto apresenta-se a licenciatura em design de Aveiro como configuração metafórica deste enunciado, organizando-se verticalmente o seu currículo segundo a mesma estrutura conceptual que se reconhece no projecto de design, constituído pela trilogia do *autor*, *tecnologia* e *programa*, enquanto *epistemologia tripartita* do Design.

A disciplina de Design configura-se aqui como aquela actividade prismática que é composta na base triangular pela autoria, pela tecnologia e pelo programa, de onde partem os vértices laterais da gestão (autor+programa), da arte (autor+tecnologia) e da engenharia (programa+tecnologia) resultando, o projecto, como secção oblíquas de inclinação variável, raramente resultando em figura equilátera, produto da intercepção de planos que são a representação dos próprios artefactos do Design.

Como se identifica no texto, quer na breve tradição projectual do Design, quer na ancestral tradição da Arquitectura (que consideramos um caso historicamente particularizado do Design), poderá aplicar-se o modelo triangular desenhado pelos vértices do *autor* (ou cultura), dos *meios construtivos* (ou tecnologia) e do *programa* (desempenho funcional esperado).

A abstracção estratégica da gestão, o hermetismo inútil da arte e a optimização funcional da engenharia, encontram no Design a expressão arcaica de um fazer *ainda humanista*, em cuja síntese não se prescindirá de uma genealogia artística. O designer é um *gestor*; toda a sua acção é a da gestão da metáfora como sistema dirigido à resolução de problemas (por antecipação). Mas no seu modo de resolver problemas nunca prescinde da experiência individual como antecedente; ele é um proponente de novas soluções que arrisca, que prospectiva. O designer é também uma espécie de *engenheiro*, atento aos limites técnicos e à sua maior adequação produtiva, mas não ignora a sua experiência pessoal, pela qual questiona o fim último do projecto, dotando-o de uma certa *praxis*, isto é dos meios de reflexão ética e poética. Por outro lado a sua vocação *artística* é resultado de uma longa tradição oficial do fazer; no entanto o seu fazer mantém a duplicidade do eu e do outro, orientando-se sempre para um destinatário e assim contribuindo funcionalmente para a construção do mundo antropomórfico e artificial (mais confortável para a espécie). Cumprindo uma sequência de quatro *anos / temas*, a licenciatura

na Universidade de Aveiro dispõe-se progressivamente da maior liberdade para o maior constrangimento (aparente limitação criativa), oferecendo ao discente no início dos seus estudos, a frequência de um ano generalista, dedicado à *propedêutica do design*, envolvido pela especificidade da sua problemática, nomeadamente pela consideração da antecipação projectual como base da cultura material, cujos instrumentos artificiais (artefactos e dispositivos) são concebidos pelo Desenho. A ideia de que *todo o desenho tem um desígnio* (simbólico, prático,...), encontrará no carácter teórico-prático dos exercícios uma dimensão especulativa que não se poderá desvincular dos condicionalismos físicos da matéria. Consideramos que *o design é o desenho de artefactos e dispositivos para mediação cultural*; por isso considerámos como principal objectivo pedagógico desta fase a compreensão do duplo propósito a que o Design se sujeita: as dimensões prática e simbólica do seu desígnio, realizadas pelo desenho, desenho que deverá nascer do desejo _ *sem desejo não há desenho e sem desenho não há desígnio*. Entende-se por isso que o design é operado pelo Desenho e a sua prática é fundamental para o exercício crítico do Design — assim se justifica a elevada carga horária que tinha a disciplina de Desenho nesta estrutura curricular.

Nos três anos temáticos seguintes (trilogia metafórica), o design é considerado sob as três valências da *comunicação*, do *produto* e do *ambiente*, sempre entendido como resposta a um problema centrado num *argumento* (a ideia: simultaneamente configuração conceptual e morfológica), centro de coerência do projecto, que gerará a forma da solução. Assim entendido o design, como construção de uma solução pelo desenho, e a partir de um argumento óptimo (na síntese possível entre uma *pragmática*, uma *sintaxe* e uma *semântica*), remete para segundo plano a natureza bi ou tridimensional da coisa concebida, desvalorizando-se a clássica especialização em design dividida entre *comunicação*, *produto* e *ambientes*.

Reconhece-se ao *argumento* a função *metafórica* que se desenvolverá no projecto, assim justificando a natureza operativa do design como *poética*, já que se opera através de *metáforas*.

No segundo ano da licenciatura, no tema *da autoria*, o discente é confrontado com o facto de que toda a realização tem uma *autoria* (singular ou colectiva) e que essa autoria é fonte de contaminação da forma do objecto. A forma, entendida como

condição retórica do objecto, permitirá o tratamento teórico e prático da *pragmática do design*.

No terceiro ano, no tema *da construção* (ou seja dos processos construtivos), o discente é confrontado com o facto de que toda a realização obedece a uma sintaxe, origem da sua coerência gramatical e argumento de projecto.

O discente deverá neste nível ser confrontado com a multiplicidade de sistemas construtivos disponíveis, experimentando criativamente o acto construtivo como forma e, conseqüentemente, como *conteúdo de verdade*.

No quarto e último ano da licenciatura, no tema *do programa*, o discente será confrontado com o domínio do *programa*. Programa é a designação genérica com que se atribui o conjunto de condicionalismos *semânticos* do produto. O programa deverá assim ser entendido como importante constrangimento e argumento potenciador de projecto, respondendo tanto à questão sobre a quem se destina o esforço do design, quanto à necessidade de que o design cumpra com a construção de novos sentidos antropológicos.

Resumidamente poderemos dizer que a *coordenação vertical* do curso (antes da adesão ao protocolo de Bolonha e por isso ainda prevendo uma frequência de quatro anos) encontra na disciplina de projecto a principal coluna, decomposta em quatro fases: no primeiro ano, alicerça e confirma a ideia de que o *design nasce do desenho e encontra a sua forma na função* (simbólica ou prática);

no segundo ano analisa os artefactos como *contentores retóricos e identitários*;

no terceiro ano explora e experimenta as *sintaxes construtivas como dispositivo criativo*;

e no quarto ano considera e *comunica a semântica dos objectos* no contexto do mercado e do uso.

Define-se assim uma ideia muito ampla de Design, que encontrará a sua especificidade técnica na condição tríptica da concepção do projecto.

Humanização da técnica: especificidade do design

Como referíamos no início, ao analisarmos as fronteiras do design

encontramos muitos temas e objectivos partilhados com as engenharias, as ciências sociais e a arte. Porém, se bem que a arquitectura e o design podem partilhar com a engenharia as metas técnicas e de uso, fazem-no através de uma reformulação das mesmas com o fim de alcançar resultados sócio-técnicos que, deste modo, articulam simbologia, rituais, crenças, assim como determinados sistemas de preferência referidos à linguagem, à compreensão e à percepção do objecto. Este conjunto de objectivos socio-técnicos constituiria a “condição específica do design”, indispensável para traduzir e transferir os utensílios (desejo *protésico colectivo*) e sua tecnologia ao âmbito sócio-cultural. Isto é, o requisito gerado pela sociedade para permitir a incorporação das “entidades artificiais”, mediante a socialização e a culturação das suas propriedades. Esta última alcança o êxito quando os objectos permitem e facilitam a relação entre as coisas e as pessoas, e quando as coisas revelam sentido.

Como já havíamos dito, o design interactua também, em maior ou menor grau, com diversas áreas do conhecimento, tais com a sociologia, a psicologia perceptiva e cognitiva, a ecologia, a gestão e as tecnologias. Porém esta acção interdisciplinar, vai mais além de uma gestão coordenadora de factores técnicos e socio-culturais, configurando uma “disciplina autónoma”, no sistema das decisões socio-técnicas já mencionadas.

Na análise que levamos a cabo até aqui, distinguem-se três pólos interactivos: *técnica*, *usabilidade* e *significação*. Através da interacção deste três pólos que conformam o território específico do projecto, evidenciam-se ainda os limites epistémicos do Design: as *engenharias*, se relacionamos técnica e usabilidade; as *ciências sociais*, instaladas entre a usabilidade e a significação; e as *artes*, quando se inscrevem técnica e significação. Neste último caso, é conhecido que a Arte incide de diversos modos na percepção das pessoas sobre o universo dos artefactos, porém o seu fim último é o de levantar os problemas e não de os resolver, remetendo-se para a *inutilidade Kantiana* do seu papel desinteressado.

Torna-se evidente que o triângulo conformado pelas três variáveis mencionadas, constitui uma simplificação já que o território projectual inclui, em maior ou menor grau, outras variáveis como a ética, a economia, o ciclo de vida, a sustentabilidade, a comercialização e a logística, (...), reduzindo porém a

singularidade específica do Design “à técnica, à usabilidade e à significação”, será possível evidenciar a singularidade do seu domínio de inovação.

Ao investigar o domínio de significado do Design a partir da sua percepção, começamos por inquirir os designers sobre o que seja o Design, seriando os autores congregados no fórum Foroalfa⁶⁰, do portal ibero-americano dedicado ao pensamento, reflexão e debate em Design:

⁶⁰ www.foroalfa.org

“Design é mais um dos serviços que intervêm na planificação dos artefactos” (Raúl Belluccia);

“... uma forma de pensamento” (Alfredo Yantorno);

“O design configura uma disciplina autónoma, apesar das suas coincidências com a engenharia, com as artes e com as ciências sociais; ainda que com diferentes argumentos” (Reinaldo Leiro);

“O design conforma uma quarta categoria do fazer e do pensar à altura da Arte da Ciência e da Tecnologia” (Roberto Doberti, aproximando-se das posturas de Leiro e de Yantorno);

Do primeiro bloco de respostas, fica-nos a consideração de um conjunto de definições que partem do simples serviço de planeamento, interpretando-o como forma de pensamento, até à consideração de disciplina fundando autonomamente a nova categoria do Projecto.

Formulando como segunda questão, se o Design poderá ser considerado como Arte, as respostas também não revelam convergência conceptual, variando entre a sua afirmação, a denuncia de incerteza ou mesmo a sua total negação.

“O vínculo entre o Design e Arte é mais do que evidente”, assegura Andrés Muglia de forma categórica.

Jacinto Salcedo, reconhece diferenças e coincidências entre Arte e Design e, duvidando da primeira, questiona: “_Não será o Design a Arte da nossa época?”

Mas para Joan Costa, “o Design é o Design a Arte é a Arte, não devendo nunca confundir-se”.

Embora concorde com Costa, Reinaldo Leiro *identifica diferenças radicais nas finalidades* de cada uma das duas actividades.

Roberto Doberti, reconhecendo no Design influências e aportações da Arte, das Ciências e da Tecnologia, distingue o

Projecto (Design) das disciplinas projectuais, como *uma quarta categoria do fazer e do pensar*.

Finalmente, para Juan Fonta, *a Arte é mais um dos problemas que o Design* — aqui entendido como processo de criação, desenvolvimento e produção — *poderá ter que vir a resolver*; Esta clara divergência de concepções sobre os limites do Design e respectivo parentesco com a Arte, indica uma grande flutuação de representações mesmo no interior da disciplina (e ainda que restringindo a auscultação ao universo cultural ibero-americano). De facto, todos os depoimentos recolhidos são testemunhos de designers que também acumulam a função académica de docência em Design e, por isso, de indivíduos com responsabilidade crítica na projecção da própria identidade disciplinar. É natural, portanto, que o público menos informado revele um conhecimento bastante deformado e indefinido sobre a disciplina.

Mas o que se pode aferir como problema, isto é, a falta de unidade na caracterização da disciplina e conseqüente dispersão sobre a definição dos seus limites (se tudo é Design também, também conseqüentemente, nada será Design...), também poderá constituir um factor de diferenciação entre as suas pares da Arte, da Engenharia e da Gestão.

O Design é universalmente admitido como disciplina de *projecto*, contribuindo para a cultura material, que atribui forma e conseqüentemente significado às coisas, e que, por isso, encontra objectivo na sua vocação ética de contribuir para a resolução de problemas e para o conforto humano. A questão só gera divisão quando se questiona o *modus operandi*, da sua conformação, dividindo-se a tradição artística que lhe atribui um desígnio estético, da tradição tecnológica, menos crítica, que confere à forma uma auto-justificação funcional ou construtiva. Nesse sentido identificamos na oposição *ética vs estética* do Design, a capacidade para gerar inúmeros depoimentos, protestos e manifestos.

Design ético ou estético?

A própria História do Design revela essa hesitação, quando confrontamos as primeiras escolas alemãs de Weimar (Bauhaus) e Ulm, com a tradição do Styling americano. Se na Bauhaus se vislumbra uma clara intencionalidade artística do construir, em Ulm são os pressupostos estratégicos sujeitos à objectividade técnica

do significado e função que desenham a forma; mas olhando para a tradição americana do Styling, mais preocupada na atribuição de uma retórica de convergência nas tendências de consumo do mercado do que na antecipação do sentido, encontramos uma actividade de Desenho acrítica e convencional que resolverá todos os problemas com a chave do “aerodinamismo” (ou coeficiente de penetração).

Sobre o tema da ética em Design, Marcos Beccari (2011) parte da comparação entre Goethe que aconselhava o homem a ser *nobre, generoso e bom* e Flusser que, aproveitando-se de tal prerrogativa, reformula essa questão ao Design colocando-o, ao mesmo tempo, em cheque: “o *designer* deve ser *nobre, generoso e bom*” (FLUSSER, 2010: 23).

Reflectindo sobre o texto *A guerra e o estado das coisas* de Flusser, Beccari ensaia um discurso sobre a ética do design, começando por con-fundir a *bondade* com a *eficácia*, questionando-se, em consequência, se o desenho de uma arma deverá então matar melhor ou pior? “Os designers, podem projectar objectos intencionalmente *ruins* a favor da paz, ou objectos *bons* e alheios às suas consequências”. (FLUSSER, 2010: 23-28)

Beccari observa ainda que “o *homem* do séc. XIX, o *senhor de si* do modernismo, individualista, romântico e funcionalizado pelo Design, perde a sua identidade sociocultural, tanto como desenhador, como consumidor, ao privilegiar a funcionalidade como *função primeira* dos artefactos, o que originará uma reflexão em torno do significado de *bom design*. Como refere, infelizmente tal reconhecimento não contraria o desejo por *objectos funcionais, elegantes e cómodos*, devolvendo novamente a questão se o Design deverá ser então *nobre, generoso e bom*?

Não conseguindo escolher entre “a *guerra* que traz uma vida elegante, abastada e rodeada de objectos funcionais; e a *paz* de uma vida miserável, desconfortável e com objectos *ruins*”, Beccari propõe um meio-termo: “em que o Design seja *nobre, generoso, relativamente bom* e, à medida que o tempo passa, cada vez mais *nobre e generoso*”.

Se a função depende da forma, mas a forma não depende da função (BECCARI, 2012) a forma reporta-nos para um conhecimento que a função desconhece, de onde poderá surgir *uma nova forma – função* — o iPad, por exemplo, não trouxe nenhuma função

inédita, para além de introduzir novas funções agora apresentadas sob renovados significados integrados pela forma.

Ante a alienação funcionalista da submissão do consumidor ao conforto de objectos empáticos e diligentes, a ética do design deverá questionar o fim último dos seus esforços, introduzindo-se assim no domínio da *estética* e passando a atribuir valor ao objecto em si próprio, em vez de se limitar à prestação de um determinado serviço. Esta será a maior justificação para a aproximação entre Design e Arte na condição da *forma*: “*o belo reside na forma (...) à transformação da essência da verdade corresponde a história da essência da arte ocidental.*” (HEIDEGGER, 1999: 70)

Genealogia do Design lacónico.

A intencionalidade de um *desenho lacónico* como contributo moral para a construção de um *mundo menos cínico*, traduzida no aforismo “Design lacónico para um mundo menos cínico” (que surge citado em diversos textos a partir de 2004), terá origem no processo diacrónico de sedimentação conceptual, que se inicia na passagem do século. O aforismo sintetiza a nossa poética na resposta ao desígnio do design, assim respondendo à questões da aspiração a que se reporta o seu esforço de desenho; ou seja, informa o seu programa projectual.

A consideração da urgência de um manifesto conceptual, remete a própria disciplina para uma dimensão *autoral*, ainda que múltipla — vimos que “os intervenientes (do Design), ainda que com importâncias desiguais, são três: o *autor* (património cultural, individual ou colectivo) a *construção* (meios intelectuais e materiais de produção), e o *programa* (a tal necessidade funcional que as obras de design têm e que as obras de arte, enquanto operações puramente estéticas, não precisam de ter)” (PROVIDÊNCIA, 1999). Fica claramente expresso no texto a intenção de valorizar o *autor* singular ou colectivo, como origem de cultura e, consequentemente, a cultura como objecto e argumento de design.

A construção desta ideia de uma *autoria* tripartida (distribuída pelo autor, pelo programa e pela tecnologia), não será alheia à frequência como docente de Desenho na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (1986-1997), e provável contaminação pelas ideias de Vitruvius. A convicção do Design

⁶¹ “Escola do Porto”, é designação atribuída e frequentemente assumida pela Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, em publicações internacionais da especialidade.

⁶² Giampiero Bosoni, é arquitecto de formação e professor de Design no Politécnico de Milão, com diversas obras publicadas sobre a temática da teoria e história do projecto em Design, tendo assumido a curadoria de diversas exposições, nomeadamente a direcção da exposição “Museo del design”, na Triennial di Milano em 1997.

como projecto de autor, também encontra tradição na cultura da *Escola do Porto*⁶¹, justificada pelos seus reconhecidos mestres e fundada metodologicamente no Desenho como instrumento criativo de projecto. A assunção da importância do autor no projecto em design, ainda que tardiamente, funda-se numa cultura transversal do sul da Europa (talvez de origem latina), como se confirma no artigo da Ottagono (BOSONI, 1996)⁶²: “... o facto de uma forma alterar a natureza, está sempre antecedido de uma escolha de projecto (pessoal) e portanto de autor”. Esta escolha que se reconhece como tomada de decisão, *angustiante tomada de decisão* (Álvaro Siza), é a responsabilidade moral e técnica do autor (singular ou colectivo), justificado por uma intenção económica, política, social e estética. Será a importância atribuída ao autor que permitirá ao design, através da sua poética, escapar à condenação reificante da desumanização técnica, ou biotécnica.

(...) o ser é interpelação ao homem e não sem este. Por isso, a arte é simultaneamente determinada como o “pôr-em-obra-da-verdade” e a verdade é agora “objecto”: a arte é o trabalho humano de criação e de salvaguarda. (HEIDEGGER, 1999: 72)

Nesse sentido, verifica-se imprescindível a convocação do corpo como mediador do autor na relação com o mundo, através de um desejo que, agora como sempre, é mediado pelo desenho.

Depois de adoptar a consideração de Theodor Adorno sobre as obras de arte, de que *toda a forma é conteúdo de verdade*, surge pela contribuição de Álvaro Lapa, a compreensão de que essa forma não é neutra nem ingénua, carregando responsáveis decisões morais do autor:

“(...) a arte é a posição livre da essência de um mundo. Mas como histórica, em absoluto, e para defini-la, ela é obras, objectos. E estes são: factos de decisão, e condição de decidir, moralmente acerca da beleza” (LAPA, 1968).

É na decisão da beleza que se encontra a *função autor*. Na entrevista anteriormente citada (PROVIDÊNCIA, 1999) pode ler-se ainda: “metodologicamente (penso que) todo o Design é um desejo apropriado e transformado pelo desenho; Desejo – Desenho – Desígnio, (este desígnio / desenho, quer dizer desenho com intenção)” (... assim), “assistimos a realizações cuja forma, ao

ênfatisar o seu autor, se sobrepõe às necessidades (ainda que diluindo-se) na interpretação singular dos meios materiais (para a sua realização)”. Naturalmente que importa ressalvar o interesse do *autor* como corpo de experiências vitais, como existência e não na condição narcísica da sua representação. Herberto Helder refere-se à *autoria* como testemunho de morte. Ela é a única coisa que verdadeiramente importa no Design: o seu registo de vida. Aquilo que para Zumthor constitui a *transformação do feio em belo*, assim impondo um desígnio ao nada. *Aos autores caberá responder sobre se as suas obras nos tornam mais livres, assim questionando o fim último dos seus esforços de desenho* (PROVIDÊNCIA, 2011).

⁶³ A significação natural é transportada para outra, por virtude da relação de semelhança que se subentende; do grego “transporte”. A linguagem da poética é *metafórica*. A perseguição de um ideal de beleza, pela técnica da mínima expressão formal, na linha do menos é mais, ou do maior efeito pelo menor esforço tão peculiar aos artistas. (...) Sob o jugo da função encontro a liberdade de jogar com o outro, qualquer outro. O designer produz o contexto, a solução é o problema do outro. O problema é já a solução.

No texto designado por *Texto simulado*⁶³ (1999), encontram-se considerações que identificam a *forma do design* como *metáfora* (ponte), consequência de uma linguagem poética fundada no desenho, aqui entendido na sua menor expressão, “na linha do menos é mais, ou do maior efeito pelo menor esforço, tão peculiar aos artistas”. Apesar do jugo da função, encontra o design a livre oportunidade de jogar com o outro, não tanto resolvendo-lhe problemas (como defendem os seus autores ao longo de todo o séc. XX), mas produzindo contextos de solução ao problema do outro, já que, “todo o problema encerra em si a sua solução” (PROVIDÊNCIA, 1999).

Em conclusão e na definição do que possa ser o design, defende-se, ainda antes do ano 2000, a convicção de que Design é desenho (de autor) e, conseqüentemente, sujeito a um desígnio simbólico, supra funcional, que poderá ser entendido como exercício de liberdade moral sobre a beleza, assim, respondendo à dimensão estética dos artefactos, atribuindo-lhes um segundo destino, para além da sua função eminentemente prática. Na mesma orientação conceptual, surge em 2001 um pequeno avanço no sentido de caracterizar o desenho do Design como interface de mediação cultural: (o Design, enquanto) “processo da construção de artefactos de interface cultural, parte do desejo, evolui para o desenho e re-configura-se no desígnio” (PROVIDÊNCIA, 2001).

Também em 2001 e no próprio catálogo do workshop

internacional de design Minimalanimal, pode ler-se nas nossas intenções de projecto: “Desenhar não a natureza, mas como a natureza: com toda a economia de meios, no mínimo custo, com a máxima conservação de energia, com todo o sentido” (PROVIDÊNCIA, 2001: 5). A declaração estrutura-se para a defesa de um minimalismo essencial, não naturalista mas biológico, à procura dum sentido para os objectos que posteriormente se designará por *desenho lacónico*.

Estavam criadas as condições para a definição do Design como *desenho lacónico de mediação cultural para a construção de um mundo menos cínico*.

⁶⁴Manifesto dos 10 princípios de design

1. O design contribui para a liberdade inovando pela poética;
2. O design é resposta suprafuncional de síntese entre autor, programa e técnica;
3. O design ao reconhecer-se estético é anti-estetizante;
4. O design é geneticamente contaminado pelos seus protagonistas;
5. O design deve ser indiscreto e mínimo;
6. O design que sobrevive é eloquente;
7. O design, a sua durabilidade, depende de factores comunicativos;
8. O design produz o maior efeito com o menor esforço;
9. O design é acto e condição de decisão moral acerca da beleza e do mundo.
10. O design é biodiversificado, é ecológico por natureza.

No mesmo ano, e a pedido da Experimenta design⁶⁴, foi redigido manifesto de Design (pós Dieter Rams), estruturado em 10 proposições, onde já aparece a sua definição como *Desenho de artefactos para interface cultural* (PROVIDÊNCIA, 2001).

Ao destinar ao design uma função simbólica através do desenho lacónico (pensado como condição de liberdade), questiona-se a natureza do seu desígnio. Por um lado se a liberdade necessária ao cumprimento do seu fim último se radica mais na libertação de todos os dispositivos ou se, pelo contrário, deverá ser entendida como integração de novos e mais introzivos dispositivos; por outro, sugere uma segunda questão sobre a natureza da decisão de forma, questionando-a se é de origem ética (moral), ou estética (do gosto)? (PROVIDÊNCIA, 2003). Pensada a questão estética como inerente à forma e fruição dos artefactos, remeter-se-á a questão ética para a finalidade do esforço de design, e consequente despertar de um design mais consciente.

⁶⁵ “Design lacónico para um mundo menos cínico / laconic design for a less cynical world”

No ano seguinte, o aforismo já aparece na sua forma definitiva⁶⁵, integrado no título de uma comunicação científica submetida em congresso internacional (POMBO e PROVIDÊNCIA, 2004), traduzida para inglês como *laconic design for a less cynical world*.

6. Criatividade

O maior inimigo da criatividade é o bom senso. Pablo Picasso

⁶⁶“Aves-do-paráiso” é o nome atribuído pelos naturalistas do séc. XIX às aves *passeriformes* da família *paradisaeini* (divididas em 14 géneros com cerca de 43 espécies). Notadas pelo extremo dimorfismo sexual — as fêmeas com plumagem monótona e parda de cinza-cores, contrastam com os machos exuberantemente coloridos, por vezes em tons contrastantes ou iridiscetes apresentando, quer caudas longas, quer penas destacadas da cabeça e pescoço — este grupo é típico da Australásia, estando presente nas regiões tropicais do Norte da Austrália, Nova Guiné, Indonésia e Ilhas Molucas. A plumagem é usada pelos machos da maioria das espécies como ornamento persuasivo nos rituais de acasalamento. O dimorfismo sexual da plumagem parece contrariar o princípio evolucionista da adequação ao meio, já que o mesmo princípio que justificará a tonalidade parda da fêmea reprodutora pela função de protectora de camuflado contra os predadores, não explicará a exposição dos machos aos mesmos predadores. Só o longo isolamento insular das aves e a falta de predadores, terá permitido uma maior valorização da função reprodutora na evolução das espécies.

⁶⁷ Bíblia, Antigo testamento, livro do Genesis 1:1-2: (1) No princípio, quando Deus criou os

Tal como as *aves-do-paráiso*⁶⁶, as *criações originais* são próprias de comunidades isoladas; num tempo de comunicação global, a originalidade das criações é improvável.

“(…) Não há, penso, “criação artística”, senão como um mito: o que há, onde ela não há, é um comportamento, um estado de percepção “aberto”, (...) Há também um “excesso”, uma “ênfase do querer” que busca um “dizer”(…). Atende-se na disposição integradora que é a do enfático de toda a obra realizada _ digamos que o acto que ela simboliza (integração)” (LAPA, 1968: 74)

De que trata o novo? do ainda des-conhecido ou do miscigenado?

A ideia de *criação* surge no pensamento ocidental veiculada pelo monoteísmo judaico. Ao dizer que *Deus criou o universo do nada*⁶⁷, não a partir de si próprio, nem por transformação material, mas por pura criação, Deus põe em existência uma nova realidade, diferente d’Ele, motivada pelo amor (Deus é *amor* para os Cristãos) e apenas ameaçada pelo nada. Como diz Julián Marías⁶⁸ sobre o pensamento de Santo Agostinho, *poderia não haver nada, mas Deus pôs o mundo em existência.*

Nesta ideia de criação não há imanação (não se trata de criação a partir de alguma coisa ou de alguém), mas de essência (daquilo

céus e a terra, (2) a terra era informe e vazia, as trevas cobriam o abismo e o espírito de Deus movia-se sobre a superfície das águas.

⁶⁸ Marias, Julián, *Agostinho*, conferência proferida no curso "Los estilos de la Filosofía", Madrid, 1999/2000 (edição: Renato José de Moraes e tradução: Ho Yeh Chia - <http://www.hottopos.com/> in <http://www.hottopos.com/harvard3/jmagost.htm> (24.01.2012

⁶⁹ O processamento do pensamento depois de Peirce divide-se em três categorias:
Dedutivo, quando das duas primeiras premissas se deduz uma terceira;
Indutivo, quando conhecendo a primeira e a terceira se induz a segunda;
Abduutivo, quando se parte da terceira para a especulação sobre as duas anteriores que lhe deram origem.

que é, que já era e que sempre será). A criação cristã opor-se-á ao pensamento grego em que tudo se transforma por *kinesis*, por variação, alheando-se a criação cristã da condição natural, alheando-se da *physis*, sempre explicada por cosmogonias, por narrativas míticas mas miméticas.

A criação grega é por isso *poietica*, isto é, nasce da eclosão, e consequentemente as suas criaturas são imanências naturais. Mas também aparece entre os gregos a *techné*, que é tanto a *arte* como o *artesanato*, origem dos *ofícios tecnológicos*, artificiais e não entidades nem místicas e ameaçadas pelo nada, nem naturais e ameaçadas pela morte.

No pensamento de Plotino, o neoplatônico que parece contaminado pela influência cristã, a imanação surge como algo semelhante à ideia de criação, que resulta do princípio capital, do Uno. A imanação é, por isso, a produção de tudo o que não sendo o Uno, vem a partir dele, imana dele.

Na herança do mito religioso da criação como *acaso* (a partir do nada), ou apocalíptico (revelador), opõe-se a criação previsível da vontade dedutiva (silogística), à imprevisibilidade abduitiva da abertura ao não ponderado (Peirce)⁶⁹, como metodologias simétricas da *ordem* e do *caos*; Peirce veio juntar às ordens anteriores do pensamento dedutivo e indutivo, a terceira via do pensamento abduutivo.

O significado da criação oscilará assim entre os métodos disciplinares da *engenharia*, do *design* e da *arte* ou, dito de outro modo, entre a criação técnica (centrada nos meios), a criação poética (centrada na origem) e a criação artística (centrada no resultado). Daqui resulta o entendimento da *criatividade* como infinita multiplicidade técnica, como convergência para a originalidade cultural, ou como antecipação do efeito.

Na nomenclatura de Brusatin (BRUSATIN, 1992: 298 - 348), a criatividade entendida a partir do desenho, também é o produto dos mesmos agentes (*designer, engenheiro e artista*), que desenvolvem distintos sistemas criativos.

O "engenheiro que vê os produtos como efeito de projectos" tecnologicamente assistidos parte, dedutivamente, das leis gerais da matéria para a realização da coisa, mas sem se implicar nela. O "designer" (*bricoleur*) na esteira do antigo artesão "ama o desenho da coisa, a sua definição, o seu funcionamento estético, mas não sabe ler o seu projecto", saltando abdutivamente de hipótese em hipótese, ou à procura do sentido da sua própria origem através da forma incerta.

Mas “o artista, sendo um bricoleur incomparável e um engenheiro inconstante, ama o desenho de um objecto ao ponto de lhe sacrificar todos os instrumentos” com vista à finalidade da experiência (estética) e, na impossibilidade de inferir dedutiva ou abduktivamente conclusões assertivas ou hipotéticas, fica-se pela proposta indutiva da construção utópica a partir da sua existência. Opõem-se as respostas da *necessidade* pela engenharia (formulada a partir do programa funcional enunciado), da *imaginação* do novo (hipótese de mudança do design), do *desejo* da arte (formulado a partir da subjectiva experiência autobiográfica do seu agente).

O domínio técnico da criatividade originou, no século passado, o desenvolvimento de metodologias específicas centradas sobretudo no pensamento dos autores Osborn, Prince e Bono, enunciando através deles três meios produtivos alternativos (ou complementares), do *grupo*, do *indivíduo* e da *máquina*. Estes três agentes ocultam e denunciam as epistemologias disciplinares da sociologia (colectivismo empresarial), da arte (individualismo surrealista) e da tecnologia (desumanização técnica organicista) que, vistas do Design, se poderão enunciar como domínios do programa (Ecodesign), do autor (Metadesign) e da tecnologia (Biodesign).

Se no *Ecodesign sociológico*, encontramos a dedução colectiva como instrumento criativo programado para a superação estratégica do acaso, orientada pelo desígnio;

No Metadesign artístico reconhecemos a indução poética, individual e subjectiva do autor, como instrumento criativo que, abrindo-se ao inconsciente aspira ao desejo;

No Biodesign científico e tecnológico a abdução como instrumento criativo para a reprodução do acaso, fomentando o maior número de combinações, na mira da melhor hipótese de desenho.

Reposicionando a ordem na sequência produtiva do desenho (*desejo implicado no desenho que determina um desígnio*), poderemos considerar o Metadesign como fundação criativa, o Biodesign como desenvolvimento operativo processual, para chegar enfim ao Ecodesign como finalidade social, como resultado estratégico desse esforço técnico.

Na declinação *semiótica* dos três modelos de pensamento (dedutivo, abduutivo e indutivo) para o fenómeno da criação,

distinguimos a criação tecnológica da ciência e da engenharia (dedução volutiva e determinística centrada no domínio dos meios), a criação hipotética do design (abdução imprevisível e não ponderada, centrada na experiência histórica do seu agente, antecipando-se ao futuro) e a criação da arte (indutiva experiência metafórica por mimetismo simbólico, centrada na afirmação do resultado, consequência heurística da rejeição de qualquer tentativa de cálculo). Daqui resultará o entendimento da *criatividade* como infinita multiplicidade técnica, como antecipação do efeito ou como convergência para a originalidade cultural, apesar de constituírem originalmente o mesmo fenómeno, apenas distinguidas pelos pontos de vista técnicos sobre a criatividade que Brusatin parece também reconhecer, opondo as respostas da Engenharia *que* emergem da *necessidade* (formulada a partir do programa funcional enunciado), às do Design enquanto concepção projectual do novo *imaginado* (hipótese de mudança), das da Arte fundada no *desejo* (formuladas a partir subjectiva experiência autobiográfica do seu agente).

De que serve esta classificação? Servirá para uma definição ontológica dos domínios da engenharia, do design e da arte e, conseqüentemente, para a preservação da infinita multiplicidade do universo que Pessoa invoca: “sê plural como o universo” (já que) “o universo é o sonho de si”, assim se reconhecendo a pluralidade poética como condição de humanidade. Plural porque fingimento poético, constante recriação de si próprio (ficcionar é modelar, esculpir) e, conseqüentemente, explosão de identidades heterotópicas (MOISÉS e ZENITH, 2010).

O domínio funcional da realidade pela dedução científica da engenharia, a antecipação hipotética do futuro desenhada pelo design e a indignação indutiva da arte ante a realidade, traduzem diferentes expressões artísticas do conhecimento, radicadas no indivíduo.

David Mourão-Ferreira, editor da antologia cronológica de Fernando Pessoa “O rosto e as máscaras” (MOURÃO-FERREIRA, 2008: 12-13), deixa no prefácio uma importante pista para a compreensão da heteronomia do poeta: “Alberto Caeiro, desejando-se um simples homem da natureza, (...) pretendeu sobretudo *ser*; Álvaro de Campos, sem se mostrar tão radical na recusa dos valores culturais, (...) esforçou-se principalmente por *sentir*, em lúcida histeria (moderna); e Ricardo Reis, por seu turno, não mais desejou que *viver* segundo o ensinamento de todas as culturas, (...). Em suma: uma arte de *ser*, uma arte de *sentir* e uma

arte de *viver*. Em qualquer dos casos, a “arte de” é sempre assumida como uma espécie de “máscara”;

Uma arte do sentir (mediada pelos sentidos) do engenheiro naval, ou Álvaro de Campos;

Uma arte do ser (revelando a realidade) do poeta pastor de ideias, ou Alberto Caeiro;

Uma arte do viver (culturalmente imersa) do artista culto ou Ricardo Reis.

Enquanto fenómeno que visa o conhecimento (em design), encontra-se a mesma estrutura taxonómica no método dialéctico que, reduzindo ao absurdo o processo da criação, poderíamos decompor em sentir desejo de mudança (tese), ser resposta à realidade (antítese) para *(re)humanizar* a vida (síntese).

Imanência / criação

Katja Tschimmel, ao pensar a criatividade em Design a partir dos modelos científicos desenvolvidos nos sistemas biológicos, físicos e sociais, defende uma visão *sistémica da criatividade*⁷⁰ (fundada na ‘Teoria Geral dos Sistemas’ de Bertalanffy, 1937). “A capacidade criativa depende da interacção de múltiplas variáveis” (TSCHIMMEL, 2003); no entanto só haverá criação se não tomarmos cada elemento isoladamente, reconhecendo a importância da interacção fluida do conjunto, como acesso e emergência de novas ideias. Segundo Nuno Dias (2011) e no quadro psicológico da teoria de fluxo de Csikszentmihalyi (2002), a criatividade é a circunstância extraordinária que liga todos os componentes identificados por Bertalanffy, num sistema uno, coerente e fluido, ou seja, num sistema produtivo. Fica como conclusão que o fenómeno criativo depende não só de um vasto conjunto de condicionantes, como de factores excepcionais de ligação entre eles, plasticizando-os num fluido contínuo e autónomo, cuja experiência se aproxima no efeito, da ideia romântica de “inspiração”.

Pela sua condição genealógica e sua ontologia antropológica, tem o Design recorrido à criatividade segundo dois sistemas contrários: abrindo-se acriticamente e exogenamente ao maior domínio de possibilidades como faz a Engenharia, mas fechando-se endogenamente sobre o maior rigor poético de coerência morfológica matricial, como o faz a Arte.

⁷⁰ Segundo Katja Tschimmel, a primeira abordagem à teoria sistémica da criatividade, surgiu na obra *The art of system thinking* de O'Connor e McDermott, Thorsons, London, 1997.

⁷¹ *Fenótipo e genótipo*, são dois conceitos determinantes no estudo da Genética, criados no início do séc. XX pelo investigador dinamarquês Wilhelm L. Johannsen (1857 – 1912).

Nestas duas metodologias sistémicas da criação, vislumbram-se duas categorias da evolução biológica⁷¹: a *fenotípica*, da adaptação funcional dos seres ao meio, por via da necessidade e através do acaso acrítico do erro na transmissão genética do genoma determinado pela selecção natural (como se processará na criatividade da engenharia) e pela *genotípica* intenção (sexual) de cruzamentos, que *por via do desejo* e através da incidência de traços reproduzidos, cria padrões caracterológicos de cultura, que se constituem como permanências artificiais (como se processará na criatividade da arte).

Poderá inferir-se que a criatividade em Design se divida entre duas tendências: uma de evolução endógena, da imanência herdada pela história funcional da cultura da disciplina e outra da revolução exógena, da essência ou dos traços de incidência cultural na ligação, adopção ou apropriação de outras culturas. Se a primeira é ontologicamente naturalista e dirigida pela necessidade, a segunda opõe-se-lhe pela cultura artificial, dirigida pelo desejo. Este será o *desenho biológico*: uma síntese entre o desejo e a necessidade.

O tal *desenho biológico*, que hoje transcende a sua condição de artefacto para se afirmar serviço e dispositivo, está disseminado por toda a web, como se fosse esse o seu meio mais “natural”. Na transversalidade de operações criativas simultâneas afloradas por todo o globo, há uma intuição humana colectiva (Levi, Kerckhove), uma manifestação de *autoria*. Se o *autor* clássico (militar romano que conquistava novo território para o império, Gasset) é o processo de apropriação, compilação, conjugação e produção de informação, então será inevitavelmente colectivo na medida em que, não só traduz a comunidade cultural de onde ascende, como a sua formação é composta por um esforço colectivo que convoca uma quantidade de informação que a transcende, como ainda a aplicação da informação produzida dependerá da capacidade social de o receber, adoptando-o, ou não, em tempo útil.

Mas se a autoria parece constituir a própria assunção do esforço colectivo, histórico e transcultural, também é verdade que a *função autor* (Foucault) faz dele um modelo singular de selecção, combinação e afirmação de conhecimento, cujo poder se traduz na capacidade para mudar o rumo das mentalidades, no *desenho do futuro*; *são as utopias que criam novidade ao mundo* (Jobs), quando materializadas em dispositivos heterotópicos (Foucault). O *autor* é, afinal, um produto (individual ou colectivo), gerado pela

comunidade que o recebe e, conseqüentemente, o fenómeno da sua criatividade dependerá dos meios da sua percepção pela sociedade, que o desenharão (contrariando a ideia outra de que seja ele a desenhar a comunidade que o consome). Sem comunicação percebida não haverá criação nem autoria. Ainda que autoria possa ser desconsiderada enquanto comunicação, a sua validação pública — que a completa como obra —, dependerá inviavelmente dela.

Ao tratar a criatividade como expressão de conhecimento humano, ou seja como *in-formação funcional* e como *con-formação genealógica*, como dispositivo culturalmente partilhado que é produtor de novos dispositivos culturais, está o homem a construir a essencialidade humana. Ao introduzir um factor de preferência evolutiva não consciente, o homem introduz um traço de evolução cultural, não determinado pelo acaso nem pelo destino, mas que corresponde a uma vontade anterior à consciência, um desejo essencial, *um “excesso”, uma “ênfase do querer” que busca um “dizer”* (Lapa). Essa intencionalidade (essência) humana, que resulta numa persistência ao longo do tempo, denunciada pela imanência humana, é consequência do desejo; “não desejamos uma coisa porque é boa, mas ao contrário, julgamo-la boa porque a desejamos” Espinosa (CLÉMENT, 1997: 93).

Esta será “a disposição integradora que é a do enfático de toda a obra realizada, ou o acto que ela simboliza” (LAPA, 1968: 47).

Procurando esclarecimento disciplinar e a propósito da entrada “criatividade”, poderá ler-se nas enciclopédias abertas como a Wikipédia ou a Knol Google (C. Garcia), consultadas enquanto registo do *sensu comum* não especializado, que diferentes pensadores convergem na comum atribuição de significado radicado na *mudança da forma e processos*, por via *heurística* (Garcia e Amabile). Esta ideia, deixa clara a dimensão prática e espontânea da criatividade, por vezes desconcertante e quase sempre intuitiva, distanciando-se pelo processo do cálculo dedutivo na resolução de problemas.

Enquanto bem patrimonial, a criatividade é julgada *propriedade intelectual* através do registo de patentes, sob as condições da novidade e inventividade, mas justificado pela dimensão prática da sua aplicação.

Distingue-se a *criatividade* da *inovação*, pelo significado da primeira (nova ideia intuída repentinamente para a resolução de

um problema diagnosticado), sobre a segunda (penoso processo da sua implementação), associando-se directamente a criatividade com a *imaginação* e a inovação com o *conhecimento*.

A criatividade será assim a manifestação de muitos e diferentes modelos de inteligência que, em determinadas circunstâncias, inventam o novo, assim contribuindo para a inovação. O *novo que inventam* virá, no entanto, contaminado pela matriz criativa do(s) seu(s) autor(es)_ já que a criatividade parece mais eficiente quando desenvolvida em grupo, do que solitariamente.

Fruto de uma aprendizagem, que a educação deveria cuidar, a criatividade opõe-se à dogmática dos comportamentos convencionados, assim entendida como expressão de liberdade. Mais do que capacidade de cálculo, o *acto criativo* parece depender da capacidade de *pensar lateralmente* (Bono), admitindo com humor todas as hipóteses, num esforço *colectivamente gerido* (Osborn), mas recorrendo à metáfora poética para se distanciar do problema real, e assim, *lendo-o simbolicamente* (Prince).

Na procura de uma objectividade para a criatividade, poderá entender-se a simetria de uma criatividade diacrónica e acumulativa ocidental, de outra sincrónica e espontânea oriental. Para o praticante Zen, não há história (do passado), nem ilusão (para o futuro), mas o presente pendular, entre *inspirar e expirar*; esta é a criatividade Zen exercitada pela meditação: esvaziar (silenciar) o pensamento associativo e egocêntrico para estar disponível aqui e agora, directamente e sem mediação cultural; este comportamento "*anticriativo*", (não expressivo, nem fantasista), é condição para mergulhar na própria criação, assim atingindo o tal estado iluminado de revelação do ser, origem da verdade que não se denomina, e da felicidade que não se representa. A estética Zen é, por isso, caracterizada pelo *minimalismo dos objectos*, reduzidos à sua mínima construção material, isentos de esforços decorativos ou comunicativos, não porque se queira afirmar como *estilo*, mas por querer desvalorizar toda a dimensão representacional em favor da sua função prática, centrada no apoio à existência daqueles que serve mas, no entanto, paradoxal e antifuncionalista como são os jardins zen (jardins de pedras, karesansui). Admitindo as práticas artísticas do monaquismo budistas zen como expressão oriental e as práticas artísticas do monaquismo cristão como expressão ocidental, poderá confrontar-se o diacronismo ocidental da experiência

histórica (mediada pela história e pela cultura) escolasticamente autorizada, com o sincronismo oriental da experiência directa (não mediada pelo passado nem dirigida ao futuro) individualmente realizada em estado meditativo. A criatividade ocidental é evocativa (representacional e catequética), enquanto que a oriental é material (experiencial e autotélica). Mas no espírito ambivalente da prática Zen budista, o dualismo maniqueísta de oposições (bem / mal, feminino / masculino, superior / inferior, vida / morte, etc.), deve evitar-se, já que o que se entende por *criação* é a *defesa da vida* como fenómeno holístico e não o domínio intelectualizado (repressivo) do comportamento que *traz a confusão e a morte*. Elege-se no tema a importância moral dos valores na avaliação da criatividade, medidos pela causalidade dos seus efeitos e, conseqüentemente, adquirindo um protagonismo doutrinal.

Na ligação da criatividade à *doutrina*, criam-se pontes da religião à ciência que, por absurdo que pareçam, têm origem comum na actividade simbólica da linguagem.

O designer também é, enquanto agente de produção da *cultura material*, um interprete, isto é, um *corpo que traduz* (que lê e reproduz) e conseqüentemente, que contamina a sua tradução com a sua existência. Nessa condição, o designer constitui valor patrimonial de *autor*. O autor é o produtor que se supera através da obra realizada.

Como refere Senett (2010) fazer é pensar, “poderemos conhecer-nos melhor através das coisas que fabricamos. A cultura material é importante porque, será possível realizar uma vida material mais humana, compreendendo melhor o processo do fazer”; por isso Senett estuda as sinergias entre mente-mão-desejo-razão que estão na base do mundo ocidental e que poderão restituir-lhe sabedoria (Guerri). Ou, como pensa N. Lawson, *a gastronomia é uma actividade espiritual; dela depende o modo como vivemos e o modo como vivemos faz de nós aquilo que somos*.

Na (re)convocação do Desenho para a compreensão da cultura através do seu papel no projecto, deverá questionar-se a origem da sua ontologia, para compreender melhor a natureza do seu ser. O que é afinal o desenho e o seu valor? Do que se trata? De uma marca apocalíptica, reveladora do desconhecido, através do acaso? Ou de uma intencionalidade manifesta, de um esforço para superar a ausência, ou a indiferença?

Reduzir o desenho à sua mais ínfima expressão, é reduzi-lo à intencionalidade do gesto, não obrigatoriamente consciencializado, mas manifestação de consciência, enquanto impulso de desejo. *Esta é dimensão do desígnio que justifica o desenho, criado pelo desejo.*

O texto *O design como ideologia*, recentemente publicado (ZIZEK, 2010: 137-148), encerra a disciplina entre os pólos do puro desenho da forma estética, e o código, geneticamente transmitido entre organismos — nesse pressuposto, não distingue Zizek as estruturas naturais das artificiais, considerando o design como produto da vida e para a vida dos seres humanos.

O texto conclui-se com a associação entre a actividade artística e a capacidade de persuasão sexual do *homo sapiens* que, sobrepondo-se ao puro desempenho funcional, desperdiça aos indivíduos grandes quantidades de energia, condição que, aliás, os aproxima de outras criaturas como o pavão macho.

Na verdade, *a qualidade “estética” não-funcional do objecto fabricado é primordial e a sua eventual utilidade só vem depois*, o que o subalterniza em relação à função primeira. Nesse sentido, *a definição contemporânea de homem deveria deixar de ser “aquele animal que fabrica ferramentas” mas antes, “o que “designa” as suas ferramentas”* sobrevalorizando a interpretação à funcionalidade invocada. O autor atende assim à primordial importância que tem a função comunicacional dos objectos, reclamando a maior atenção para uma *estética da recepção* e, conseqüentemente, à dupla função biológica de *código geneticamente transmitido*, presente na função prática do artefacto e da abertura à persuasão cultural para novas relações, através do *puro desenho da forma estética*, determinado pela sua função simbólica. Será esta dimensão simbólica do objecto a que se atende *“na disposição integradora que é a do enfático de toda a obra realizada”*(Lapa); a integração do consumidor como utente e co-autor da sua função (Branco), mas também a integração de um único povo dirigido pelo desejo de liberdade (livres entre iguais).

Fica como conclusão que a *criatividade* tão incompreendida quanto desejada, constitui enquanto processo, um complexo sistema interdependente de inúmeras funções. Estudada por diversos prismas, a criatividade transcende hoje a dimensão psicológica que a subjectividade romântica apreciava divulgar,

para se afirmar condição social e política para a sobrevivência cultural, indispensável à sustentabilidade das nações. Mas se as suas metodologias aplicadas ao design e à arquitectura, continuam a alimentar esforços etnográficos de observação, os resultados dessas investidas não têm garantido se não o domínio da probabilidade na identificação das condições favoráveis ao fenómeno (PROVIDÊNCIA, P, 2011). O mito da *criação*, palavra que se encontra no dicionário entre as etimologias de *credo* e de *crime*, pode potenciar as mais diversas intenções, ocultando-se sob a forma ou sob a palavra. O resultado criativo revela, na sua radicalidade, aquele que lhe deu existência (autor), contaminado o resultado pela motivação que lhe deu origem (cultural, tecnológica e funcional). A criatividade artística, em que certas escolas enquadram a formação em Design, encontra singularidade na motivação da diferença pelo desejo. O desenho criativo, embora apresente afinidades generativas com a biologia, tem a sua origem simbólica na negação da herança natural. Operando sobre a forma e tomando a forma como metáfora na mediação cultural, na trans-formação do mundo, a inovação da criatividade é um imperativo moral dirigido à liberdade, e por isso mais individual do que colectivo.

Mas o que cria afinal a criatividade? A existência do ente na revelação do ser, para além da esquemática taxonómica racionalista e da fluidez biológica organicista; desenha o próprio homem como dizia Brízio, esse animal criador (desejante), diferenciado pelo *credo* (inventor de deus) e pelo *crime* (inventor da consciência). A *criatividade* como resultado, é o processo de transformação do mundo pelas máquinas criativas (de que o design é exemplo), dirigidas pela necessidade; mas como essência, é desejo de reposição da vida, ou seja o impulso primordial para a reconstrução do que lhe está na origem (antes da necessidade) e de que se sente a falta — a tal “ênfase do querer” que busca um “dizer”, como escreveu o Lapa.

⁷² Georg Hans Max Bonsiepe ou, *Gui Bonsiepe* (nasceu na Alemanha em 1934) é designer formado pela universidade de Stuttgart e pela Hochschule für Gestaltung de Ulm, onde leccionou até 1968, data em que a escola fechou. Trabalhou na América latina, onde criou o Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial (Florianópolis, Santa Catarina). Bonsiepe foi pioneiro na análise da retórica no design gráfico e importante teórico do design.

Eco, bio, meta (design): entre a ciência e a tecnologia

Bonsiepe⁷², compreende a *inovação em design*⁷³ por comparação com os domínios da ciência e da tecnologia, exprimindo-a do seguinte modo:

“Se quanto aos objectivos a ciência se foca na *inovação cognitiva* e a tecnologia na *inovação operacional*, o design centra-se na *inovação sócio-cultural*”. (BONSIEPE, 1999: 37-41)

⁷³ Discurso originalmente proferido por Gui Bonsiepe no Centro de Tecnologia da Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, em Florianópolis, Brasil (1993).

Se a discursividade da ciência é *assertiva* (operada por afirmações verdadeiras), a da tecnologia manifesta-se por *instruções* e a do design por *avaliações*.

A prática do exercício científico opera-se pela *produção de evidências*, mas na tecnologia dá-se por *tentativa e erro* e, no design, pela *produção de coerência*;

Se a ciência decorre socialmente no *instituto*, a tecnologia emerge das *empresas* e o design do *mercado*;

Em ciência a satisfação da demonstração do conhecimento dá-se pela *aceitação dos pares*, na tecnologia pela *viabilidade tecnológica* (e económica) e no design pela *satisfação dos clientes*.

Em resumo, pensa Bonsiepe que, se a tecnologia não procura como a ciência a *verdade*, mas a *viabilidade*, o design também não terá como objectivo a produção de *conhecimento novo* nem o domínio do *saber fazer*, mas a *mediação* cultural entre o produto e o seu destinatário. A sua inovação será pois de natureza *sócio-cultural*, através da linguagem enquanto mediação, cujas qualidades o design avaliará, tanto nos aspectos funcionais e práticos, como nos formais e estéticos. Assim, diz Bonsiepe que a prática da inovação em design é produto da variedade, desenvolvendo-se por redução dessa variedade à maior coerência, fundada no *estilo de vida* e nas questões *ambientais*. O design, operando no mercado através das empresas, encontrará o seu modelo de satisfação na declaração espontânea de satisfação do público consumidor. Não se tratará pois de estabelecer uma verdade comparável, nem a confirmação empírica da sua viabilidade comercial ou técnica, mas antes a correspondência entre as necessidades do utilizador e a oferta de produtos ou serviços. Para isso, o Design integrará harmoniosamente os diversos âmbitos de conhecimento (científico e tecnológico), cujo desequilíbrio produzirá nefastas consequências. Nesse sentido, se o projecto se centrar na ciência resultará demasiado *académico*; na tecnologia resultará *tecnocrático*; centrando-se apenas no design correrá o risco de cair na armadilha do *formalismo estético*. Sendo o último parceiro da cadeia, caberá ao design integrar as inovações científicas e tecnológicas _ motivo pelo qual o seu potencial aumenta quando é integrado em institutos de investigação científica e tecnológica.

Esta visão de Bonsiepe, se por um lado revela uma consciência de maturidade disciplinar decorrente do nivelamento estatutário do

design, colocando-o a par da ciência e da tecnologia, esclarecendo com clareza a diferença metodológica dos três domínios (a ciência na produção de novos conhecimentos, a tecnologia na sua transferência e o design na sua mediação cultural), por outro, transpira ainda o espírito cultural do consumismo funcionalista europeu do pós-guerra (escola de Ulm), ao centrar exclusivamente no mercado a validação do design e temendo a excessiva expressão estética de um design centrado em si mesmo. Há, no entanto, um imenso acervo de produtos desenhados que nunca terão convencido a indústria à sua reprodução, nem o mercado à sua adopção, mantendo-se em estágio embrionário de protótipo, de intenção prospectiva, de ideia, sem chegar a superar a insignificância e o anonimato e, no entanto, constituindo importantes depoimentos morfológicos sobre a beleza, a cultura ou a mentalidade do seu tempo. A exclusiva validação pelo mercado seria injusta se não bastasse um indivíduo que seja, para validar a qualidade do design inscrito no produto.

Na verdade, se por um lado a necessária antecipação proactiva do design ao mercado, lhe cria novas necessidades em vez de lhe oferecer mais soluções, desajustando as suas propostas da atempada validação, por outro, a exclusiva funcionalização do seu papel *mediador* (reduzindo toda a função simbólica à determinação comunicacional com o mercado), poderá contribuir mais para a alienação acrítica da sociedade do que para a sua valorização humana. A forma (estética) ficará assim refém de uma ética, de uma função retórica atribuída, que lhe emprestará sentido, esvaziando-a da sua própria pertinência (assim evitando que escorregue para o domínio da arte).

Bonsiepe, projecta a *função design* no exercício da con-formação, tornando claro que a especificidade interventiva do design é na *forma* e pela *forma*.

A perspectiva epistemológica de uma complementaridade triptica entre a ciência, a tecnologia e a cultura (representada no seu discurso pelo design), aproxima-se da *trilogia do design* constituída pelo *programa*, *tecnologia* e *autor*. Mas se em Bonsiepe o design é componente, na trilogia é resultado, ou seja a convocação simultânea da cultura, do programa e da tecnologia são condição de Design.

Mas em que sede se produz a síntese entre a ciência, a tecnologia e o design? Bonsiepe é claro ao considerar que cabe

ao design, posicionado no final do processo, a conjugação sintética das partes, um pouco como no tradicional papel da arquitectura ocidental, na coordenação de todas as artes envolvidas na edificação.

Na cultura racionalista de Ulm, de onde provem Bonsiepe), o funcionalismo surge como sobrevivente ao *criticismo* no design, ainda que sob a acusação de inumanidade; na abordagem semiótica, interpretando o produto como suporte de linguagem, o design distancia-se do *design industrial* (esgotado na ergonomia) para experimentar o *design de comunicação* na formulação de novos significados, (porventura mais alienantes) mas mantendo-se ainda blindado no racionalismo dedutivo. Depois de Ulm, o interesse do design pelos novos dispositivos comunicacionais (através da televisão ou na rede web), abriu ao design novos domínios na mediação com as massas, e a exploração da emotividade numa comunicação cada vez mais imersiva, lúdica e alienante como anteviu Derrick de Kerckhove (1997), na consideração do design como *pele da cultura*; tratava-se agora de entender o design à luz da estética da recepção, trazendo novos e poderosos meios de persuasão (NORMAN, 1994). O racionalismo mascarado pela emoção, mede audiências com rigor algorítmico, analisa comportamentos de resposta espontânea e estuda a anatomia do cérebro com o propósito de incrementar a eficiência da comunicação na manipulação do mercado pelo *neuromarketing*⁷⁴ (DAWKINS, 1989 / ZALTMAN, 1990)⁷⁵.

⁷⁴ O *neuromarketing*, surge nos laboratórios de psicologia da Universidade de Harvard, em 1990, e tem como base a consideração de que 90% do cérebro humano está dedicado à actividade subconsciente, onde residem os principais factores de condicionamento do desejo, base do consumo. O suporte do *neuromarketing* é o "meme", unidade de informação cultural, classificada por Richard Dawkins como sendo similar ao *gene*, mas tratando-se de uma unidade de memória adquirida, em vez da unidade de forma herdada. Estas unidades são factores de condicionamento da decisão humana que se desencadeia na fracção de 2,6 segundos. Os *memes* são assim marcadores de memória, registados ao longo da experiência de vida humana e que, consequentemente, afectam também a relação dos consumidores com as marcas e produtos. Exemplos de *memes* podem ser certos aromas, sabores, sensações ou imagens ocultas, que certas vivências poderão novamente espoletar. A base experimental desta

A migração de um vasto conjunto de práticas sociais para a dimensão virtual, a deslocalização das indústrias europeias para o Oriente e a iminência de falência económica, primeiro do Estado Providência e depois do projecto de união de Estados europeus em geral, justificavam um *design de serviços*, que hoje se afirma insistentemente como expressão da indústria da cultura, das indústrias criativas e meio de regeneração criativa das cidades (MANZINI, 2007)⁷⁶; sendo consequente à liquefacção das estruturas modernas, o design de serviços opera no hibridismo mais afecto ao desenho da própria sociedade, do que aos seus artefactos ou dispositivos.

Ainda que noutro sentido, o movimento ideológico centrado na funcionalidade orgânica, interpretará a história do design industrial à luz da teoria evolucionista de Darwin sob condição da selecção natural dos seres vivos. Imitando o hiperfuncionalismo biológico, o

técnica, alicerça-se na representação das zonas cerebrais estimuladas através de ressonância magnética, medindo alterações na actividade topográfica de várias partes do cérebro através de electroencefalogramas, simultaneamente comparados com a monitorização de outros dados fisiológicos (o batimento cardíaco, ritmo respiratório, condutividade eléctrica da pele).

⁷⁵ “Precisamos de um nome para um novo replicador que sugerisse a ideia de *unidade de transmissão cultural*, ou uma unidade de *imitação*. “Mimeme”, vem adequadamente da raiz grega, mas precisava de um monossílabo que suasse como “gene”. Espero que os meus amigos classicistas me perdoem ter abreviado *mimeme* por “meme”. Se constituir uma consolação poderá, alternativamente, ser correlacionado com memória ou com a palavra francesa *même*, assim pronunciado para rimar com *crème*”. A mais conhecida tecnologia de *neuromarketing*, foi desenvolvida nos anos noventa do século passado, em Harvard, pelo Professor Jerry Zaltman (Gerald Zaltman), sob a designação Zaltman Metaphor Elicitation Technique (ZMET). A ZMET reduz a exploração do inconsciente humano através de um conjunto de imagens especificamente seleccionadas que causam uma resposta emocional positiva, activando outras imagens ocultadas e metafóricas que estimulam a decisão de aquisição. Os testes são realizadas tendo como base as imagens utilizadas pela publicidade. Esta tecnologia de marketing depressa ganhou popularidade junto das grandes empresas como a Coca-Cola, General Motors, Nestle, Procter & Gamble.

⁷⁶ A obra reproduz a conferência de Ezio Manzini, proferida no Rio de Janeiro em 2007 e organizada pelo Grupo de Altos Estudos do PEP/UFRJ.

⁷⁷ O método dos elementos finitos (MEF ou FEM em inglês) é uma forma de resolução numérica de um sistema de EDP, (equação diferencial parcial). A *equação de derivadas parciais*, envolvendo várias funções incógnita de várias variáveis independentes, dependente das derivadas. Estas equações surgem naturalmente em problemas de matemática, física e engenharia. As EDP descrevem fenómenos físicos cujo comportamento depende da posição, tais como electrostática, electrodinâmica, electromagnetismo, dinâmica dos fluidos, difusão de calor, propagação de ondas, reunindo sob a

design biónico (biodesign) e biomimético (Di BARTOLO, 2001), procurará na biologia padrões desenvolvidos pela evolução dos seres vivos ao longo do tempo, como resposta a novos problemas do artificial, repetindo, no dobrar do séc. XX, os mesmos princípios com que a Arte Nova anunciava o modernismo cem anos antes. O determinismo biológico do design defenderá, por outro lado, a impossibilidade de sobrevivência de agentes produtores de desenho, ou de produtos desenhados, que não resistam à selecção natural do consumo. Nesse sentido, o *biodesign* procurará na investigação científica da biologia as suas narrativas de forma, indiferente ao formalismo teórico da história e cultura artísticas. Ao procurar respostas morfológicas por empatia com a natureza, a biónica centrará, acriticamente, todo o seu esforço na missão de sobreviver, acreditando na suficiência de um *design selvagem*, de morfogénese autogerada, exclusivamente dirigido pela função, que lembra ainda as utopias sociais da primeira metade do séc. XX, fundadas na organização estrutural de comunidades de insectos, como se fossem desenhadas por *engenheiros* e de onde partiram os modelos funcionalistas ditatoriais que também fizeram *tábua rasa* de toda a história e cultura humanas. Promotor da invisibilidade do design pela sua integração corporal e entendendo a tecnologia como evolução natural da própria espécie, a *biónica* adoptará a robótica, a inteligência artificial, a engenharia genética e a algoritmia morfogenerativa, como domínios da sua preferência.

Morfologias do *biodesign* do *ecodesign* e do *metadesign*

Mas se o *biodesign* tende pela economia da forma, à mesma conformação industrial de objectos burilados com superfícies arredondadas e complexas, conferindo a mesma expressão aerodinâmica tanto a aviões como a ferros de engomar (que nos remetem para a imagem plástica das modelações tridimensionais com *malha de elementos finitos*⁷⁷), subjugando toda a forma à universalidade ergonómica do seu uso humano, tanto o *ecodesign* como o *metadesign* encontram outras narrativas críticas quer na informação semiótica, quer na metamorfose poética.

Os produtos desenhados por Andrea Branzi (desde os anos setenta do século passado até à primeira década do séc. XXI), revelam uma insistente fuga ao funcionalismo racionalista do pós-guerra europeu, a que a sua biografia pessoal de militância social, primeiro imbuída de consciência crítica sobre o papel do design no

mesma nomenclatura fenómenos físicos totalmente distintos, mas sujeitos a semelhantes modelos de comportamento.

⁷⁸ Principais exemplos da produção projectual de Andrea Branzi (1980-2010):

Animais domésticos (1985-86), série de cadeiras compostas por dois sistemas de forma: uma estrutura da base ortogonal, regular e elementar que recebe em contraste, braços ou costas de elementos vegetais naturais, construídos com secções de árvores; *Estantes* (*Go Elseware e Trees On*, 1991), estantes de parede ou apoiadas no pavimento, com formas negras e elementares que, integram secções de troncos naturais de bétula; *Amnesia* (1991), conjunto de vasos em formas de revolução côncavas ou convexas, construídos por secções de lâminas metálicas paralelas; *Casa vertical*, (1994), instalação contentora vertical (tipo estante) que integra, concentra e organiza verticalmente os objectos domésticos da sala; *Pórticos* (2007), série de caixilhos integrando vaso cerâmico em cor branca que recebem e enquadram elementos vegetais; *Pequena árvore* (2009), estante metálica de pavimento que integra árvore em forma de “y”, suportada pelas suas prateleiras; *Epigramas* (2010) armações metálicas elementares, servindo de apoio a objectos que projectam silhuetas de sombra no espaço.

⁷⁹ Moraes identifica o debate em torno do *metadesign* na década de sessenta do séc. XX (VAN ONCK, ECO, MALDONADO e ARCHER), a partir da oposição entre os objectos estáticos do design e as linhas em movimento do metadesign. O que interessa ao meta-design será o movimento, contrariando o design que se ocupa da forma estática.

Ao considerar a realidade de um “cenário complexo e mutante”, o metaprojeto, apresenta-se como suporte de reflexão para a elaboração dos conteúdos de investigação projectual.

sistema capitalista, (Archizoom Associati, 1966-1974), depois questionando o próprio funcionalismo e promovendo a dimensão simbólica dos objectos ao participar na revolução pós-moderna milanesa e fundando o Studio Alchimia (1977), ligar-se-á mais tarde, ao *anti-design* tornando-se membro do Grupo Memphis (1981) e a partir daí, reconsiderando o carácter efémero dos objectos, enquanto suporte de ironia, irreverência e crítica. Nos últimos vinte anos, a sua obra caracteriza-se por uma progressiva revalorização da dimensão metafórica, manifesto de reflexão sobre a relação entre *natural* e *artificial*, desenhando uma estranha simbiose entre o laconismo de estruturas ortogonais elementares e elementos naturais como secções de troncos ou ramos de plantas. Se quiséssemos caracterizar a obra de Branzi por um único atributo, diríamos “poesia”⁷⁸. A experiência poética enquanto função simbólica, sobrepõem-se a todos os outros usos a que as suas peças parecem querer responder, começando desde logo pelos nomes atribuídos: *Animais domésticos*, *Noutro lugar*, *Árvores ligadas*, *Amnesia*, *Pequena árvore ou Epigramas*, dão-nos conta da dimensão literária da sua obra.

Andrea Branzi (1997), recorre à moda como manifestação e exemplo de qualidade urbana na contemporaneidade da *segunda modernidade* em que vivemos, dita da globalização. Depois da diluição das fronteiras geográficas e políticas, ficaram as cidades, enquanto grupos de cidadãos desejanter, enquanto pessoas, como estruturas remanescentes de identidade.

Dijon de Moraes considera nesse sentido, que *a quebra de divisas políticas se deve ao nivelamento da capacidade produtiva causado pela universal circulação de matéria prima* e tecnologias, contribuindo para a hibridização dos bens de consumo, valendo-se agora mais do passado e do presente, para atingir dos seus objectivos futuros (MORAES, 2010). A revalorização patrimonial da história e da cultura através do desenho e a emergência do *metadesign*⁷⁹, enquanto super estrutura de *desenho do design*, (ou design do design), parecem contrariar a falta de intensidade e de densidade que dissolve hoje os territórios urbanos num espaço difuso, diluindo neles, também, tanto os conceitos como as interpretações criadas para os decodificar. Como refere Moraes⁸⁰, *o metaprojeto é um espaço de reflexão disciplinar (...como) uma “plataforma de conhecimento”, que sustenta e orienta a actividade projectual num cenário em constante mutação. Pelo seu carácter dinâmico (...) não produz um modelo projectual único, nem*

⁸⁰ MORAES, Dijon in: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LhQphecyaEJ:http://www.moodle.ufba.br/file.php/10230/Proj_Exp/Textos_de_apoio/Metaprojeto_o_design_do_design.pdf+BRANZI%2C+Andrea%2C+metadesign&hl=pt-PT&ct=clnk (08.04.2012)

⁸¹ *Metafórico* é o exercício da *representação do outro a partir de semelhanças com o primeiro*; o *metadesign*, enquanto *metalinguagem*, será a linguagem em que se pode descrever e pensar o design, de modo distanciado.

soluções técnicas pré-estabelecidas, mas considera-se como o “*projecto do projecto*” ou melhor dizendo, “*o design do design*”.

Opondo-se à desvalorização da forma (enquanto veículo de valor cultural), que por razões diferentes se verifica quer em Manzini quer em Di Bártolo — o primeiro por reconhecer esgotada e insustentável a *cultura material* e necessária a sua transferência para a *cultura social*; o segundo por desconsiderar a história das manifestações da cultura artificial ante a eficácia funcional da forma natural (BRANZI, 2006: 180) —, vem defender o metaprojecto do design (metadesign), como domínio de um segundo desígnio para além da sua função prática, atendendo à sua vocação meta-forica⁸¹ (do gr. *metaphorá* “mudança, transposição”, por declinação do verbo *transportar*).

Mas o design tem assumido outros desempenhos críticos e comunicacionais, ao partir da experiência individual dos seus autores como *narrativa poética*, capaz de conciliar a forma estética com o seu desempenho social, sem cair nem na sua funcionalização repressiva, nem no ornamentalismo formal. O *produto metáfora* do design é em si mesmo um evento de mediação cuja inovação poderá transportar diferentes contributos culturais, ao partir da experiência estética (em si mesma e não como meio de persuasão à compra).

As novas condições de uma economia regressiva, justificarão a imposição de uma sociedade da poupança, fundada mais na defesa dos valores primitivos, valorizando experiências fundadoras e explorando criativamente a requalificação dos consumos. A reutilização, a redução de custos e de formas, a reeducação de hábitos e de práticas quotidianas, poderão constituir uma oportunidade não só de redimensionamento, mas também de redesenho de uma cultura que se quer mais sustentável e protectora do ambiente.

7. Poética

“A escrita é como um prolongamento da vida sobre as coisas, a reescrita da realidade (...) toda a minha escrita se reporta a mim e à minha vida.”

Marguerite Duras

“Se o amor cresce no pensamento, o ser volta a si. // Se o pensamento abre uma clareira no amor, a graça toma o seu esplendor.” Martin Heidegger⁸²

⁸² “Si l’amour grandit dans la pensée / L’être vers lui s’est tourné. // Si la pensée ouvre une clairière à l’amour, / La grâce a mis en vers sa splendeur. Martin Heidegger (6 fevereiro 1950). In (AGAMBEN e PIAZZA, 2008:103)

Arte vs design

Ainda que com uma origem comum, Design e Arte parecem cada vez mais afastados. A incorporação de funções simbólicas e retóricas emocionais nos artefactos do design ao longo dos anos oitenta — com as propostas de “anti-design” editadas pela Memphis, pela Alchymia ou mesmo por Starck –, parecem afastar ainda mais o design ornamental (estetizante) da função estética da arte contemporânea. Ainda que a Documenta de Kassel tenha eleito, na mesma época, o Design à dimensão da Arte, convidando-o a participar na celebração artística da exposição, perguntar-nos-emos: — Que relação terão os trocadilhos de um Starck com as metáforas de Beuys? Beuys também recorre a objectos, a instrumentos (trenós, garrafas, cadeira, vitrines, feltro, blocos de pedra, gordura, cera, mel, animais mortos e vivos), mas os seus objectos não estão indisponíveis ao uso — são mais para meditar (contemplar) do que para trabalhar. Design e Arte opõem-se mesmo nas suas intenções. Se o Design procura a maior integração funcional, a Arte tem o propósito da maior resistência à *reificação* hegemónica da máquina, ainda que ambas subsistam sob o mesmo paradigma da liberdade.

A liberdade, a procura da liberdade, une os propósitos do design e da arte, mas as suas metodologias e convicções afastam-nas; o

que o design tem de criativo, deve-o à arte, sua ancestral, encontrando na poética o motivo da sua renovada criatividade, não só como retórica, mas como processo e repertório. Arte e Design partilham o radical *poético* comum – no gr. *poiés* ou “eclosão”, é origem de toda a criação. A Arte é o futuro do design; mas Arte e Design são radicalmente distintos.

Embora contrariando a tradição científica da Escola de Ulm, não poucas vezes o Design prescinde da sua utilidade prática e programada, para se imiscuir entre as coisas inúteis da Arte – Fernando Brizio tem sido o nosso mais divulgado caso. No entanto, a singularidade identitária do design tem no compromisso entre uma *autoria*, uma *tecnologia* e um *programa*, a sua maior diferença em relação à Arte que, modernamente, prescindiu do *programa imposto*, para se entregar toda *desinteressada e genuína* à fruição dos seus públicos. Mas há na tradição artística diferentes modos criativos. A Arte é umas vezes máquina de efeitos emocionais, outras vezes vestígio emocionado da existência.

A Poética de Branzi (“poeta”, ou aquele que faz)⁸³

⁸³ O prefixo *poet-*, vem do lat. *poëta*, ae “poeta”, ou aquele que faz, o artista; a palavra no entanto tem origem anterior no gr. *poietes* significando “autor, criador, compositor de versos, poeta”, com origem em *poie* ou “eclosão”, transportando por isso o significado de *criação*; assim também *poema* (do gr. *poiema*, “poesia, obra poética...”), *poeta* (o que faz poesia, criador) ou *poética* (faculdade, talento poético).

A *poética* trata parte dos estudos literários que, desde Aristóteles, dizem respeito às normas de composição da poesia, de um autor, de uma época, ou de um país.

Poético é não só o que é *inspirador*, mas também o que revela a virtude de criar, o *inventivo* e engenhoso próprio da poesia, que surgirá escrito em língua portuguesa a partir do séc. XV (HOUAISS, 2001). O conjunto de étimos precedidos por *poet / poes*, são hoje declinações de *poesia*. A poesia (arte de compor ou escrever versos), diz respeito à expressão de uma ideia, estado de alma, sentimento, impressão subjectiva que se serve, quase sempre, de associações imagéticas. Enquanto arte, a poesia revela uma técnica, que caracteriza uma autoria, uma cultura ou uma época, exprimindo uma determinada visão do mundo. Mas a poesia é também o que desperta o sentimento do *belo* e nesse sentido, celebra o que haverá de mais elevado nas pessoas e suas situações. Quando transposto para a visualidade do desenho, a poesia (visual) do design também herda a mesma natureza criativa (que faz aparecer o que ainda não havia), conjugando-a com a natureza estética (da con-formação da

beleza), mas recorrendo à retórica operativa, compondo coerentemente com vista ao domínio da eficácia na comunicação. Quental que “*poiesis* tem por fim a produção de um objecto” distinguindo-se da *praxis* que “tem por finalidade a evolução do sujeito” (QUENTAL, 2009:295).

A poética em design tem por isso o triplo significado de *inovação das formas*, *construção* subjectiva esteticamente motivada e de *metáfora*, enquanto poesia visual.

A primeira cria novos significados, antecipando o tempo; a segunda, autobiográfica, humaniza o mundo através da construção da beleza; a terceira atribui um segundo destino às coisas, do desígnio ou *destinação*.

Poética: da criação do objecto à transformação da realidade

“As arquitecturas não inventam nada, transformam a realidade”
Álvaro Siza (FRAMPTON, 1986: 23)⁸⁴

⁸⁴ “Avec la mort de l'autorité et l'éclipse du génie, un avenir libérateur mais encore incertain émerge à l'horizon: la perspective d'une *poésis* vitale quoique privée du poids de l'originalité. (“Les architectes n'inventent rien, ils transforment la réalité”, Siza). Aujourd'hui, ce potentiel “calligraphique” peut peut-être apparaître seulement dans les lieux marginaux; dans ces derniers interstices qui délimitent les frontières entre des mondes différents. Cette ouverture pour la liberté existe, à coup sûr, dans la mythique école, ou milieu, de Porto où Siza vit et travaille

A Escola do Porto⁸⁵, reconhecida pelos seus mais notabilizados produtos, os arquitectos internacionalmente premiados (Pritzker Prize) Álvaro Siza e Eduardo Souto Moura, identificava-se como uma escola da *poética*. O principal contributo para esse facto terá sido, para além da sua génese vinculada à academia de Belas Artes, o sistema metodológico fomentado por Fernando Távora (director da escola de 1969-1990?) com recurso ao desenho manual como instrumento crítico de projecto.

⁸⁵ Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (...).

A cultura desta escola, relativamente isolada do mundo civilizado e distante das grandes encomendas nacionais, propunha uma variante à ruptura moderna da racionalidade *Loosiana*: contrariamente ao fenómeno internacional de rompimento modernista com a tradição das *Beaux-Arts*, (neo-clássica e romântica) em busca de outros argumentos menos dependentes da *habilidade manual*, e mais aptos à assunção do calculo e da crítica – a que não foi alheia a abertura a outros contributos disciplinares (sociologia, história, estética, matemática, antropologia, e particularmente as engenharias), a Escola do Porto, desenvolveu endogenamente uma cultura modernista de adesão ao movimento internacional, mas que encontra na tradição do desenho e no “Inquérito à Arquitectura Popular” portuguesa (KEIL DO AMARAL, 1961)⁸⁶, as referências da sua distinção.

⁸⁶ Esta obra, encomendada na época pelo Governo da Ditadura Nacional (*Salazarismo*), com o objectivo de identificar as raízes genuínas de um estilo nacional (popular) alternativo ao internacionalismo socializante, foi entendida pelos

seus autores (de que se destacam alguns arquitectos e professores do Porto: Fernando Távora, Octávio Lixias Figueiras, Arnaldo Araújo, António Menéres, entre outros), como um registo rigoroso de que não havia em Portugal qualquer estilo comum a toda a nação, mas uma multiplicidade de respostas decorrentes da necessidade e dificuldade em sobreviver, cujo resultado era uma arquitectura em tempos estável, de adaptação ao meio físico. Este documento tornar-se-ia de fundamental importância para a assunção de um pensamento de modernidade, auto-referenciado a partir das culturas locais, não tanto com valor semântico (como pretendiam encontrar os “fascistas”), mas com valor sintáctico enertado nos princípios modernistas; talvez o mais feliz exemplo dos resultados deste fenómeno seja a obra internacional do arquitecto Álvaro Siza.

⁸⁷ Fernando Távora, arquitecto e professor de Siza na Escola Superior de Belas Artes do Porto, ascendeu à direcção da escola nos tumultos de 1968, pelo vazio de poder deixado por morte de Carlos Ramos; Arq^o Carlos Ramos, anterior director da ESBAP nomeado pelo governo central (1938), conseguia proteger a comunidade académica das Belas-Artes um pouco à margem da intervenção da polícia política (PIDE-DGE), consolidando um espírito de liberdade ideológica em prol da mudança de mentalidade, de uma escola fundada em 1780. Deve-se, em parte, a Carlos Ramos, a evolução técnico-científica do ensino da arquitectura em Portugal. É Carlos Ramos que introduz a modernidade na Escola de Belas Artes do Porto e Fernando Távora, seu aluno, o seguidor dessa intenção.

⁸⁸ Kenneth Frampton, na introdução à monografia *Alvaro Siza, Professione poetica* (1968: 23), depois de uma extensa descrição crítica das suas obras, escreve: “Avec la mort de l'autorité et l'éclipse du génie, un avenir libérateur mais ancore incertain émerge à l'horizon: la perspective d'une *poésis* vitale quoique privée du poids de l'originalité. (“Les architectes n'inventent rien, ils transforment la réalité”, Siza). Aujourd'hui, ce potentiel “calligraphique” peut être apparaitre seulement dans les lieux marginaux; dans ces derniers interstices qui délimitent les frontières entre des mondes différents. Cette ouverture pour la liberté existe, à coup sûr, dans la mythique école, ou milieu, de Porto où Siza vit et travaille (...)”.

⁸⁹ Idem

A ruptura crítica da modernidade também se dá no Porto, mas pelo desenho e não pela assunção dos modelos teóricos da engenharia, da topologia, da sintaxe espacial, ou da sociologia, mas pela cultura do desenho adoptada por Távora⁸⁷; o desenho como instrumento poético, oferecia, ao desocultar o ser (Heidegger), uma alternativa à reificação do mundo (Adorno), contribuindo para a redescoberta no património da arquitectura vernacular, dos sinais de identidade e de liberdade de uma linguagem própria; empírica e heurística, a Escola do Porto, talvez pela raridade das encomendas, atribuía uma importância desmedida ao desempenho profissional que lhe permitia, junto de uma indústria artesanal, desenhar o edifício desde o puxador da porta à envolvência do espaço. A visibilidade internacional de Siza tornou-se um importante meio de divulgação da escola, internacionalmente reconhecida por Kenneth Frampton (1986:23)⁸⁸, Peter Testa (1993:15) e outros.

“Com a morte da autoridade e o eclipse do génio, um futuro libertário mas ainda incerto emerge no horizonte: a perspectiva de uma *poética* vital embora privada do peso da originalidade. (“Os arquitectos não inventam nada, transformam a realidade”, Siza). Hoje, este potencial “caligráfico” pode aparecer apenas nos lugares marginais; estes últimos interstícios que delimitam as fronteiras entre mundos diferentes. Esta abertura para a liberdade existe, seguramente, na mítica escola do Porto onde Siza vive e trabalha” (tradução do autor a partir do francês)⁸⁹ (FRAMPTON, 1968).

Como diz o próprio Álvaro Siza⁹⁰ cada objecto por si desenhado contém e revela o *gérmen de todos os projectos*; há, por assim dizer, um código comum ou um denominador comum entre todas as suas obras: “não existem obras mais ou menos aliciantes, o que podem é ter mais visibilidade, maior uso, afectar mais a vida das pessoas. (...) “As obras que são (sucessivamente) feitas, constituem um todo. Eu não vejo o meu percurso com altos e baixos, mas sim como uma linha contínua que atravessa situações diferentes. Cada circunstância contém o *gérmen* de todos os projectos, seja uma casa ou um edifício”. O tal “gérmen” ainda que tratando cada caso adequadamente à cultura e meios locais e por conseguinte adoptando formas diferentes, corresponderá na estranheza da escala, nas soluções de remate, na assimetria, na fuga à regra e na abstracção da

forma absoluta e sem tolerâncias, a sua marca autoral, manifestação da sua poética. A poética traduz-se em Siza na forma; mas a forma tem o imperativo da *trans-forma-ção da realidade* e essa é a sua inovação. A dimensão poética deste obra é estética, reclamando no novo a defesa da vida como mais relevante, como afirma Peter Testa:

“Como toda a arte maior, a obra de Siza remetem-nos para a vulnerabilidade da situação humana, reflectindo como maior preocupação do artista, o próprio tema da vida. O pensamento e o trabalho de Álvaro Siza sugerem que a arquitectura não seja qualquer coisa que possa ser encontrada, mas algo que é determinado activamente. É esse activo determinante que aparece em cada projecto, construindo uma vida nova, uma cultura nova, uma arquitectura nova” (tradução do autor a partir do inglês). (TESTA, 1993:15)

Siza, como Lapa, denunciam a urgência das suas obras como domínios próprios de liberdade. Para Siza o projecto culmina na construção que devolverá sentido ao esforço empregue; a arquitectura é uma imposição física. Para Lapa, a relevância do acto artístico não consiste no produto material, resíduo da experiência vivencial que lhe deu origem. Os “festins da consciência” de Lapa são momentos de felicidade e revelação, estados de iluminação (budista), possibilidade última de redenção da consciência pela beleza, abertura a uma estética que não se exclui nos sentidos, mas que ganha uma dimensão outra, do espiritual ou do intelectual. A arquitectura também pode ser bela, como denuncia Jorge Figueira (FIGUEIRA, 2006: 20-22) comentando a obra de Souto Moura: “o metro do Porto não receia, mas ambiciona, ser Belo”.

O que procura a Arte? a recuperação de um estado de beleza que talvez nunca tenha existido; a invenção da beleza enquanto estado, não como objecto. Um estado catalítico de percepção sobre a realidade, capaz de envolver e comover os indivíduos, assim revelando o novo e o futuro.

O propósito da beleza está presente tanto no Design (arquitectura de Siza) como na Arte (pintura de Lapa); mas no primeiro (parece) reportar-se-á à ideia de eficácia (bom funcionamento, organicidade, complementaridade com o homem, prótese), na segunda é construção nostálgica motivada por um estado de carência que nasce do confronto com a imperfeição. Se um busca

a construção física como condição de realização, para o outro a construção física é o que sobeja. Se o design busca a perfeição da regularidade funcional, a arte procura a felicidade da existência, a perfeição da vida — um artista não é um especialista em arte, mas um *especialista em vida*, um especialista em re-inventar a vida, ou comprometerá o seu desígnio.

A arte opera na alma (lat. *anima*, “vida”), o design opera no corpo (lat. *corpu*, “corpo”; gr. *sôma*, “corpo”). Mas não havendo corpo sem vida, cabe ao design reflectir sobre o fim último dos seus projectos sobre o corpo. Por isso *a Arte dá glória a Deus e o Design julga ajudar os homens*.

Se, por absurdo, a Arte fosse substituída pelo Design, o homem acabaria submerso pela tecnologia, reduzido à dimensão de dispositivo apto / inapto; por isso faz falta a Arte ao Design. Ao reflectir sobre as suas razões primeiras, o design no séc. XXI é convocado a entorpecer menos os seus utilizadores com as suas *máquinas de in-satisfação*, para actuar como catalisador do mundo, contribuinte atento para a consciencialização do indivíduo sobre si próprio e sobre o meio (ainda que nunca como hoje a consciência pareça merecer tão pouco interesse).

De que serve ao design fenómenos artísticos como a pintura de Álvaro Lapa? A pintura de Lapa, entre outras, constitui um importante recurso ético sobre a forma. A “forma” é *conteúdo de verdade das obras de arte*. Uma pintura que não se substitui à vida, nem a representa, mas serve-a como meio de auto-conhecimento, *como meditação zen* (digo eu) — como percepção do “estado acerca de mim próprio (...) limiar de um espaço íntimo onde me reconheço “livre””, como escreveu o pintor no catálogo da exposição da EMI V.C. (1985). A pintura de Lapa que é para Pinharanda *linguagem* (o que Lapa faz são “escritas visuais”, ideogramas, sempre em recomposição e remontagem), e para José Gil *não-linguagem*, *idiolecto aberto*⁹¹, campo sintáctico aberto à dimensão do universo (GIL, 2005), constitui o lugar da tentativa e do falhanço (artista é aquele que ousa falhar) (LAPA, 2009), de um conhecimento tão subjectivo quanto universalista; pudessem os artefactos do design questionar a liberdade e dignidade dos seus autores, para se tornarem mais fundamentais, “a captar o sinal-mensagem que vem do futuro” (LAPA, 2009). “Temos a arte, dizia Nietzsche, para não morrer ou enlouquecer perante a verdade, portanto não temos a verdade, *temos a arte para não enlouquecer*” (LAPA, 2009: 158-159). Talvez resida nisto a impossibilidade científica das coisas artísticas.

⁹¹ “Como há muito se sabe, a pintura de Álvaro Lapa é um *idiolecto*. O que se sabe menos é como ele constrói essa linguagem tão singular que ninguém lhe descobriu o código, quer dizer a sintaxe. Só ele a possui. (...) quando há estilo não há idiolectos, já que o estilo é o que permite (...) a transferência do fluxo expressivo da obra para o espectador. Em Lapa o idiolecto é o estilo: eis o paradoxo maior desta pintura” José Gil.

“O ser, diz José Matoso (ROCHA, 2006), é o encontro do acidental — nós — com o absoluto” (...) e a experiência da beleza é exactamente isso (...) não é possível ter um discurso racional. Só a linguagem poética dá conta dessa vivência. O poema “Noite escura” de S. João da Cruz, não é literatura, é uma experiência pessoal”. Uma experiência pessoal que se dá à troca, que moldará a forma subjectiva e justa.

O grande desafio que se coloca hoje ao design, não é na conformação estética, mas na estética das relações que possa estabelecer com o outro, com o público consumidor. Desta estética da relação (mais ética?) poderá nascer uma nova *estética do design*, mais humanizada que as propostas massificadoras dos anos setenta, menos alienante que as decorativas dos anos oitenta, mais ecológicas que as dos anos noventa, mas menos tecnológicas que as da primeira década do séc. XXI. Só deste modo *poético, catalisador e experiencial*, o Design poderá constituir-se concorrente da Arte, ainda que, *arriscando-se perder papel na funcionalização social do mundo*.

Declinações da Arte para o Design

As cumplicidades da Arte com o Design, surgiram na passagem do século XIX para o XX, (Artenova) com a descoberta de uma estética organicista funcional, por observação e mimetismo biológico. Esta aproximação entre a Arte e a Ciência, produziu inúmeras consequências na sociedade e enormes oportunidades ao design que passou a explorar um novo e ilimitado domínio de novos artefactos e próteses com vista à higiene, mobilidade e conforto humano. À tradição do desenho industrial, ornamental e construtivo, vinha associar-se um novo programa ergonómico e a oportunidade da massificação urbana pela concentração que a indústria promoveu. A integração da arte no ambiente doméstico, através de objectos artísticos e utilitários, justificava-se na imersão dos seus habitantes como parte de uma representação extraordinária na fruição da excelência. A integração da arte na vida, criou uma sociedade estetizada e frivolamente representacional, marcada pela ascensão da burguesia. Mas a funcionalização da arte retirava-lhe toda a resistência crítica e autonomia que o projecto da modernidade haveria de recuperar, ao consagrar-lhe o papel social de evocação espiritual instalando-a na monumentalidade do museu público. No início do séc. XXI, emerge novamente a questão da relação

entre o design e arte, questionando-se a função estética do design. Qual é a função estética do design? Condicionar a recepção dos indivíduos assim contribuindo para a sua alienação, através do incremento comercial ao consumo? Ou devolver ao utente a consciência crítica e a liberdade da experiência, atribuindo ao design uma dimensão poética supra funcional?

“A essência da arte é a Poesia. Mas a essência da Poesia é a instauração da verdade. (...) O pôr-em-obra-da-verdade faz irromper o abismo intranquilizante, e subverte o familiar e o que se tem como tal” (HEIDEGGER, 1999: 60).

Enquanto obra poética, o design encontrará a sua vocação para intranquilizar o mundo, questionando-o como verdade, e nisto reencontrará o seu desígnio artístico aproximando-se da Arte, enquanto *pôr-em-obra-da-verdade* e recurso de humanização. Por isso a Arte interessará ao Design; não como tendência de consumo, mas como referência à compreensão do homem e como meio catalisador das ideias produzidas pela sociedade contemporânea.

Do ilimitado formalismo ao niilismo romântico

Alain Badiou⁹² (2003) ao reflectir sobre a Arte Contemporânea⁹³, enuncia o seu pensamento estruturado em 12 teses⁹⁴ que formam uma aproximação ao fenómeno contemporâneo da Arte, também declinável para a actual produção do Design. Na sua 10.^a tese, Badiou opõe a Arte à Globalização, demonstrando a impossibilidade da ligação entre o imperialismo (globalização) e a Arte (ainda que universal) pela seguinte proposição: se o *imperialismo tudo torna possível* (ilimitado formalismo), *também não admite nada para além de si mesmo* (niilismo romântico), *assim gerando a impossibilidade da possibilidade, caracterizada pelo fenómeno artístico contemporâneo polarizado entre Formalismo e Romantismo*. No entanto Badiou, reclamando a possibilidade (da Arte) na impossibilidade (da globalização)⁹⁵, convocará o exercício de resistência à globalização (ainda que correndo o risco da sua rápida absorção comercial). Nesse mesmo texto, Badiou questiona-se sobre os efeitos da prática criativa do autor, se ao apresentar ao mundo renovados motivos de genuína originalidade e novidade, não estará o designer a contribuir para a aceleração da sua própria reificação, integrando a lógica de domínio capitalista com uma renovada oferta de

⁹² Alain Badiou, filósofo e novelista francês de origem marroquina (Rabat 1937), é conhecido pelo empenho intervencionista político de esquerda que mantém desde a sua participação na revolta de Maio de 68. Influenciado por Louis Althusser, por Jean-Paul Sartre e pelo psicanalista Jacques Lacan, Badiou, ao questionar a metafísica clássica, *não prescinde da verdade enquanto categoria prática e teórica*. Crítico violento das democracias liberais e dos direitos humanos, denuncia as actuais políticas ocidentais como “festim ideológico que sustenta o capitalismo”. Na obra *O ser e o evento*, defende a matemática como a verdadeira ontologia, ou “ciência do ser enquanto ser”.

⁹³ BADIOU, Alain, 2003. *Fifteen Thesis on Contemporary Art*. Laonian Ink 22, Available at: <http://www.lacan.com/frameXXIII7.htm> (Accessed 28 March 2010) Art: Mark Lombardi, *George W. Bush, Harken Energy and Jackson Stephens c. 1979-90*, fifth version, 1999, courtesy of Independent Curators international, NYC.

⁹⁴ As doze teses de Badiou, tendo sofrido aglutinações e acréscimos, resultaram nas seguinte nove afirmações: 1. *Inversão da contradição entre a infinitude do desejo pelo finito corpo sexual*; 2. *Superação da globalização económica pela universalidade da arte fundada na verdade*; 3. *„De que natureza é a verdade „aesthetica“ da arte?* 4. *Rejeição crítica à tentação da obra de arte total*; 5/8. *„Mas o que significa criar novas formas?* 6/7. *Persiste a questão de perceber qual é, afinal, o objecto da arte?* 10/11. *A impossibilidade da possibilidade caracteriza o fenómeno artístico contemporâneo, polarizado entre Romantismo e Formalismo*; 12. *Tese poética, ou demonstração da criação artística*; 13. Conclusão: *a relação entre a humanidade e a arte, poderá traduzir-se na relação entre a criação artística e a liberdade*

⁹⁵ Se pela acção centrífuga tudo é possível no Império, porque o poder dominante congrega em si todo o mundo *diluindo os limites da possibilidade*, pela acção centrípeta também se verifica que no Império nada mais é possível, para além de si próprio. Consequentemente o Império é o domínio do ilimitado formalismo, tanto quanto do *niilismo* romântico, confrontado com a impossibilidade de existência para além de si.

produtos consumíveis. Por esse motivo admite que no maior esforço de resistência à sua reificação, deverá a forma da Arte (e do Design) resistir à sua eterna mutação, permanecendo igual a si própria e, assim, evitando a alienação pelo novo adquirido, opondo o permanente à novidade da moda.

Neste processo de integração, holisticamente organizada a partir da totalidade em que a cultura do design se encontra hoje, a universalidade das acessibilidades constituirá o mais importante contributo para a representação da globalização.

A funcionalização universalmente normalizada dos sistemas de acesso, materializam na auto-estrada (da informação) a imagem imperial da globalização. Podemos dizer que são úteis, confortáveis, fáceis, etc., ou como diz Rentes de Carvalho, que são *analgésicas*, retirando-nos a capacidade de reflectir e conduzindo-nos suave e letargicamente para a alienação do sistema. Nessa representação imperial (BADIOU, 2003) as cidades revelam-se hoje massificadamente “formalistas” e internacionalmente normalizadas, assim reproduzindo no seu interior, o niilismo romântico, como impotente alternativa de afirmação autoral da diferença. Na medida em que a comunicação unifica o império e as suas manifestações estéticas, fazendo predominar a semelhança, também se tornará mais evidente a subtilidade da diferença que, inevitavelmente, emergirá em cada geografia.

A que se destina o design?

Como refere Damásio, uma razão sem emoção constitui o perigoso pronúncio da *desumanização social* presente nos regimes totalitários. Mas a emoção doseada pelo totalitarismo das *máquinas aristotélicas*, das máquinas de subjugação social para a integração funcionalizada da produção, constituirá um perigo (ainda que tolerado) semelhante. A suposta “honestidade intelectual” do design, que esgrime com racionalidade os valores da ética, pode constituir também um entrave estético – condição sentimental dos seres inteligentemente emocionados.

Urge perguntar: – A que beleza se reporta o design?

– Que beleza se constrói hoje? (a beleza *funcional* e orgânica da concordância fluida, a beleza funcional e mecânica do séc. XIX, a beleza da *resistência* à hegemonia biológica, recuperando a liberdade no artificial, a beleza como mediação cultural, integrando pessoas e culturas na construção do futuro?).

Ao questionar que beleza nos serve, questionamo-nos a que se reportam os nossos esforços de desenho; ou como pergunta o Fernando Brízio, *que homem desenha o teu desenho?*

Marco Sousa Santos, comissário da exposição Design mais em Londres (2006), recorda aos convidados a necessidade da *empatia* dos seus produtos com os públicos: *o design serve as pessoas, é a sua razão última*, como refere. Mas ao pensar na razão última do design, deverá o designer questionar-se se estará a contribuir para uma sociedade mais livre ou ainda mais subjugada.

Para além do paradoxo artístico-científico

Segundo Christopher Frayling, reitor do Royal College of Art (citado por Margolin⁹⁶ 1998) a investigação em Design pode ser definida sob três modelos:

1. A investigação nuclear *sobre* Design (“research *into* art and design”);
2. A investigação *através* do Design (“research *through* art and design”);
3. A investigação *para* o Design (“research *for* art and design”).

1. No primeiro modelo – da investigação *sobre* design – incluem-se não só os estudos *tradicionais sobre história, teoria e crítica, mas também a investigação no campo da estética e da percepção*, assim como as perspectivas técnicas, materiais e estruturais. Os *Estudos em design* (MARGOLIN, 1998), desdobram-se em quatro tópicos:

- 1.1 O estudo sobre a *prática do Design* (que inclui o estudo das actividades relacionadas com a concepção, planeamento e fabrico de produtos);
- 1.2 O estudo sobre os *produtos do Design* (nos quais se deverá dar relevo à identidade e interpretação dos produtos e ao seu papel na *cultura*);
- 1.3 O estudo do *discurso do Design* (sobre a *ontologia* do Design, os diferentes argumentos do que seja ou possa vir a ser esta disciplina);
- 1.4 O estudo dos estudos em Design ou *metadiscurso* (a reflexão *epistemológica* sobre este campo de conhecimento em si mesmo).

2. O segundo modelo – da investigação *através do* Design – centra-se no projecto e relaciona-se com o que é conhecido em

⁹⁶ “I propose four core topics, or topoi, for design studies: design practice, design products, design discourse, and one more different from the other three – metadiscourse, which is the reflexive investigation of the field itself. I intend these four topics to embrace the complexity of design culture and the roles that its different actors – designers, managers, theorists, critics, policymakers, curators and users – play in it. The topics arise from a recognition that design is a dynamic activity whose methods, products and discourse are interactive and constantly changing”.

MARGOLIN, Victor. *Design Studies: Proposal for a new doctorate*. In HELLER, Steven (ed), *The education of a graphic designer*. New York: ed. Allworth Press, 1998.

Inglaterra por *Investigação orientada pela prática* (“practice-led research”). Como exemplos são citados o estudo do comportamento de materiais, o desenvolvimento de uma tecnologia para cumprir uma nova tarefa ou a *reflexão metodológica sobre o desenvolvimento de projecto*.

3. O terceiro modelo – da investigação *para* o Design – é a mais difícil de caracterizar na medida em que os seus *resultados se concretizam no objecto*, ou num corpo de objectos desenhados. A *Investigação / experimentação em design* processa-se numa das três vertentes:

3.1 *em obra*, (através da investigação de novas linguagens, com base em novos processos, materiais ou programas);

3.2 *em especulação teórica*;

3.3 *na convergência das duas abordagens anteriores*.

Resumindo, no pensamento de Frayling, detalhado por Margolin, verifica-se um faseamento de três modelos de investigação (e conseqüente doutoramento), que vão da tradicional teoria (com recurso a outras disciplinas) até à mais comum das práticas projectuais em design:

Se no primeiro modelo se trata dos *Estudos teóricos em Design* ainda que dirigidos à prática, aos produtos, aos discursos ou aos metadiscursos do Design; no segundo modelo encontra-se a *Investigação orientada pela prática*, reflexão centrada no projecto e dirigida à compreensão metodológica do seu desenvolvimento; e no terceiro, os resultados da investigação estarão aplicados no *novo produto desenhado*, resultando a investigação quer na obra, quer na sua teorização, quer ainda na convergência de ambas.

Há, porventura, nesta divisão de *três tipologias de doutoramento*, a assunção das três tipologias semióticas de conhecimento: por pensamento *dedutivo*, *indutivo* e *abduutivo*:

O pensamento dedutivo das ciências naturais; o pensamento indutivo da observação etnográfica e o pensamento abduutivo do projecto em design.

Daqui se poderia deduzir que em Design todo o *autor* é um *doutor* em potência, na medida em que cada autor constrói um domínio metodológico original, uma sintaxe própria que se reconhece nos produtos da sua acção; cada autor é um agente de mudança, através dos artefactos, dispositivos e serviços por si criados,

também eles parte dessa mudança. Alguns dos autores mais consequentes da história, como por exemplo Duchamp, nem sequer tiveram de produzir uma obra materialmente radicada no fazer, artesanal e artística como as obras do seu tempo, bastando-lhe apropriar-se da forma, do volume ou do vestígio de outras obras então realizadas por terceiros, para construir com elas a sua própria, plena de novidade semântica.

O autor em design é então, na taxinomia de Frayling e Margolin, um *investigador para o Design* (“research for art and design”), que realiza a sua teorização em espécie, isto é em projecto de design. A sua *investigação experimental*, poderá processar-se através da investigação de novas linguagens, com base em novos processos, materiais ou programas, (*em obra*), especulando teoricamente sobre essa experiência, ou na convergência das duas abordagens (e muitos dos autores que acumulativamente à sua prática projectual desenvolvem actividade docente, fazem-no espontaneamente). Quando na Experimenta (2011), visitamos a exposições de Fernando Brízio, Miguel Vieira Baptista ou Filipe Alarcão, torna-se bastante evidente que as obras expostas destes autores são um testemunho, um manifesto e um agente cultural que é produto do seu autor, superando-o na relação com o mundo. Muitos dos objectos expostos não correspondem a uma encomenda comercial, nem contribuíram para o benefício financeiro dos seus inventores, mas constituem em si a proposta urgente de um certo desenho, capaz de superar a indiferença pela contingência deste tempo e neste espaço, assim contribuindo para a história universal do Design.

Fernando Brízio, designou a sua exposição como *Desenho habitado*; de facto todas as suas criações nascem visceralmente da *ex-sistência* que é a sua, da sua vida, dos seus acasos, talentos e fracassos ou dito de outro modo, da *providência*, como registos de memória, ou marcas de afecto para a sua construção futura, para a construção do ser. Todos os seus objectos estão habitados, carregados de acontecimentos existenciais, de tal forma que nos questionamos se os poderemos habitar ainda, sem tocar inevitavelmente no corpo do seu autor e, por isso, experimentando viver mediados pelo corpo do seu autor. Mas se em Brízio nos confrontamos com um desenho demasiado habitado, ao visitar as realizações de Filipe Alarcão deparamo-nos com o domínio do desenho etério⁹⁷. Etéria é a *região mais alta do ar*, a mais leve e rarefeita, convocando a própria expressão física

⁹⁷ (do lat. *aetheriu* com origem em *éter* do gr. *aithér*, relativo à região mais alta do ar)

do seu corpo magro. Os desenhos de Alarcão são manifestação do sublime, isto é, do alto, mesmo tratando-se de um banco recortado em ferro. Sublimados os usos, quer dizer *purificados* de toda a subjugação funcional, as peças do Filipe Alarcão consistem em jogos de geometria, desenhados sem sobressaltos, definitivamente, sem erros nem a mais pequena concessão construtiva. Nos destroços arruinados do Mude (museu da moda e do design), os seus desenhos exaltam perfeição e desumanidade, por isso diria que são *desenhos inabitáveis* como anjos. Na galeria Atalaia encontramos propostas domésticas desenhadas por Miguel Vieira Baptista. Soluções originais, já que dizem respeito à origem do seu autor, mas que demonstram generosidade ao uso. Sim, são peças que se deixam usar, manifestando uma clarividência construtiva, ligando materiais e sensações até aí desconhecidas. Os *sideboard* modulares que recebem cortinas em feltro colorido em lã em vez de portas, embainhando o varão metálico que as prende no rasgo longitudinal da madeira, ou a cadeira tipo “senhorinha”, cujo estofado é apenas constituído por enrolamento de fio colorido também em lã, *parecendo armar meadas ajudando alguém de outro tempo a fazer romances*, exprimem uma grande modernidade associada a uma estranha nostalgia doméstica, cálida, afectuosa e empática. Os desenhos do Miguel, que são mesmo para construir, também são metáforas que no entanto — e talvez resida nisso a sua mais surpreendente qualidade —, parecem convocar o uso: são *desenhos habitáveis*, desenhos destinados a quem os queira habitar.

Subtraindo-se da vida, a obra dos autores faz deles actores. O autor e o actor são o mesmo. A autoria é uma manifestação da representação que, emergindo auto-biograficamente 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.

Design como projecto poético

Enquanto projecto poético, o design responde a três níveis de conhecimento:

Nível pragmática ou funcional: enquanto resposta a um programa funcional atribuído (por terceiros ou pelo desdobramento do autor

enquanto utilizador), que corresponde à função primeira do artefacto, dispositivo ou serviço dirigido à satisfação de um desejo; Nível retórico ou sintáctico: “a escolha da forma não é indiferente ao fim”; sendo a forma conteúdo de verdade da comunicação em si mesmo, deverá revelar um sistema coerente e coordenado na sua articulação interna, reconhecendo-se como linguagem própria (singular) e sinal de identidade, cuja articulação invocará já (estruturalmente) a antecipação da mudança;

Nível de significação ou semântico: ao “construir significados”, o longo curso de exemplos parece revelar uma nova significação ao próprio percurso, transformando-o de lugar de passagem, em lugar de chegada (desígnio); será esse o significado da obra poética, a interpretação do mundo.

Enquanto *desenho da verdade*, o Design deverá encontrar os seus próprios argumentos a partir da prática experiencial, fundada na relação com o mundo, origem de inovação e agente de transformação pelo Design. Mas como lidar com o passado cultural para que não morra às mãos da sua *estetização artificial*?

Do conhecimento à verdade

Na identificação destas três possibilidades de abordagem ao design, evidenciam-se também três áreas de conhecimento: o Bio-design, o Eco-design e o Meta-design que, enquanto taxonomias, enquanto estruturas de conhecimento, poderão ser questionadas. Como diz Walter Benjamin, a propósito do Banquete de Platão⁹⁸, *o conhecimento é questionável, a verdade não*. No Banquete a verdade é declarada *bela*, porque Eros (...) não trai o seu impulso originário ao orientar o seu desejo no sentido da verdade, pois também a verdade é bela. E é-o não tanto em si, mas para Eros. (...) a mesma relação determina o amor humano: *o ser humano é belo para aquele que ama, e não em si*. (...) O mesmo se passa com a verdade: ela não é bela em si, mas para aquele que a busca. Também Espinosa refere algo semelhante, julgando uma coisa como boa porque a desejamos. E se assim for, todo o conhecimento sobre a *cultura material* poderá ser questionado pela *verdade*, isto é, pela relação *amorosa* que alicerçando o conhecimento individual e subjectivo, construímos sobre ela. Nesse sentido, aquilo que *no design* será *belo* para cada um, será aquilo que o design lhe inspirar melhor proteger o ser. O resultado traduzir-se-á não em *conhecimento* mas em *verdade*, respondendo menos à universalidade da ciência e mais à poética da experiência fundada no inconsciente do ser,

⁹⁸ Resposta de Platão às acusações da cidade contra a filosofia que compila basicamente uma série de discursos sobre a natureza e as qualidades do amor ou eros.

que inverterá o processo da estéril *estetização* do design que constitui hoje, *se não o culminar do desencantamento, pelo menos a sua aceleração, ainda que isso possa parecer paradoxal* (W. Benjamin). Será essa experiência de vivências anteriores que torna os indivíduos capazes de fruição estética. A beleza não está no objecto, mas no que vemos sobre o objecto, do mesmo modo que a *pertença* não está no lugar mas na memória das experiências associadas ao lugar. Em última análise o que distingue os *lugares* dos *não-lugares* será o sentimento de *pertença* ao lugar, a sua marcação afectiva, a sua integração física na memória. A apropriação dos lugares é, será, condição de conhecimento poético.

Mas o que é o *tecido de protecção ao seu ser* se não a pele da cultura, a *persona*, a máscara de mediação social e cultural? Essa máscara é sem dúvida uma construção. Como escreve Pessoa no heterónimo Alberto Caeiro, na Primavera de 1914: “porque (...) atribuo eu Beleza às coisas? Uma flor acaso tem beleza? (...) Não: têm cor e forma e existência apenas. A beleza é o nome de qualquer coisa que não existe, que eu dou às coisas em troca do agrado que me dão. Não significa nada”. Uma construção realizada para agrado de si próprio, para a defesa do que tenha de mais sagrado, salvaguardando nisso a experiência de vida. Mas se essa máscara esconde e protege a intimidade do que desconhecemos que somos, ela também poderá, em certas condições, revelá-lo. O que interessa na poética, não será a construção literária enquanto linguagem formal, mas o que nela se revela de vital através da sua forma, mais como partida do que como chegada.

Práticas do conhecimento em design

No esclarecimento sobre a produção e transmissão de conhecimento na prática educativa do design, reconhece-se que se no 1º ciclo da *licenciatura* é suposto que o *projecto* demonstre o domínio sobre o processo metodológico e no 2º ciclo do mestrado apresente *dissertação mostrando* conhecer o estado da arte da disciplina, no 3º ciclo ao desenvolver *tese de doutoramento*, crie novos domínios de conhecimento à disciplina. E a *criação* de novos domínios é sempre de natureza *poética* e *autoral*, como vimos, quer como eclosão quer como novo território.

No entanto, verifica-se também que na reflexão crítica do design enquanto meio de inovação para a criação de novas soluções, os

⁹⁹ “É curioso que onde você vê distanciamento, vejo eu pertença. Escrevo da maneira e com o sentimento que escrevo, não por estar longe, mas porque me sinto e sempre senti intimamente preso ao povo, à língua e a terra em que nasci. Claro que posso estar errado, mas aquilo que você chama distanciamento crítico e estético, talvez exprima antes a sua surpresa, pois é razoável que com meio século de ausência ninguém espere que haja na Holanda um maduro a escrever sobre Trás-os-Montes com carinho, com respeito, e em Português de lei. Faço ainda objecção ao qualificativo de cosmopolita. No uso corrente a palavra tem um cheirinho desagradável a snobismo. Para mim, o cosmopolita, sentindo-se à vontade em toda a parte, não pertence de facto a parte nenhuma, observa tudo a partir da distante e indiferente altura em que se coloca. Ora comigo dá-se o contrário. Eu intensamente pertença. Ao Nordeste transmuntano, ao Porto, a Gaia, a Amsterdão, enfim, aos lugares onde sinto ser da casa.”

¹⁰⁰ Marc Auge, o antropólogo e autor de *Não-lugares* é director de estudos “Lógica simbólica e ideologia” na Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales em Paris e Presidente da mesma de 1985 a 1995.

Os *não-lugares*, esses espaços de anonimato que acolhem indivíduos cada vez mais numerosos, são o objecto de uma antropologia da sobremodernidade, abrindo perspectivas que nos introduzem ao que se poderia designar por uma *etnologia da solidão*.

modelos de suporte disponíveis à sua prática, revelam o peso da convencionalidade, limitando essa ambição (PROVIDÊNCIA / FERREIRA). O *provincianismo* está, por um lado na baixa resistência crítica aos discursos dominantes, por outro na oferta sacrificial da periferia em benefício da hegemonia central, justificada pela ideia de *cosmopolitismo*.

Rentes de Carvalho⁹⁹, ao responder a uma jornalista que pretendia valorizar elogiosamente a dimensão *cosmopolita* do autor imigrado (preferindo viver num país mais desenvolvido quando comparado com a ruralidade nacional), retorquiu:

“É curioso que onde você vê distanciamento, vejo eu pertença (...) à língua e à terra em que nasci. (...) Faço ainda objecção ao qualificativo de *cosmopolita* (...) o *cosmopolita*, sentindo-se à vontade em toda a parte, não pertence de facto a parte nenhuma (...) comigo dá-se o contrário. Eu intensamente pertença (...) aos lugares onde sinto ser da casa”. (CARVALHO, 2001: s/p)

Esta será, porventura, a diferença entre os *não lugares* cosmopolitas e universais (AUGÉ, 2006)¹⁰⁰ e os lugares afectivos que nos fazem desejar regressar, que nos prendem à realidade. *A viagem é impossível quando o lugar não existe, quando o espaço é indefinido, quando o passado se confunde com o presente e o futuro. Só as palavras poderão conter e mostrar o sentido* (AUGÉ, 2006).

O desenho, entendido como mediação cultural, poderá cumprir com este desígnio de apropriação do lugar, adoptando-o, tomando-o como seu, fecundando-o, fundando pertença e, conseqüentemente, desenhando *identidade*. Se a ciência (e a academia) procuram a universalidade do *discurso do conhecimento*, a cultura procura a localidade do *discurso da verdade*, indissociável da dimensão simbólica atribuída.

Forma certa para revelar o sentido

No texto que escrevi sobre a obra gráfica do designer Rui Mendonça (MENDONÇA, 2011), questionava-me sobre o significado actual do cartaz, num tempo de comunicação massificada. O cartaz impresso, é o género gráfico que transita entre a folha tipográfica de quinhentos e o contemporâneo *banner* animado em sites da web; o seu maior valor não é certamente o documento impresso, mas as ideias que conforma e nisso, o seu verdadeiro conteúdo. A capa de um livro ou um anúncio de

revista, também pode ser um cartaz. Um cartaz, sendo um artefacto de comunicação, é por vezes um manifesto estético. Mas a sua qualidade estética poderá dirigir-se exclusivamente ao persuasivo domínio comercial ou ideológico do outro? — reduzindo funcionalmente a beleza à impostura? Por essa razão a determinação da forma é, para Lapa (LAPA, 1968), de natureza moral. Enquanto mensagem de liberdade, o cartaz poderá não cumprir com a encomenda do seu cliente, abrindo-se aqui um conflito essencial entre as dimensões *funcional* e *estética* do design de comunicação. Por isso o Design se desvincula da Arte, acreditando, apesar de tudo, poder conciliar essa contradição em *poesia visual*. Adoptando aqui a estratégia de uma comunicação *des-emocionada*, sem empatia nem falsas promessas, com o mínimo esforço de forma, imolando-se pelo silêncio. Mas quem compra um cartaz assim? Um cartaz cujo design que diz “nada” ou “quase nada”?

É nesse sentido que se poderá estender a qualificativo “artístico” aos autores de design, sempre que a manifestação do seu esforço supera as contingências do programa — ainda que, por razões estratégicas, possa o autor preferir desaparecer — dando origem com isso à *invisibilidade do design*, ocultando no objecto do seu desenho os sinais de representação do seu domínio.

Um desenho assim, é também afirmação de *autoria*; quer dizer manifestação dum esforço na habitação do mundo, que é afinal a Arte — criação dos meios artificiais para atribuir presença na ausência; essa é a sua pertinência estética e convocação da Beleza. Toda a *autoria* converge na memória, atribuindo às suas realizações uma mesma *natureza afectiva*, produzindo desenhos que são metáforas poéticas. Mas apesar do nivelamento comum, distinguem-se pela forma que é, como quem diz, nas *ideias* e não tanto nos *motivos*. Há *desenhos habitados* (registo emocionado de felizes encontros), *desenhos inhabitados* (projectos de felicidade motivados pelo desejo) e *desenhos habitáveis* (contingentes manifestos de compatibilização entre o imaginado e o possível — anote-se que *compatível* tem origem etimológica em “sofrer com”).

A Arte liga-se assim ao Design através das suas narrativas, através da retórica morfológica, dando expressão ao desígnio que, em cada artefacto, supera a sua função prática contribuindo, voluntariamente, para uma dimensão estética que se afirma na sua função simbólica. É a *função simbólica dos artefactos* que

¹⁰¹ Director do ID+ FCT, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (constituído por parceria da Universidade de Aveiro com a Universidade do Porto e reconhecido pelo Centro Português de Design).

¹⁰² <http://uptec.up.pt/empresa/id-instituto-de-investigacao-em-design-media-e-cultura> (28.04.2012)

¹⁰³ ZIZEK, Slavoj. *O design como ideologia*. In Bártolo, José, *Revista comunicação e linguagem, Design*, nº 41, ed. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, Universidade Nova de Lisboa / ed. Relógio d'água, Lisboa, Outubro de 2010, pp 137 a 148. ISSN-0870-7081

carece à indústria nacional, diz Vasco Branco¹⁰¹ no ID+ – o *principal objectivo do ID+ é investigar e gerar contributos para reduzir o deficit simbólico dos artefactos portugueses (...) dignificar e projectar a investigação portuguesa em design*¹⁰².

Mas não se trata de satisfazer a carência (buraco negro dos afectos) mas, pelo contrário, de criar novas carências. Não se trata de responder reactivamente às necessidades do mercado mas de criar, proactivamente, novas necessidades ao mercado. Ao criar novas carências, o desejo, aproxima-nos enigmaticamente da *função autor* (FOUCAULT, 1992) de cada um de nós próprios. Aproxima-nos da tal experiência de aprofundamento sobre o que ainda não sabemos que sabemos — o verdadeira aprender de quando aquilo que se prende é um dar-se-a-si-mesmo vivido como tal (HEIDEGGER, 1975), origem da linguagem poética que é aquela que *desvelará o ser*.

Na história da Arte, liberta das contingências e contaminações do *programa*, centrada na relação *autor-tecnologia*, encontraremos mais claramente a diferença entre dispositivos autorais.

Na perspectiva *biomimética* contemporânea e na tradição bio-funcional da modernidade de Deleuze, Zizek¹⁰³ estabelece uma clara associação entre a actividade artística e a capacidade de persuasão sexual dos *homo sapiens* que, sobrepondo-se ao puro desempenho funcional e tal como o *pavão macho* (entre muitos outros), “desperdiça” grandes quantidades de energia com a sumptuária do tamanho e cor da sua cauda. Na verdade, a qualidade “estética” não-funcional do objecto fabricado é primordial e a sua eventual utilidade só vem depois, o que o subalterniza em relação à função primeira, promovendo uma estética da recepção.

In-formar para con-formar a sociedade

Se não há *Desenho* que não tenha origem no *Desejo*, nem *Desenho* que não convoque um *Desígnio*, ao Design enquanto mediação cultural entre pessoas e organizações, caberá reflectir sobre a natureza da sua forma na representação do mundo; pela sua desconstrução ontológica radicada no desenho, consideram-se aqui três géneses possíveis: a do *desejo*, a do *desenho* e a do *desígnio*.

Se para Zizek a Arte nasce da necessidade de persuadir sexualmente, também para a psicologia a Arte é entendida como

sublimação socialmente produtiva das frustrações individuais, constituindo-se como esforço para conquistar a aceitação social. O Desejo como determinação biológica (fusão entre natural e artificial), concilia memória e construção, justificando a produção artística do belo, com a finalidade da sua integração na comunidade. Pelo contrário, para Badiou, o artista extingue-se onde começa a obra, autocondenando-se a desaparecer como se fosse o agente sacrificial da sua produção estética. O Desenho como produção de sentido (entre o absurdo e a contingência), concilia a memória com desígnio. Peter Zumthor refere-se à Arte como transformação do feio para a beleza, como meio de purificação (catarse) para construir a presença, tornando presente o que está em falta e assim impondo um desígnio ao nada. Talvez por isso e na mesma linha, Beckett reconheça a Arte como *apoteose da solidão*. No entanto, e ao ouvir depoimentos de Klee e Lapa, a Arte surge como meio *catalisador* do que não está disponível (à vista), constituindo um meio de conhecimento de si próprio e do mundo que, ao *mentir, revela a verdade*. O Desígnio como revelação do habitado (desconhecido), concilia a memória com o acaso. Também para Duchamp e Beuys a Arte é entendida como *revelação* do não consciente que, recuperando a liberdade como condição ontológica, centrar-se-á no indivíduo dando visibilidade ao indisponível, assim atribuindo forma ao ser.

Na cosmologia da representação universal do Design, observamos distintas intenções técnicas desde a *persuasão biológica do desejo*, à construção de *novos sentidos na interação com o mundo*, até à *antecipação da sua revelação catalisadora*. Ainda que *falhando cada vez melhor* (Beckett), e porque o erro é afinal a grande possibilidade de inovar e conseqüentemente, de *avançar para além da indiferença*.

Este tem sido, o programa que poderá justificar a presente reunião de exemplos narrativos de design (desenhados ao longo dos últimos dez últimos anos de trabalho): o contributo *de um design lacónico para a construção de um mundo menos cínico*.

Da carência à beleza

Se há uma identidade e cultura portuguesas, elas têm sido louvadas nas obras dos seus autores (COSTA: Siza, 1990), como genuína capacidade em *integrar o outro*, fomentando um *hibridismo despojado do acessório* que se concentra no fim último do artificial: o

de restituir vida à vida, de fundar a possibilidade para aceder à liberdade.

¹⁰⁴ *filogeneticamente*, relativo à filogenia ou história da evolução de uma espécie, (...) da descendência dos seres através dos tempos; (do lat. *phylon* "raça" + *génese* "origem").

A vida é a única razão do design (PROVIDÊNCIA, 2006). Avisa-nos Enzo Mari para quem "conotar um projecto com as necessidades "outras", para além das imediatamente expressas, pode ser contingente ou mesmo perigoso. Todavia eticamente seguras são mesmo a necessidade da *igualdade* unida à da razão primeira do projecto. Este último condiciona filogeneticamente¹⁰⁴ cada pessoa. É consequência de duas necessidades primárias: a da *fome*, para a sobrevivência do indivíduo; e a da *reprodução*, para a sobrevivência da espécie. De facto, o projecto é a terceira necessidade primária e a sua satisfação, em conjunto com as duas primeiras, corresponde em grande parte à *qualidade da vida*" Enzo Mari (COSTA, 2006).

Enzo Mari releva no design a dimensão de resposta em função da estrita necessidade explicitada. *Comer* para salvaguardar a sobrevivência do indivíduo; *Reproduzir-se* para salvaguardar a sobrevivência do grupo. *Desenhar* para garantir qualidade de vida na integração das outras duas.

Ao desenhar para garantir a sustentabilidade da vida, Enzo Mari (2001) aproxima-se de Alberti, e através dele do pensamento clássico romano, entendendo a cultura como defesa dos *direitos naturais*, enquanto necessidades *congénitas* do homem. Mas são essas as necessidades a que se dirige o design?

O arquitecto suíço Peter Zumthor, ao pensar a arquitectura, fala de beleza, da experiência da beleza nas suas várias dimensões:

Mari fala-nos do Design como consequente satisfação das necessidades primárias, contribuinte para uma maior qualidade da vida e Zumthor fala-nos do Design como *constructo* de beleza, como realização que, nascendo de uma necessidade impossível de satisfazer, se justifica em si própria pelas emoções que provoca. *Dizer nada, ou quase nada*, constituirá a necessidade "outra" a que Mari se referia avisando-nos com tempo dos seus perigos. *Dizer quase nada*, é mobilizar-se contra o nada para cerzir a presença, é construir a beleza¹⁰⁵; mas também Mari fala de carência. Mari e Zumthor falam afinal do mesmo, do *desejo*. O desejo que caracteriza o homem desde o primeiro sinal de artifício. O desejo que o faz reinventar cada dia, desenhando sempre novas possibilidades. O mesmo desejo que é evocado por Espinosa

¹⁰⁵ A *beleza* que começa por ser perfeição técnica (transformação do bruto em elaborado), passa depois pelo crivo do necessário (satisfação da necessidade prática), para finalmente se questionar sobre o fim último de todas as coisas, ganhando uma renovada consciência (estética?) sobre o fazer (criação de novas necessidades). Ao perseguir a maior liberdade, afasta-se o design do artesanato libertando-se do fazer, tomando consciência sobre o processo através do desenho.

(DELEUZE e PARNET, 1996) (1632-1677), mais da salvação do que da perdição, poderá reunir a ética e a estética do design num único movimento de liberdade que promoverá a humanização da tecnologia.

O *design lacónico* reforçará a dimensão da habitação do espaço que a história do desejo (português), justifica.

¹⁰⁶ PROVIDÊNCIA, Francisco, *Experimenta usar melhor*. In, *Useless*, ed. Experimenta design, Lisboa, 2011.

Um design mais invisível¹⁰⁶, promoverá a reposição da *experiência*, invertendo a antecipação da representação sobre o juízo, a que a modernidade capitalista recorreu hegemonicamente, substituindo (através da globalização) a experiência existencial dos indivíduos pela representação colectiva da sua felicidade — re-direccionando o desejo para o consumo de bens, a vida para a sua representação visual e trocando a felicidade pelo prazer. A reconversão de indivíduos em consumidores de prazer, funcionalizou a sociedade dita de *consumo*, criando uma comunidade de submissos e obesos funcionários emocionalmente “dependentes” dos artefactos, dispositivos e serviços do design. Na ressaca pós-industrial do consumo, urge a invenção de um design para a liberdade, que reconcilie o homem com o seu próprio desejo. *O desenho do desejo humanizará o designio*.

A ideia faz a forma

Jeremy Myerson (NAYLOR e BALL, 2005: 6), no prefácio à obra *A forma segue a ideia*, de Naylor e Ball (destacados pensadores e professores britânicos de design de mobiliário), acentua a necessidade de se repensar o *significado dos objectos* a partir da poética, território onde o Design e a Arte se encontram. Cansados de assistir ao desenrolar histórico de um design que tarda a libertar-se do funcionalismo modernista, Naylor e Ball denunciam a *falta de poesia* como origem da *falta de criatividade* global, enquanto infinita repetição dos mesmos modelos. No título da obra, “A forma segue a ideia”, contraria-se a ordem modernista que, no dobrar do séc. XIX para o XX, justificava *fisiologicamente* uma nova moralidade arquitectónica (topológica), expressa no interior dos edifícios paralelepípedicos e regulares que Louis Sullivan desenhou para Chicago.

Mas será a forma consequência da ideia ou será a ideia que segue a forma? A resposta, dizem Naylor e Ball, estará na conexão intrínseca e complexa, *mais interessante do que qualquer axioma dirigido a alcançar uma verdade definitiva*. Uma *filosofia prática*

poderá enunciar esta acção do design sobre a forma, cuja complexidade correlacionará uma multiplicidade de atributos que vão desde a tipologia, à proporção, escala e peso, até às conotações culturais na relação com a função, necessidade, desejo, significado, valor, ou mesmo como manifesto ideológico opondo-se aos discursos dominantes.

O que estes autores mais valorizam no design, é a *mediação crítica* que as suas formas traduzem, propondo ao mundo novas ideias culturais. Cadeiras e candeeiros poderão ainda vencer o seu servilismo, reflectindo um novo significado. No entanto, esta actualização um século depois do discurso de Sullivan, *enfazando mais as ideias do que as funções*, abre o projecto para uma intencionalidade que sacrificará a *intensidade* do resultado — *o volume das intenções é inversamente proporcional às intensidades* — atribuindo uma racionalidade verbal que poderá inibir a descoberta da verdade pelo desenho.

A verbalização do discurso consciente inibirá o potencial inconsciente revelador do desenho, o que não implica ausência de seriedade na investigação do novo; tratar-se-á simplesmente de duas vias paralelas. Os autores citarão Picasso (NAYLOR e BALL, 2005: 35) para exemplificar:

“(...) o principal motor do meu trabalho (é) o espírito de investigação. Na minha pintura mostro o que descobri, não o que procuro. Em Arte as intenções não são suficientes e, como se diz em espanhol, o amor deve ser provado nos factos, não pelas razões” Pablo Picasso.

Naylor e Ball sublinham a ideia de que a verdadeira obra artística não só prescinde do discurso verbal como, caso antecipe a sua realização, condená-lo-á ao simulacro de uma mera ilustração; “a verdadeira fotografia não precisa de explicações nem pode estar contida em palavras” (Ansel Adams), ou como refere Arthur Koestler

“parece haver uma rivalidade biológica entre o olho e as cordas vocais, condensada no bafejo do cachimbo do pintor que, sob um silêncio insolente, assiste à tagarelisse do crítico de arte enquanto se enterra”.

Este progressivo domínio do discurso sobre a prática, da mentira consciente sobre a verdade inconsciente, começa desde logo na

*educação do design, cada vez mais dominada por uma prática académica fundada na teoria escrita que, atribuindo uma importância crescente às palavras, superará o papel do desenho. O design parece ter deixado de ser o desenho de qualquer coisa, bastando-se como *diagrama para a comunicação do projecto*. Ao prescindir da mediação material do desenho (tradução e representação), sugere-se que a *ideia* seja de natureza superior ao objecto, assim se divorciando dele. Em muitas escolas promove-se mesmo a prática de permitir que o designer comunique as suas ideias verbalmente, admitindo-se assim que a escrita possa constituir substituto válido para a sua execução prática, o que se revela simplesmente inaceitável (declaram os autores). As palavras são só intenções, como disse Picasso e as intenções não são suficientes.*

Naylor e Ball referem ainda que a pressão crescente para escrever mais e desenhar menos (porventura resultado da actual formação dos professores de design mais teórica do que prática) significará que a narrativa em torno do objecto se tornou mais importante do que a narrativa gerada pelo próprio objecto, e exemplificam: *Se pedíssemos a um estudante licenciado em música que tocasse mal seria aceitável, e o mesmo se poderia dizer de um cirurgião.* O desempenho em design, conclui-se ser insubstituível pelo discurso. Mas os outros advertem que o exposto *servirá menos para negar a importância da teoria do que para afirmar a importância (...) da articulação prática.* No seu entender, na educação do design e da arte, verifica-se um domínio da teoria que tem vindo a ganhar uma nefasta desproporção. A desconfiança, à custa da prática crítica, da teoria em relação à prática, é uma evasão. *É claro que uma deve estar bem informada acerca do assunto da outra. Mas este conhecimento e compreensão da teoria deve encontrar a sua expressão quando articulada sob a forma da produção do design.*

A criatividade do erro

A recuperação no desenho, da dimensão prática sobre a teórica, fundamental à exequibilidade material das coisas, também poderá constituir uma porta criativa para a inovação (quanto mais não seja por via do erro), enquanto manifesto de vanguarda, enquanto proposta poética. Apesar da hegemonia das narrativas comerciais e publicitárias, apesar da invasão bárbara das linguagens selvagens produzidas pela própria indústria, a vanguarda continua a emergir como uma *recuperação traumática dirigida à vida,*

¹⁰⁷ Atendendo à extensão de significados atribuídos, considera-se a origem etimológica de Epifania a partir do gr. *epipháneia*, ou “aparicação” (formado pelos étimos *epí* “encima, ou somado sobre...” e *phaneia*, “clareza, luminosidade, brilho, visibilidade, manifestação e evidência”) que identifica a súbita sensação de realização ou compreensão da essência de algo; também usado para identificar o acto de alguém que, encontrando finalmente a última peça do *puzzle*, decodificará a globalidade da imagem.

¹⁰⁸ Também Christopher Frayling comenta a frase de EM Fosters “como posso eu traduzir o que penso se não vejo o que digo?”, ou seja, como se pode materializar o pensamento enquanto não se vê o que se pensa? Esta condição paradoxal é outra forma de expressar confiança num processo inconsciente de organização. Ir em frente e fazer alguma coisa orientada pela intuição em vez de procurar, no pós-racionalismo, a revelação do inconsciente. Para ilustrar a condição paradoxal que expressa a verdade num processo organizado pelo inconsciente, Frayling acredita fazer alguma coisa guiado pela intuição em vez de descobrir racionalmente o que o inconsciente revelou.

resistindo criativa na possibilidade ainda que subterrada pelo capitalismo que, rapidamente, a absorverá.

As manifestações vanguardistas são *epifanias*¹⁰⁷ poéticas, que persistem em atribuir sentido ao diacronismo da história. Mas o que era vanguarda, passará a convenção do estilo, logo que seja reconhecido como linguagem, assim condenando o novo à convenção da moda. Na verdade, a cultura manifesta-se pela inovação da vanguarda, mas o que é socialmente valorizado é o reconhecimento das linguagens estereotipadas. Mas, o processo de ligação da cultura à realidade sempre foi marcada por um desconcertante incremento da *irracionalidade*.

Como declara Andreia Branzi citado por Naylor e Ball, “estes elementos do *irracional* são, na verdade, o fruto do esforço para descobrir uma panóplia mais extensa de metodologias que contêm um mais elevado grau de realidade, expandindo, desse modo, os instrumentos de trabalho de forma a que eles fossem também capazes de abranger o “irracional”¹⁰⁸ que representa, oculto, uma tão grande parte da realidade” (NAYLOR e BALL, 2005: 43-44).

Do que nos fala Branzi é da sintaxe poética como sistema de busca no irracional, que *representa oculto, uma tão grande parte da realidade*, escondida nos tais inacessíveis 90% da massa neurológica humana. Mas na infinita diferença de cada um, haverá a representação de outros que verão neles reflectidas as suas ideossincrasias e nas suas obras o motivo das suas epifanias. Esse será o suporte de legitimidade para que desenhemos para nós mesmos, como defende Charles Eames (NAYLOR e BALL, 2005: 45). *Se somos parecidos com um vasto conjunto de pessoas, então devemos desenhar mesmo exclusivamente para nós próprios porque, desse modo (e essa será a sua função social), não desenharemos para as nossas excentricidades, aí se concentrando a nossa (necessária) diferença.*

Na conclusão da obra *a Forma segue as ideias*, Naylor e Ball fazem um glossário, introduzindo um louvável esforço de rigor semântico na sistemática ambiguidade interpretativa que este tipo de temas está vulgarmente associado. Assim, a “poética” vem aqui descrita pelo significado do *senso comum* como a *mais elevada expressão do pensamento*; mas enquadrado no Design, a *poética*, reporta-se ao desenho de objectos igualmente elevados que, para além de responderem às exigências de um artefacto

funcional, lhe inscrevem outras observações peculiares condensadas, de reflexão e contemplação, como se se tratasse de poética literária. Nessa sua segunda resposta (o tal destino que supera a sua destinação), a forma *que inscreve os normais constrangimentos do pragmatismo funcional pode ser, deliberada, ou selectivamente, desfigurada ou suspensa*, assim questionando o seu destino.

A celebração do comum vulgar uso dos objectos através de um processo de reavaliação, reenquadramento e reconstrução (do seu programa funcional), aspirará criar *ressonância poética* no quotidiano das suas interações que, de tão enraizada, se tornou culturalmente invisível (NAYLOR e BALL, 2005: 119). Esta metodologia é aquela que pede ao artefacto que seja introspectivo, que se contemple questionando-se morfológica e materialmente, sob a premissa de que *os materiais são, em si mesmos, informação*.

Entendido assim o design como *poético* (nos objectos e nas relações que promove), a sua concepção criativa terá, inevitavelmente, uma metodologia específica. A criatividade (NAYLOR e BALL, 2005: 117) surge pela suspensão de todas as regras lógicas e estruturais, só assim superando a regular normalidade para poder surpreender o outro. *A falta de tempo* constituirá um dos mais relevantes factores para a superação da previsibilidade no projecto. A rapidez da resposta, como no desenho automático dos surrealistas, constituirá o acesso ao subconsciente pelo absurdo e, através dele, ao sentido do impossível com que se gerarão novas formas de ver e, conseqüentemente, novas soluções de forma. No entanto, avisamos Salvador Dali que “aqueles que não querem imitar o que quer que seja, não produzirão coisa alguma” (NAYLOR e BALL, 2005: 152). A criatividade poderá tomar formas de maior discricção na concepção do novo, fazendo-o de modo incremental, a partir do património cultural anterior.

Mas nesta aparente arbitrariedade infinita de possibilidades criativas, haverá um (inevitável) sentido de coerência escondido nas formas produzidas, de que o próprio projectista poderá não ter consciência, mas que constituirá, diacronicamente, o conjunto de manifestações de uma *sintaxe*, conformação do seu *conteúdo de verdade*; mesmo que se identifique no resultado a apropriação de outros corpos, mesmo que o seu processo resulte do acaso das relações no tempo, há um sentido interpretativo inconsciente

que atribuirá uma coerência poética reconhecível ao longo de uma vida, ainda que radicada na dispersão morfológica de cada um dos seus exemplos. As formas encontrarão nesse processo o seu mais importante destino de veículo de ideias, e são as ideias que trazem progresso ao mundo.

Estas ideias, no entanto, não têm que ser conclusivas, podendo apresentar-se como equações abertas e paradoxais. Ao assegurar dois princípios opostos o *objecto-poema* criará uma verdade poética, também na tenção produzida pela impossibilidade da sua reconciliação.

A principal resistência que se coloca ao *design poético* (como aquele em que se auto explicita a poética do design) estará na dificuldade em submeter as intenções (literárias) à intensidade do resultado técnico, que fará do artefacto um objecto funcionalmente capaz, mantendo no entanto uma reserva crítica que comentará a sua própria funcionalidade. Mas ante a fragilidade da sua ineficiência, o objecto perderá toda a oportunidade interventiva e social de *transformador* da realidade, para se subjugar à inutilidade artística, divorciada da realidade. De outro modo, o seu reconhecido estatuto atribuir-lhe-á a autoridade suficiente para que se constitua agente crítico da própria cultura que gera. O produto desenhado poderá assim transitar de servidor passivo para actor activo, atribuindo ao design uma dimensão poética e retórica que produzirá uma linguagem mais rica para a disciplina.

Da criatividade à educação artística

A criatividade como condição de humanidade através da Arte, (Worringer)¹⁰⁹ e, posteriormente, como desocultação do ser (Heidegger)¹¹⁰, como linguagem poética que repõe a humanidade no centro da sua existência, supera a amnésia provocada pela tecnologia. Encontramos em Heidegger uma criatividade que não se dispersa no fantasia da simulação, mas que se concentra na verdade da essência revelada pela Arte, que serve a reposição do homem no humanismo, em vez da sua desumanização (Gasset). No centro da *humanização humana*, encontramos a procura da palavra (primeira tecnologia) que enuncia a verdade do ser através da *mentira da arte*, revelando a essência do homem: “na essência da máquina está o homem, mas na essência do homem não há nada de mecânico” (Heidegger).

Nietzsche, ao dizer que “temos a Arte para que a Verdade não nos destrua”, quer dizer que a Arte nos permitirá resistir à verdade, à

¹⁰⁹ Wilhelm Worringer (1881-1965), historiador e teórico alemão de Arte, é conhecido pela sua “teoria da abstracção e empatia”. Para Worringer a obra de arte deve ser encarada como fenómeno iminentemente histórico, cuja origem coincide com o aparecimento do Homem, sendo por isso condição de humanidade. Para o homem primitivo, a natureza apresentava-se como caos a que ele responde com a ordem da abstracção. É a partir desta ideia que Worringer anuncia a emergência do expressionismo, em consequência do eclodir da primeira guerra mundial. O impulso artístico para a simplicidade primitiva da abstracção é o resultado vital do homem imerso num mundo caótico de fenómenos que não domina.

¹¹⁰ Martin Heidegger (1889-1976), filósofo alemão da escola fenomenológica (que valoriza os fenómenos como meio de conhecimento do ser, a partir da percepção da aparência imanente e assim contrariando a metafísica transcendental, como meio de percepção do essencial). Heidegger reconhece o homem como único ente capaz de questionar o sentido do seu ser, origem de um “ser-aí” (*dasein*), de uma existência distanciada no mundo, que se percebe para além da realidade contingente do que não chegou a ser ou do que ainda não é. Essa capacidade para se superar ao longo do tempo, resulta na sua própria transcendência, conseqüente ao ser — o ser revela-se no ente, dando origem tanto à técnica, como ao esquecimento do próprio ser.

verdade da nossa própria origem, à verdade da ciência, ou mesmo à verdade da nossa culpa sobre a desgraça alheia; mas quer dizer também que é possível através dela, dar continuidade ao projecto humano, de se *divinizar*, resistindo à desumanidade da verdade e condenação da sua génese. Pela Arte constrói o homem um desígnio mais humano, ainda que falso. A Arte começa onde a verdade acaba e no entanto, a arte é uma via para a verdade.

O homem que desenhou primeiro deus e depois a máquina, estende-se sobre o mundo e sobre a sua própria condição, imaginando-se outro, assim se distanciando artificial e culturalmente do determinismo da sua origem biológica.

Um homem *divinizado* é, na tradição judaica e cristã, o que supera a subjugação à condição biofuncional (Darwin), para se imaginar ético, amoroso, ou pelo menos generoso, negando-se ao ignorar o *id*, suspenso no *superego* (Freud). A fisiologia neuronal humana, arrasta uma história de evoluções que culminam com a invenção da linguagem, extraordinária máquina de socialização que, poderá constituir alternativa à *fuga*, ao *confronto* ou à *inibição*, garantindo a sobrevivência dos indivíduos à frustração (Laborit). O próprio cérebro humano é evocação (tecnológica) de criatividade, desenvolvendo pela linguagem (artística), estruturas de superação da finitude da morte (depressão), através do humor, da catarse e da sublimação, atribuindo à Arte a dimensão profilática da alegria, (preventiva da saúde pública), de resposta à sintomatologia da negação, expressa na tristeza.

Assim entendida, a criatividade estará na base da “Educação pela Arte” (Read, 1954), reforçando as ideias setecentistas defendidas por Schiller, sobre a importância de uma educação estética no desenvolvimento social para a Educação da Humanidade, presente desde o séc. XIX em diversas iniciativas didáticas, socialmente empenhadas na re-construção de uma sociedade mais perfeitamente humana, isto é, mais criativa, mais democrática, mais solidária, mas também mais produtiva, garantindo mais e melhor qualidade de vida.

Contributo para a educação artística do design

*“A Ciência e a Matemática não formam cidadãos; só a Arte o pode fazer. (...) O afastamento do cogito à emoção pode levar-nos a indivíduos sem moral”*¹¹¹ (DAMÁSIO, 2006).

¹¹¹ António Damásio, Comunicação na Conferência Mundial de Educação Artística, Unesco, organizada em torno da crescente desvalorização da Arte nos sistemas educativos, Lisboa 2006.

¹¹² As conclusões da Conferência Mundial de Educação Artística apontam para a inovadora indicação de que se poderá encontrar através das artes novas soluções para acabar com a pobreza, como defende Rakhia Ismail. Peter Smith Director Geral Adjunto para a Educação, da Unesco, aconselha os governos a reflectir sobre *inteligência emotiva e compromisso social* antes de se construir mais escolas nos moldes actuais. Sheldon Shaeffer Responsável pelo Gabinete Regional de Educação da Unesco, questiona os actuais critérios usados no sistema de avaliação por subvalorizarem a *performance* dos alunos e consequentemente a sua aprendizagem artística.

Damásio que provou o papel das emoções nos julgamentos morais, salienta a importância da Educação Artística no desenvolvimento da Economia através da inovação e criatividade que as artes favorecem (DAMÁSIO, 2007). A mesma opinião é defendida por Ken Robinson denunciando o velho paradigma em que a maioria dos sistemas educativos, mais virados para a análise crítica, se revê educando “do pescoço para cima”, mais do que para a capacidade de criar e inovar em consonância com as actuais exigências da *economia criativa* (fundada em indústrias culturais). A integração e o sentido de pertença comunitário que as artes proporcionam, são também vantagens que recebem o unânime apoio de todos os especialistas nesta matéria. Ainda que sob a meta do prolongado prazo de 20 anos¹¹² que a OCDE estimou para o retorno económico no investimento de uma educação mais artística, não nos restará senão encetar o mais depressa possível um novo sistema mais integrador, acessível, criativo e lúdico que assim favoreça a conformação de uma sociedade mais sustentável e democrática.

O Ensino Artístico, não trata de um regime de excepção *mais ou menos inusitado ou facilitista*, mas de um verdadeiro modelo a seguir no futuro de todo o sistema educativo, orientando o cidadão para a valorização dos aspectos *estéticos e expressivos* como meios de afirmação de uma *inteligência emocional*. Não querendo voltar ao pensamento taxonómico e estruturalista, confrontando os benefícios das inteligências *analítica, tecnológica e emocional*, salvaguarda-se a necessária defesa da inovação criativa nesses três domínios, difíceis de distinguir.

Escreve André Stolarski citando Rafael Cardoso (2011):

“se não reconhecermos densidade poética ao mundo material, correremos o risco “de sermos soterrados, literalmente, pelo lixo que produzimos”.

Esta é, em síntese, o cerne da narrativa de Cardoso na tese desenvolvida em *Design para um mundo complexo. Se os objectos da nossa sociedade industrial se transformam em dejectos, não é por deixarem de cumprir a sua função, mas porque perdem o seu sentido*. Assim, para não morrermos soterrados pelas coisas que criamos (ainda que criadas com o objectivo de nos garantir a nobre qualidade de uma vida mais livre), só nos restará jamais deixar de lhes encontrar um sentido. Em última análise, para este autor, aquilo que destinguirá o *lixo do*

não lixo, ou o desperdício do necessário, não será a sua utilidade prática mas a atribuição de sentido que lhe emprestamos — um sentido que não se esgote na utilidade, mas que invoque outras dimensões de desígnio. Para além da utilidade prática e da utilidade simbólica que os objectos transportam, poderá haver também outras dimensões de sentido (ou de significado) que transcendem o uso, convocando a experiência *estética* (*metafísica?*). A ausência da experiência *aestética* está na origem do conflito entre *informação a mais e conhecimento a menos* que, paradoxalmente, caracteriza o mundo em que vivemos; porque, declara Cardoso, há medida que o mundo vai ficando cada vez mais complexo, menos as pessoas se dispõem a atribuir sentido às coisas (CARDOSO, 2011: 11).

A confinação da finalidade estética à sua finalidade enunciada (em resultado de uma programação da experiência estética do objecto, não questionada pelo utilizador), retira-lhe a possibilidade de apropriação e, conseqüentemente, de sentido. Esta é a resposta à questão de Sócrates citada por Cardoso:

“Pode algo ser belo para qualquer outro propósito a não ser aquele para o qual é belo que seja usado? Sócrates (CARDOSO, 2011: 15)

Quem determina o propósito da beleza? A quem cabe decidir sobre *se algo poderá ser belo para qualquer outro propósito*, além do que lhe foi atribuído pela forma de uso? Só ao autor (enquanto designer, isto é, desenhador do objecto de mediação e, conseqüentemente, da *mediação*), ou ao utilizador (enquanto co-autor da obra aberta à sua participação, na atribuição de significado de mediação). Os objectos poderão ser desenhados *mais ou menos* abertos ao outro, e mais ou menos abertos à sua significação. A decisão e a resposta à questão de Sócrates, residirá então apenas na *forma (ainda que entendida na maior extensão do seu significado de aparência, estrutura e relação)*. O design enquanto esforço de *conformação*, é reconhecido como agente de transformação e requalificação do gosto da população (CARDOSO, 2011: 16); entre 1850 e 1930 apareceram os (primeiros) designers adequando os objectos ao seu propósito, sob o novo espírito organicista de uma *forma que segue a função*, SULLIVAN, 1896 (BENTON e BENTON, 1975)¹¹³. A forma servirá depois o propósito de diferenciar produtos, arbitrando conflitos e desvinculando-se de antigos critérios de massificação industrial.

¹¹³ No contexto original, a frase aparece como condição para que a arquitectura se torne verdadeiramente uma arte do povo.

Hoje o liberalismo económico domina um mundo globalizado, ao ponto de lhe impor a democracia pela força, para defesa dos seus interesses (CARDOSO, 2011: 17).

Na crítica ao funcionalismo, Cardoso recorre à obra *Design for the real world*, publicada por Papanek em 1974, para aí encontrar confirmação de que, o bom funcionamento, nem sempre tem necessariamente boa aparência, condição que terá servido de *débil justificação* para a esteticização higienista do mobiliário de expressão hospitalar, desenhado nas décadas de vinte e trinta do século passado, mas também para validar o estilo internacional, a nova objectividade, a casa como máquina de habitar (Corbusier) e as casas caixotes (*De Stijl*), reflectindo uma perversa apropriação da estética e da utilidade (PAPANEK, 1974: 19).

No mundo da informação em que estamos hoje (no tempo da tecnicidade pós-industrial e cibernética), Cardoso contraporá a “imaterialidade” como factor decisivo para o design, em contraponto à “realidade” crítica do mundo denunciada por Papanek. Não que hoje o mundo seja menos injusto do que no tempo de Papanek, diz, mas porque hoje a realidade do mundo é coberta por uma película de informação global, de globalização, que a torna mais complexa. A complexidade do sistema está na dificuldade de cálculo e conseqüentemente, na dificuldade de previsão sobre as conseqüências à inter-relação da suas partes. Mas se a forma foi em tempos adequação à produção, à função prática, se foi meio de diferenciação e de customização identitária, se foi suporte de significado, ela ainda é hoje requerida como adequação (CARDOSO, 2011: 25) mas na mediação entre os diferentes sistemas que tomam parte na complexidade do sistema global; ou seja, a forma é hoje convocada como agente de mediação e ordenamento do mundo. Essa função passará, inevitavelmente, pela metáfora como instrumento de apropriação da complexidade pela simplicidade, assim configurando uma solução de forma.

Ao tomar em consideração a citação de Sócrates – *pode algo ser belo para qualquer outro propósito a não ser aquele para o qual é belo que seja usado?* – Cardoso lembra que nas palavras do filósofo, caso a coisa seja aplicada a outro propósito que não seja o projecto da sua beleza, deixará de ser bela e não (como se poderia interpretar erradamente) alimentando a ideia funcionalista, que a coisa só será bela quando adequada ao seu propósito; Cardoso defende ainda que o ênfase recai sobre o uso e não sobre a forma, deslocando (no seu entender bem) a discussão

dos *objectos* para as *pessoas*. Mas voltando a Sócrates (cuja natureza interrogativa não poderá fechar-se conclusiva), a sua centralidade detém-se sobre saber *se alguma coisa construída com um certo propósito, poderá adquirir um outro propósito diferente e igualmente belo?* Toda a novidade da obra de Duchamp é resposta positiva a esta questão; daqui resulta que a beleza está na interpretação do autor (e através dele em quem a interpreta posteriormente), mas que tudo o que foi concebido como coisa, poderá sofrer uma nova contextualização de sentido – uma nova conformação como se demonstra na *fonte* construída a partir de um urinol. O problema da diferença entre *lixo* e *beleza*, entre *desperdício* e *necessário* é, afinal, de natureza interpretativa, ou *hermenêutica* e conseqüentemente de significado atribuído ou sentido perscrutado.

No processo diacrónico da história do design, reconhece-se uma metamorfose *da coisa para a ideia da coisa*, dos *objectos* para as *imagens*, do mundo material para a sua concretização virtual, a que o Design não só não será alheio, como também é resultado. A dimensão virtual, a função simbólica, a dispersão da multiplicidade, a progressiva complexidade do mundo, são características inegáveis da diferença cronológica. Por isso a grande expectativa sobre o design é que seja capaz de construir pontes, desenhar interfaces ou mediações, promovendo relações num mundo cada vez mais *esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes* (CARDOSO, 2011: 234). A primeira condição de êxito é, segundo Cardoso, a aceitação da complexidade sem simplismo, procurando compreendê-la na sua globalidade. Essa será a novidade do design enquanto *especialista da não especialização*, a produção de um pensamento holístico que lhe permitirá contribuir com a mediação cultural, ligando o que está fragmentado. Urge assim um *designer pensante* que, contrariamente ao *cosmético*, possa *equacionar os desafios do mundo complexo através do pensamento sistémico* (CARDOSO, 2011: 243). Isto é, não *fraccionar para reduzir variáveis*, mas gerar alternativas totalizantes, viabilizando soluções, em vez de conjecturas e refutações.

No texto de Rafael Cardoso faz-se ainda apologia a mais três características necessárias ao *design na complexidade*: a *inventividade da linguagem*, aproximando o design dos processos expressivos da arte, para construir uma linguagem criativa e inovadora, condição da sua comunicação – já que o *design é um*

campo dedicado à objectivação, construção e materialização de ideias; por isso é fundamental que o design dedique toda a importância à excelência da realização e do acabamento, produzindo uma espécie de *artesanía* particular do seu próprio saber fazer, construída pela experiência técnica. E como última condição enuncia a *erudição* como factor determinante da actuação profissional do designer; a erudição é fundamental à interpretação do programa de projecto para que, apartar daí, o design possa propor alternativas. A erudição caracteriza-se pela *simplicidade de quem não precisa de ostentar o conhecimento*. Resumindo, Cardoso enuncia um corolário de condições para a sustentação do design na complexidade: aquele que *equaciona a complexidade através do pensamento sistémico*, construindo uma linguagem própria com *inventividade artística*, para a qual concorrerá o domínio de um saber fazer técnico e *artesanal* com que resolverá os pormenores, mas elegendo um repertório próprio de *erudição*, que servirá de sustentação à sua actuação profissional — mas o futuro do design faz-se, também, pela superação do *anti-intelectualismo que afasta o design da sua credibilidade académica, epidemia propagada nas escolas, produzindo cada vez mais profissionais demasiado teóricos e muito pouco práticos* (CARDOSO, 2011: 253).

Ao equacionar a complexidade através do pensamento sistémico está o designer a *eleger um sistema sintáctico, uma gramática*; ao construir uma linguagem própria, com *inventividade artística* e domínio técnico sobre um saber fazer, uma *pragmática*; ao eleger um domínio de conhecimento, ou um repertório de *erudição* que sustente a sua obra, está a construir uma arquitectura de significado e, conseqüentemente uma *semântica*. No entanto, não é por dominar a gramática que o poeta faz poesia. Na verdade, ele poderá fazer poesia sem dominar a gramática, contribuindo no entanto para a evolução da língua e da gramática.

Mas a obra de design (tal como a obra de arte), não é suficiente em si mesma, deixando a sua completude à mercê da participação do outro, o consumidor; a obra só se concluirá depois de ser fruída. E por isso, o seu significado deve ser aberto ao outro, à sua construção e adopção e através dele, à atribuição de novos significados. Só assim poderão as coisas resistir à condenação do *detrito*, se forem adoptados, se mediarem uma relação com a existência, quer pela memória do passado, quer pela antecipação do futuro. O que significa então ganhar sentido? Significa adquirir pertinência, tornar-se necessário (para além do

desempenho expectável), configurar beleza, isto é tornar-se imperativo.

¹¹⁴ Entrevista a José Mattoso na Antena 2, sobre o lançamento do livro "Levantar o céu" (24.04.2012, pelas 9:30h). In <http://www.fnac.pt/Levantar-o-Ceu-Jose-Mattoso/a563704> (24.04.2012)

José Mattoso, em entrevista na rádio¹¹⁴, também convoca a necessidade do *sentido*, do *sentido da vida*, enquanto resultado de uma experiência e de uma vivência, que prefere emotiva a racional, já que *a experiência emotiva é mais indutora da sabedoria do que a frieza do raciocínio – pela emoção somos desapossados de nós mesmos*, diz, dando supostamente lugar ao

Ser (MATTOSO, 2012). Apesar de tudo, a *sabedoria* (resultado da experiência da vida) constituirá um sentido. Ao referir o *sentido da sabedoria* como conhecimento, como conhecimento da *vida vivida*, Mattoso reflecte sobre o Ser humano a partir do exemplo dos *padres do deserto*¹¹⁵. Expressando uma visão medieval tomista, identifica *Deus como o Ser; tudo o que há no homem de Ser vem de Deus. Os padres do deserto procuravam Ser no despojamento total e na mediação da palavra. Ser a palavra (que paradoxalmente remete para o silêncio) para impor ordem ao mundo que, na sua totalidade, é o caos. A palavra procura a totalidade (só a palavra pode exprimir a totalidade) e a ordem no caos. Por isso é o primeiro esforço tecnológico construtor do artificial. Mas esse encontro (com a palavra) é vida e não discurso. O maior sofrimento dos criadores estará na condenação à sua participação parcelar e incompleta na história. A história tem um sentido poético e dramático que é a realização colectiva do homem — do homem que se dirige (pela história) para a plenitude da revelação total, segundo Teilhard de Chardin. A palavra encerra assim uma intencionalidade na transformação do mundo que passa pelo Ser, animando a plenitude da vida do corpo – ou, nas palavras atribuídas a João Baptista, “é preciso que Ele cresça em mim, para que eu diminua” — é o Ser que dará sentido à vida e, através dela, a todas as coisas.*

¹¹⁵ Os Padres do Deserto (ou *pais do deserto*) eram eremitas, ascetas, monges e freiras que viviam no deserto da Nítria (*Scetes*) no Egipto, a partir do séc. III d.C. (numa época de perseguição romana aos cristãos). Santo Antão (Santo António, o Grande), mudou-se para o deserto em 270, tendo-se tornado conhecido como fundador do monaquismo no deserto. Quando morreu, eram já aos milhares a população de monges e freiras que tinham sido atraídos para a mesma vida no deserto, sob a comum regra cristã de *tentar amor a todos, condição que o transformará pelo amor divino*. Os Padres do Deserto continuam a exercer influência sobre expressões contemporâneas da cristandade protestante e católica.

Imagem ou a experiência do assombro

“A poesia é a busca da palavra exacta” conclui o poeta Elio Pecora¹¹⁶. A poesia é a escrita não convencional, é a escrita do texto em que cada palavra é a única possível. Nessas condições de escrita, a pausa para encontrar a palavra certa poderá demorar uma infinidade de tempo sem resultados, ou surgir automaticamente do “nada”. Essa será a diferença metodológica entre um pensamento racionalizado e dedutivo e outro

¹¹⁶ Entrevista de Sérgio Almeida ao poeta Elio Pecora ao JN 12. 12. 2008, p. 51 (secção de cultura).

inconsciente e intuitivo, por isso *a poesia é a grande inimiga do acaso (embora sendo também filha do acaso e sabendo que o acaso, em última instância, ganhará a partida)*, como escreveu Calvino (CALVINO, 1998: 87).

A poesia funda-se na construção metafórica. Os cientistas cognitivos George Lakoff e Mark Johnson (2003), citados por Laís Guaraldo (2007), interpretam os *mecanismos metafóricos* criados na elaboração de linguagem como *mecanismos da própria acção mental*. Ou seja, a mente não *constrói* apenas as metáforas, mas opera através de mecanismos de *similaridade*, por cadeias de significados. Ao experimentar *uma coisa nos termos da outra*, sistema inerente ao quotidiano da vida humana, o indivíduo ultrapassa o simples domínio da linguagem, para o do pensamento e, conseqüentemente, para a acção.

Abrangendo um vasto conjunto de *tropos* (onde a metáfora se inclui), entende-se que a mente opera através de mecanismos de *similaridade* (metáfora), mas também de *correspondência* (metonímia), *conexão* (sinédoque), e *contrariedade* (ironia). No entanto, quanto mais semanticamente distantes forem os termos colocados em relação, mais inesperada será a equivalência e mais poderosa a metáfora, aumentando também o risco da sua incompreensão, o que implicará, segundo Othon M. Garcia (1997: 85), tomar decisões fundamentais no jogo criativo.

Ao reflectir sobre a poética, Octávio Paz (1996) funda a poesia na *imagem*; a imagem, esclarece, é toda a forma verbal que o poeta diz (comparações, símiles, metáforas, jogos de palavras, paronomásias, símbolos, alegorias, mitos, fábulas, etc) e que no seu conjunto compõe um poema.

“Cada imagem – ou cada poema composto de imagens – contém muitos significados contrários ou dispares, os quais abarca ou reconcilia sem os suprimir (...) toda a imagem aproxima ou conjuga realidades opostas, indiferentes ou distanciadas entre si. Isto é, submete à unidade a pluralidade do real.” (PAZ, 1996: 37)

Mas isto será também o que faz a ciência: reduzir o diverso ao comum, quando tudo submete, por exemplo, à norma quantitativa. No entanto e ao contrário da ciência, a poesia nomeia a diferença, salvaguardando o sentido de cada coisa na conciliação do diferente ou mesmo adverso; Paz justifica assim a oposição entre *prosa* e *poesia*, entre linguagem com uma finalidade instrumental e não-linguagem com uma finalidade em si

própria, entre *texto* e *imagem*. Se o texto (prosa) evidencia a contradição, a imagem (poesia) resolve-a.

Consequência da dimensão significativa da linguagem, a palavra apresenta-se móvel (intermutável) o que gera a possibilidade de uma palavra poder ser explicada por outra – *podemos dizer de muitas maneiras a ideia mais simples* (PAZ, 1996: 48). O mesmo não se verifica na poesia, em que cada imagem é insubstituível. *Há muitas maneiras de dizer a mesma coisa em prosa; só existe uma em poesia (...) a imagem faz com as palavras percam a sua mobilidade e intermutabilidade.*

Ao passar da prosa para a poesia, a linguagem perde a sua função instrumental de conjunto de signos móveis e significantes, para adquirir valor (estético) em si própria – a poesia transcende a linguagem. *A experiência poética é irreduzível à palavra e, não obstante, só a palavra a exprime.* Por isso a poesia é *encontrar a palavra certa* (PECORA, 2008), porque cada palavra é, na poesia, insubstituível.

“O poema é linguagem — e linguagem antes de ser submetido à mutilação da prosa ou da conversação —, mas, é também mais alguma coisa. E esse algo mais é inexplicável pela linguagem, embora só possa ser alcançado por ela. Nascido da palavra, o poema desemboca em algo que a transpassa. (... na reconciliação dos contrários) que já não pode ser explicada por palavras (...) a imagem é o recurso desesperado contra o silêncio que nos invade cada vez que tentamos exprimir a terrível experiência do que nos rodeia e de nós mesmos” (PAZ, 1996: 50).

Mostrando no reverso da fala, o *silêncio* e a *não-significação*, a imagem abre as portas do real ao possível, tornando equivalentes a *significação* e a *não-significação*, assim recuperando o seu sentido último que é *ela em si mesma*. *Ao voltar-se sobre si própria a linguagem diz o que por natureza se lhe escapava; a poesia diz o indizível.*

A imagem já não é função verbal. Na linguagem, a ponte de sentido que é produzida pelo nexa entre nome e nomeado, pressupõe quer uma distância limitada, quer algum associativismo sígnico. Ao aumentar a distância entre a palavra e a coisa, entre o signo e o objecto, rompe-se a ponte de sentido e a frase (sentença) perderá todo o sentido, passando de palavra, a puro acto sonoro, desprovido de qualquer significado.

Na imagem dá-se o contrário. O nome e o nomeado são o mesmo e o sentido, enquanto ponte denexo, também desaparece – *já não há que aprender*; mas, ao contrário da linguagem funcional, produz-se a imagem (poesia) e com ela *a dizibilidade do indizível*, que se encerra em si própria – *o sentido da imagem é a própria imagem. A linguagem ultrapassa o círculo dos significados relativos* para dizer o indizível. Ao contrário da linguagem que representa, o poema não explica mas apresenta. Não se reporta à realidade mas recria-a, propondo-se nela. *O dizer do poeta encarna-se na comunhão poética.*

Mas, em virtude de ser inexplicável (excepto por si mesma), a natureza da imagem não permite que se comunique (conceptualmente), se não por si própria – *a imagem não explica, convida-nos a recriá-la (...)*; deste modo se transmutará o homem também em imagem, domínio de conciliação dos contrários. Só assim poderá o homem reconciliar-se consigo próprio, tornando-se *o outro* de si (heterónimo). Esta faculdade de fazer do homem *o outro de si*, (que é ele mesmo), comum à alquimia, à magia e à religião é que poderá dar sentido ao mundo, facultando ao homem o seu desejo de ser (ele próprio) e nisso a consubstanciação da liberdade.

“A poesia coloca o homem fora de si e, simultaneamente, o faz regressar ao seu ser original: volta-o para si. O homem é a sua imagem: ele mesmo e aquele outro (...). A poesia é entrar no ser” (PAZ, 1996: 50).

Se a realidade poética da imagem não pode aspirar à verdade (histórica), já que o poema não diz o que é mas o que poderia ser, transcendendo o reino do ser para dar acesso ao “impossível verosímil” de Aristóteles (PAZ, 1996: 38), então o design, enquanto linguagem, também oscilará entre linguagem instrumental (enquanto mediador de convenções), e agente de produção do novo (poesia visual), propondo-se poieticamente solucionar o mundo através da conciliação dos contrários de que a própria disciplina é um enunciado exemplar.

As inúmeras questões que se colocam ontologicamente ao Design são a afirmação paradoxal da sua impossibilidade, questionando desde logo o epíteto disciplinar daqueles que *julgam terem vindo ao mundo para resolverem problemas*: Como conciliar o desejo do autor e o programa do cliente? A finalidade prática e primeira, com

a sua finalidade última e estética? A devolução da liberdade humana e a promoção da sua submissão funcional ao uso? A cultura de origem local e a ameaça da hegemonia global? O desejo e a necessidade? Enfim, o sem número de perguntas que assaltam o desenho do projectista.

A resolução poética desse paradoxo estará (tal como na linguagem poética) no reposicionamento do problema, da *realidade* para a dimensão *metafórica*. Por isso a importância da poética para o Design não é estilística mas ontológica. Só por via estética (da poesia) o design poderá reconciliar-se com a sua impossibilidade ética.

Mas dito isto, e se a poética é então o recurso de diferenciação do design, se é a *dizibilidade da sua indizibilidade*, a sua *não-linguagem* e domínio de conciliação do homem consigo mesmo, impondo-se metafórico sobre a realidade para lhe abrir janelas de futuro e possibilidade, se é um valor por si próprio e não um meio de acção para outra coisa, se é a tal entrada no ser e conseqüente domínio de liberdade, então o design não *representa* mas *apresenta*; isto é, não está em vez de outro mas por si próprio, não é a opinação de uma hipótese mas a verdade conclusiva e por isso, não se expõe à persuasão analítica (da ética) mas afirma-se inexplicável (como estético).

Chegando aqui, parece não haver mais possibilidade de avanço sobre o domínio da explicação do Design. Entramos do terreno do *não-consciente* e, por conseguinte, o que fica de contributo realmente determinante para a concepção do novo, para o desenho do novo a que aspiram todos os designers, não é já do *domínio do complexo* (como apresenta Rafael Cardoso), enquanto resposta única em função de inúmeras incógnitas, mas do foro do não explicável. É assim e pronto!

Residirá aqui, se não a impossibilidade, pelo menos a dificuldade pedagógica do ensino do Design, assim como do ensino da Arte ou da Poesia. Também não é suposto que os licenciados em literatura sejam poetas, pese embora a urgência de uma *ciência poética* que, querendo superar a própria *poesia* do enunciado (*ciência poética*) pudesse operar sobre a realidade, reconciliando o mundo consigo mesmo.

Este será pois o maior desafio e destino do design, desenhar através da poesia, ou seja, desenhar metáforas. Desenhar soluções que não prescindem da forma como valor em si mesmo, capaz por si própria, de estabelecer com o outro, outras relações simbólicas supra-funcionais. Como se pode explicar diagramaticamente a beleza? Como se pode explicar a emoção

estética produzida na audição das Variações Goldberg, interpretadas por Glenn Gould? Pode-se explicar a história do design, as metodologias dos designers, pode-se até compilar e analisar as figuras de estilo dos designers, mas nada disso é suficiente para produzir um Design historicamente necessário. Há um inalienável contributo do modo de fazer (do desenhar) que é de uma natureza distinta do verbalizar, que antecede o falar. Representar (do lat. *re-praesente-are*) significa voltar a dar presença, como apresentar (do lat. *a-praesente-are*) significa tornar presente. Representar e apresentar declinam de uma origem comum que converge em *presença e presente* (do lat. *praesentia*, diz-se da “aparição dos deuses”; *praesens, êntis*, é o que “está à vista” ou que “assiste”, com origem em *praesum* ou seja o que “está à frente” a “presidir”). Representar invoca assim o acto de *dar presença ao não presente*; através de um simulacro de substituição. A *representação* é por isso o simulacro da *presenciação* ou da aparição. A diferença entre re-presentar (*presentar* dessimuladamente em vez do invocado) ou a-presentar (torná-lo presente, dar-lhe presença) é pois radical. Por isso as duas dimensões do desenho não poderão equivocar-se. O desenho também pode ser representação do seu modelo, mas a sua maior importância não resulta do que representa (ou de quem representa no seu esforço de aparência) mas da representação em si mesma, ou seja da apresentação de si enquanto registo gráfico, enquanto finalidade, enquanto desenho. Nos desenhos rupestres identifica-se um modelo, mas a importância não estaria em si mas no acto da sua invocação mítica; não se trataria de o *representar*, mas de lhe celebrar a presença, apresentando-o – a sobreposição de linhas e a descontextualização gráfica das figuras dão suporte à tese. O mesmo se poderá dizer da escrita. Também ela tem essa duplicidade de formas: a da comum *representação* da prosa, cujo valor não está em si mas na sua representada, ou da *apresentação* que é a da poesia, cujo valor reside em si mesma, assim encerrando também a oposição entre as dimensões ética (da representação) e estética (da apresentação).

Há 32.000 anos já o homem “*apregrafava*” (tornava presente, apreendia, desenhando ou grafando) nas pedras e paredes de grutas europeias¹¹⁷. Mas, só há um décimo desse tempo, foi criado no oriente médio o primeiro rudimento de alfabeto e só há uma centésima desse tempo se começaram a divulgar a

¹¹⁷ O hábil desenvolvimento do desenho pictográfico surgiu há 32.000 anos (Paleolítico Superior). Representando animais em atitudes naturais ou enfrentando caçadores e hoje lidos como objectos estéticos, serviriam para antecipar magicamente a realidade.

Em conclusão, na Principais fases evolutivas da escrita:

1. Os desenhos pictográficos do Paleolítico Superior têm 32.000 anos.
2. Acredita-se que a língua fonética dos povos micênicos tenha 5.500 anos.
3. A escrita cuneiforme Babilónica tem 5.500 anos.
4. A primeira escrita hieroglífica egípcia tem 5.000 anos.
5. A primeiras placas sumérias com inscrições datam de há 4.400 anos.
6. A criação do alfabeto fenício tem 3.050 anos.
7. Os primeiros livros em papiro, talvez sejam romanos, com 2.200 anos.
8. Os primeiros livros tipograficamente impressos têm 500 anos.

alfabetização dos povos pelos livros. Só na última sexta fracção do tempo em que aprendemos a desenhar, o homem terá começado a pensar e a comunicar foneticamente. Neste acelerado processo de economização funcional do signo que se verificou nos últimos 5.000 anos, o desenho foi substituído pela representação esquemática e depois sonora, até desaparecer na forma de sinal ou letra, assim se reduzindo toda a dimensão conotativa da imagem à estandardização fonética de sinais denotativos da linguagem funcional. Esta forma de oralidade, condicionou a forma da escrita e do pensamento, que recuperará pela imagem poética a ancestral tecnicidade primitiva da *metáfora* e que o desenho, como instrumento de desejo, vem novamente reclamar. Esta função mítica do desenho subjaze ao design, daqui se concluindo a urgência da sua dimensão estética.

A apresentação da imagem pelo desenho, resulta da experiência estética do *assombro*. O *assombro*, como o grande espanto, é todo ele relativo aos sentidos (estético). Sinónimo gr. de *êxtase* e *fantasma*, a admiração do *assombro* revela tanto a inocência necessária à primordial experiência da beleza, como o desejo temeroso da sua repetição que justificará o acto poético de dar presença, de invocar a presença da beleza, quando confrontados com a sua ausência.

Bibliografia

- ADORNO, Theodor. *Teoria Estética* (trad. Artur Morão). Lisboa: Edições 70, 1970.
- AGAMBEN, Giorgio e PIAZZA, Valeria. *L'ombre de l'amour, le concept d'amour chez Heidegger*. Paris: ed. Rivages poche / Petite Bibliothèque, 2008. ISBN 978-2-7436-1133-2
- AGUIAR, Carlos, BRANCO, João, BRANCO, Vasco e PROVIDÊNCIA, Francisco. *Repensar os currícula*, Aveiro: Universidade de Aveiro, Deca, 2001.
- ALBINO, Cláudia; RODA, Rui; PROVIDÊNCIA, Francisco. "Estudo doutorais na Valorização do Território Português: Valores e oportunidades na investigação em design". CIPEDVI – an agenda for Design. Lisboa: Outubro 2011.
- ARISTÓTELES, *Poética*, (tradução de Ana Maria Valente). Lisboa: ed. Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.
- ASSOCIAÇÃO Portuguesa de Designers e os autores. *Directório 1*. Lisboa: ed. APD, 1994. ISBN 972-8114-00-1
- AUGÉ, Marc. *Não-lugares, introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Lisboa: ed. 90º, 2006. ISBN 978-979-8964-02-3
- BADIOU, Alain, 2003. *Fifteen Thesis on Contemporary Art*. Laconian Ink 22, Available at: X <http://www.lacan.com/frameXXIII7.htm> (Accessed 28 March 2010)
- BADIOU, Alain, in: http://pt.wikipedia.org/wiki/Alain_Badiou em 2011.08.10.
- BARATA, Magda, PROVIDÊNCIA, Francisco, *Imagens do Vinho do Porto Rótulos*, in: *Vinho do Porto, exposições, imagens, rótulos e cartazes* (catálogo). Peso da Régua: ed. Museu do Douro, 2010.
- BARBOSA, Helena. "Desenhar o desenho or Design in Portugal", in *Words for Design II: Comparative Etymology and Terminology of Design and its Equivalents*. Osaka: Japan Society for the Promotion of Science, 2009. ISBN 19320027
- BARBOSA, Helena; CALVERA, Anna; BRANCO, Vasco. *O design do cartaz político português: duas políticas, dois discursos*. Agitprop. São Paulo: Anthea Publicação, Ano: IV Número: 42, Dez. 2011. ISSN: 1983-005X.
- BARBOSA, Helena; BRANCO, Vasco; DIAS, Nuno; GOMES, Gonçalo; PROVIDÊNCIA, Francisco. "An innovative approach for design interpretation",

9th International European Academy of Design Conference - "The endless end". Porto: Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Maio 2011.

BARBOSA, Helena; CALVERA, Anna; BRANCO, Vasco. "The different names for 'Design' and their respective meanings in Portugal (18th- 20th centuries)", in *The Reader's Design Magazine, 1, The Triumph of Design / O Triunfo da Virtude*. Lisbon: THRAD, 2010.

BARBOSA, Helena, PROVIDÊNCIA, Francisco; BRANCO, Vasco. "Teaching Design in Portugal: the case of the University of Aveiro", in CIPED 6th International Congress on Design Research: An Agenda for design. Lisbon: October 2011.

BARBOSA, Helena; PROVIDÊNCIA, Francisco; BRANCO, Vasco "The Design Course at the University of Aveiro: Promoting Challenges and Transformations", Conference History of European Universities: Challenges and Transformations. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2001.

BARTOLO, Carmelo di. *Strutture naturali e modelli bionici*. Milão: ed. Istituto Europeo di Design, 1981.

BARTOLO, Carmelo di (e outros). *La Naturaleza como fuente de innovación*. Valencia: ed. Universitat Politècnica de Valencia, 2001. ISBN 84-7721-946-X

BARTOLO, Carmelo di. *Ripensare il Design*. Milão: ed. Edizione Tecniche Nuove, 1997.

BÁRTOLO, J., *Revista de Comunicação e Linguagens, Design*, nº41,

BECCARI, Marcos. *Filosofia do Design, parte XIII – Design, Funcionalidade e Antiética*. In/ <http://www.designsimples.com.br/filosofia-do-design-parte-xiii-%E2%80%93-design-funcionalidade-e-antietica/> (28.08.2011)

BECCARI, Marcos. *Filosofia do Design, parte LXXIII – Ilustração e Ideologia*. In <http://filosofiadodesign.wordpress.com/> (02/04/2012)

BECKER, Mathew, *Álvaro Siza, móveis e objectos*. Porto: ed. Figueirinhas, 2003. ISBN 972-661-180-6

BECKETT, Samuel, *Dias Felizes*. Lisboa: ed. estampa, 2010. ISBN 9789723325355

BENTON, Tim e BENTON, Charlotte. *Form and function: a A source book for the history of arquitectura and design 1890-1939*. Londres: ed. Crosby Lckwood Staples / Open University Press, 1975.

BOYER, Charles Arthur and ZANCO, Federica. *Jasper Morrison*. Paris: Éditions Dis Voir, 1999. ISBN 2-906-571-78-4

BONO, Edward de, *The mecanismo of mind*, 1969. ISBN 0-224-61709-5

BONSIEPE, Gui. *Interface an approach to design*. Maastricht: ed. Jan van Eyck Akademie, 1999. ISBN 90-6617-212-6

BONSIEPE, Gui. *Teoria e Prática do Design Industrial*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1992.

BOSONI, Giampiero, in: *Ottagono* (revista mensal), Milão, 1996.

BRANCO, João, *Design e produtos-identidade*, in: *Maiden voyage*. Aveiro: ed. DeCA Universidade de Aveiro, 2007.

BRANCO, João; PROVIDÊNCIA, Francisco; AGUIAR, Carlos; BRANCO, Vasco. "Design and Products - Identity", in BRANCO, Alice; BRANCO, R. A., e BRANCO, Vasco (eds.) *Maiden Voyage de João Branco*, edição bilingue. Aveiro: ed. Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, 2007. ISBN 978-972-789-228-0

BRANCO, Rosa Alice, *O Design como mudança de designio*. in: catálogo da *Exposição Portugal 1990-2005*, apresentada na estação do Rossio. Lisboa. 2005 / ISBN 972-20-3015-9

BRANCO, Vasco. "e agora ao contrário – da prática à teoria". Communication presented at "Dia.D | Conversas sobre Design – da teoria à prática", Escola Superior de Tecnologia do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. Barcelos: 2011.

BRANCO, Vasco. "Investigação em Design em Portugal", aula de abertura solene do ano lectivo 2010/11, Escola Universitária das Artes de Coimbra (EUAC). Coimbra: 6 Outubro 2010.

BRANCO, Vasco. "Design e identidade: para uma valorização simbólica dos artefactos portugueses", 6º Colóquio Espaços de Comunicação, "Identidades", Universidade Lusófona. Porto: Julho 2010.

BRANCO, Vasco. "O ID+ no quadro da investigação em Design em Portugal", 2nd International Forum of Design as a Process, Opening, Aveiro: 28 a 20 Outubro, 2010.

BRANCO, Vasco. "O inevitável desenho de ser". Prólogo para o livro *Design de Identidade e Imagem Corporativa: Branding, história da marca, gestão da marca, identidade visual corporativa*, de Daniel Raposo. Castelo Branco: ed. Instituto Politécnico de Castelo Branco, 2008.

BRANCO, Vasco; ALVELOS, Heitor. Strategies towards the enhancement of the symbolic value of Portuguese artifacts, "EAD08 design connexity", 8th International Conference of the European Academy of Design, Aberdeen. Escócia: Abril 2009.

COSTA, Rui. "A dimensão simbólica de objectos esclarecedores", in *EASI – Escola das Artes (Som e Imagem)*. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2008.

BRANCO, Vasco and PROVIDÊNCIA, Francisco, *Design e/de objectos-quase-sujeitos*, comunicação apresentada no Congresso Internacional de Comunicação *De Gutenberg ao terceiro milénio*. Lisboa: Universidade Autónoma de Lisboa, 2000.

BRANCO, Vasco e PROVIDÊNCIA, Francisco. *Relatório de auto-avaliação*. Aveiro: Universidade de Aveiro, Deca, 2004.

BRANDÃO, Pedro, prefácio ao *Best of, 180 produtos de design português*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 2003. ISBN 972-9445-21-4

BRANZI, Andrea. *Weak and Diffuse Modernity: The World of Projects at the beginning of the 21st Century*. Paris: ed. Skira Architecture Library S., 1997. ISBN-10: 290657161X / ISBN-13: 978-2906571617

BRANZI, Andrea. *Modernità debole e diffusa: il mondo del projectto all'inizio de XXI secolo*. Milão: ed. Skira, 2006.

BRAZ, António Teixeira, *A Filosofia da Saudade*. Porto: ed. Quidnovi, 2006. ISBN 972-8998-36-8

BRUSATIN, Manlio. *Desenho / Projecto* (Capítulo in Enciclopédia Einaudi. Volume 25: Criatividade / Visão) Lisboa: ed. Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1992.

CALÇADA, A, MENDES, F., BARATA, M., *Design em Aberto, uma antologia*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1993. ISBN 972-9445-04-4

CALVERA, Anna, *Arte? Diseño?*, *Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: ed. Gustavo Gili, 2003. ISBN 84-252-1543-9

CALVERA, Anna (ed.). *De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño*. Barcelona: ed. GG Diseño, 2007. ISBN 978-84-252-2141-5

CALVERA, Anna. *Gráfica y ciudad, el papel del diseño gráfico en la configuración del espacio urbano* (curso de educação permanente para graduados). Uruguai: Universidade da República de Montevideo, Maio 2001.

CALVERA, Anna, POMBO, Fátima. *Blank Meaning as Design Affordance. Memory and Fictions in Design Discourse* (online journal for design history and design philosophy). Published by Design History Forum.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milénio* (tradução de José Colaço Barreiros). Lisboa: ed. Teorema, Lisboa, 1998 (3ª edição). ISBN 972-695-354-5

CARDOSO, Rafael, *Design para um mundo complexo*. S. Paulo: ed. Cosacnaify, 2011. ISBN 978-85-405-0098-3

CARMAGNOLA, Fulvio. *Design, la fabbrica del desiderio*. Milão: ed. Lupetti, 2009. ISBN 978-88-8391-247-4

CARNEIRO, Alberto. *Quatro mesas redondas sobre o ensino da arquitectura* (1ª mesa redonda "arquitectura"). Porto: ed. Curso de Arquitectura da ESBAP, 1983.

CARREÑO, Francisco Javier Zubiaur (+), *Curso de museología*

CARVALHO, Rentes. "Por amor de Deus não leia". In *Índex*, nº19 Setembro 2001 <http://www.trasosmontes.com/eitofora/numero19/index.html> (01.10.2001)

CASTANHEIRA, Carlos, *Álvaro Siza, móveis e objectos*. Investimentos, comércio e turismo de Portugal. Porto: ed. Icep, 1997. ISBN 972-737-098-5

CASTANHEIRA, Carlos e PORCU, Chiara, *As cidades de Álvaro Siza*. Porto: ed. Figueirinhas, 2001. ISBN 972-661-168-7

CAYATTE, H., PROVIDÊNCIA, F. (2010), *O design, que está na linha da frente*, in: II Bienal Ibero-americana de design (catálogo). Madrid. 2010.

CHAUÍ, Marilena, *Paixão, ação e liberdade em Espinosa*. in: http://geocities.yahoo.com.br/guaikuru0003/chau_passio.html. S. Paulo: Folha de S. Paulo, caderno MAIS, 2000.

CHAVES, Norberto e BELLUCCIA, Raúl, *La marca corporativa, gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Buenos Aires: ed. Paidós estudios de comunicación, 2003.

CLÉMENT, É. e outros. *Dicionário prático de filosofia* (Ética de Espinosa, livro 3). Lisboa: ed. Terramar, 1997. ISBN 972-710-141-0

COBRA, Rubem Queiroz. in: <http://www.cobra.pages.nom.br/ecp-psicanalise.html>. 2003.

COLWELL, Peter e MENDES, Elisabete, *Temas de Museologia, museus e acessibilidades*. Lisboa: ed. Instituto Português e Museus, 2004. ISBN 972-776-229-8

CÔRTE-REAL, Eduardo (ed). *The triumph of design / O triunfo do desenho*. Lisboa: ed. Livros horizonte / Unidcom/iade, 2010.

CÔRTE-REAL, Eduardo. "Quando é Arte? Quando é Design? Para a definição de uma Designologia" in *Revista de Comunicação e Linguagens – Design* (org. José Bártolo) n. 41 Out de 2010, Lisboa: CECL, 2010. pp 29-43.

CÔRTE-REAL, Eduardo. *O triunfo da virtude. As origens do desenho arquitectónico*. Lisboa: ed. Livros horizonte, 2001.

CÔRTE-REAL, Eduardo (ed). *Um suave guia para o Desenho em Viagem*. Lisboa: ed. Livros horizonte / Unidcom/iade, 2009, ISBN: 978-972-24-1652-8.

COSTA, Alexandre Alves. *Álvaro Siza* (catálogo da exposição do Arquitecto Álvaro Siza). Paris, Centro Georges Pompidou, 1990.

COSTA, Joan, *Imagen Global*. Barcelona: ed. Ceac enciclopèdia del diseno, 1987.

COSTA, Rui. *Investigação em / por Design* (dissertação de mestrado). Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, 2006.

COSTA, Rui. "Estruturas triangulares na investigação em design: convergência na dispersão", in *MONO1: MONOdisperso*, editada por Fernando José Pereira e Miguel Leal. Porto: ed. FBAUP, Junho de 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Fluir: a psicologia da experiência ótima*, (tradução de Marta Amado). Lisboa: ed. relógio d'água editores, 2002. ISBN 0-06-016253-8

DAMÁSIO, António. *Comunicação sobre educação pela arte*. Lisboa: Conferência Mundial de Educação Artística, Unesco, 2006. In TAYLOR, Cíntia. *Ninguém sabe desenhar o sol*. Porto: Pontos nos II, (revista mensal de política educativa, ano 1, nº 4, Abril 2006), edição nº 5858 do Jornal Público, 2006.

DAMÁSIO, António. *Inteligência emocional*. Porto: Jornal de Notícias (sociedade e vida), 26 Março de 2007.

DAMÁSIO, António, *O sentimento de si*. Lisboa: ed. Publicações Europa-América, 2001. ISBN 972-1-04757-0

DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene* (2 ed.). Oxford: ed. Oxford University Press, 1989. ISBN 0-19-286092-5.

DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana*. Lisboa: ed. Vega, 1996.

DELEUZE, Gilles, PARNET, Claire. *Dialogues*. Paris: ed. Flammarion, 1996.

DELEUZE, Gilles. *O que é um dispositivo?* (conferência proferida no

congresso: *Michel Foucault philosophe, rencontre internationale*, Paris, 1988; tradução par italiano de Antonella Moscati). Napoli: ed. Edizioni Cronopio, 2007. ISBN 978-88-89446-30-0

DESIGN, Centro Português. Directório do Design, 1999-2000. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1999, ano 1, número 1, p.16. ISBN 972-9445-08-7

DIAS, Nuno. *Do design de interação ao design da experiência, tecnologicamente (i) mediada* (Tese de doutoramento defendida na Universidade de Aveiro). Aveiro: 2011.

DILNOT, Clive. *Art & Design Historian and Theorist*. New York: ed. Parsons New School for Design, New School University, 2002.

DILNOT, Clive, *Porque é que desenhamos*. In CÔRTE-REAL, Eduardo. *Um suave guia para o Desenho em Viagem*. Lisboa: ed. Livros horizonte / Unidcom/iade, 2009, ISBN: 978-972-24-1652-8.

DIONIÍSIO, Eduarda; FÁRIA, Almeida; MATOS, Luís Salgado de (Eds.), *Situação da Arte - Inquérito Junto de Artistas e Intelectuais Portugueses*. Mem-Martins: Publicações Europa-América, 1968.

DOBERTI, Roberto. A quarta categoria do projecto. www.foroalfa.org (16.04.2006)

DOBERTI, Roberto. *Espacialidades*. Buenos Aires: ed. Infinito, 2008. ISBN 9789879393567

DRUKER, Peter F., *As cinco questões mais importantes que deve sempre colocar à sua organização*. Lisboa: ed. smartbook, 2008. ISBN 978-989-95434-7-8

DUCHAMP, Marcel, *Cartas sobre el arte 1916-1956, seguido de El acto creativo*. Barcelona: ed. Elba, 2010. p.63. ISBN 978-84-938034-6-9

DUCHAMP, Marcel. *The Creative Act*, (texto proferido em Houston, no encontro da American Federation of the Arts, em Abril de 1957, traduzido por Isabel Parda); In Digital Arts Institute, www.digitalartsinstitute.com/ducham (19.10.2007).

DURAS, Marguerite Duras. *A vida material* (tradução de Tereza Coelho). Lisboa: ed. Difel difusão editorial, 1987.

ESPINOSA, *Ética de Espinosa*, livro 3 citado por Clément, É., Demonque, C., Hansen-Love, L., Kahn, P., *Dicionário prático de filosofia*. Lisboa: ed. Terramar, 1997. p.93. ISBN 972-710-141-0

EVAMY, Michae, *Um Mundo Sim Palavras*. Barcelona: ed. Index Books SL, 2003. ISBN 84-89994-65-X

FIGUEIRA, Jorge. *Luz clubista em solo portuense*. In "Mil folhas", Jornal Público de 24 Novembro 2006.

FINESSI, Beppe, *Su Munari*. Sobre o desenho de designers europeus do séc. XX. Milano: ed. Abitare Segesta catalogai, 1999. ISBN 88-86116-28-4

FLEMING, Tom, ERSKINE, Andrew, (...), *Estudo Macroeconómico-Desenvolvimento de um Cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte*. Porto: ed. Fundação de Serralves, 2008. ISBN: 978-972-739-205-6

FLUSSER, Vilém. *A guerra e o estado das coisas*. In: *Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas*, (tradução de Sandra Escobar). Lisboa: ed. Relógio D'Água Editores, 2010.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma future filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOCILLON, Henri. *A vida das formas, seguido de elogio das mãos*. Lisboa: ed. edições 70, 1988.

FOUCAULT, Michel. *O Que é um Autor?* Lisboa: ed. Vega, 1992.

FRAMPTON, Kenneth, *Alvaro Siza, Professione poetica*. Milão: ed. Electa / Electa Moniteur (Quaderni di Lotus), 1986. ISBN 9780847807932

FRANKL, Viktor E.. *Psicoterapia e sentido da vida* (tradução de Alípio Maia de Castro). S. Paulo: ed. Quadrante, 1990. ISBN: 85-7465-056-0

FRANQUEIRA, Teresa. "Creative Places for Collaborative Cities: Proposal for the 'Progetto Habitat e Cultura'", in *Milan, The Design Journal*, Volume 13, Issue 2. Berg: 2010. pp.199-216.

FRANQUEIRA, Teresa. Creative Places and Strategic Design for Sustainability. Conference Tongji University. Shanghai, China: 2010. Cumulus

FRANQUEIRA, Teresa; GOMES, Gonçalo, COSTA, Rui. "Intergenerational Relationships, An Academic Design Project at the University of Aveiro. Transversality in innovation: power and responsibility of the designer". Conference, Strate Collège Designers, Sèvres. Paris, France: May 2011 (Cumulus).

GANT, María Luisa Bellido (+), *Arte, museos y nuevas tecnologías*, ed. Ediciones Trea, GIL, José. *Alusão rítmica*. In *Álvaro Lapa* (catálogo da exposição). Porto: ed. Galeria Fernando Santos, 2005.

GERZ, Jochen, *L'anti-monument, les mots de Paris*. Paris: ed. Paris museums, actes sud, 2002. ISBN 2-7427-3904-1

GIL, José, *Portugal, hoje. O medo de existir*. Lisboa: ed. Relógio d'água, 2004. ISBN 972-708-817-1

GIL, José, *Em busca da identidade, o desnorte*. Lisboa: ed. Relógio d' Água, 2009. ISBN 978-989-641-083-4

GOMES, A.; BRANCO, Vasco. "How to Measure Design Contribution to the Competitiveness of Companies", DPPI11- 5th Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces, Politécnico de Milão. Milão: 2011.

GONÇALVES, Ricardo N.. *Textos budistas e Zen-budistas*. S. Paulo: ed. Cultrix, 1976; citado por Primo Vieira. *Influência da poesia oriental na literatura luso-brasileira: o Hai-Kai*. In <http://cvc.instituto-camoes.pt/bdc/revistas/revistaicalp/haikai.pdf> (29.08.2011). In <http://cvc.instituto-camoes.pt/bdc/revistas/revistaicalp/haikai.pdf>

GONZALES, Eunice (UNESP), HASELAGER Marília e Willem, (University of Nijmegen, Netherlands) in: *Cognitio, revista de Filosofia*. Holanda: ed. Centro de Estudos do Pragmatismo. ISSN 1518-7187

GRIMAL, Pierre, *Dicionário da Mitologia Grega e Romana* (tradução de Victor Jaboulli) Minotauro. Lisboa: ed. Difel, Difusão editorial, 2009 (reedição). ISBN 9789722909266

GUARALDO, Laís. *A construção da linguagem gráfica na criação de ilustrações jornalísticas*. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

GUIMARÃES, Fernando, *Poética do Saudosismo*. Lisboa: ed. Presença, 1988.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*, (tradução de Maria da Conceição Costa). Lisboa: ed. Edições 70, 1999. ISBN 972-44-0524-9

HEIDEGGER, Martin. *Carta sobre o Humanismo* [1947] (Pinharanda Gomes). Lisboa: Guimaráes Editores, 1998.

HEIDEGGER, Martin. *Die Frage nach dem Ding (A pergunta pela coisa)*. Tubingen: ed. Max Niemeyer Verlag, 1975.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo* (Sein und Zeit, 1927, tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback). Petrópolis: ed. Vozes, 2008 (3ª edição).

HERRIGEL, Eugen *Zen e a Arte do Tiro com Arco*, (Trad. Patrícia Lara). Lisboa: ed. Assírio & Alvim, 2007. ISBN 978-972-37-1250-6

HOLANDA, Francisco de. *Da Ciência do Desenho [1571]: Lisboa: ed. Livros Horizonte, 1985.*

INOVAR-TE, a revista de inovação, nº 1, ed. Incentor Publicações de inovação Ida, Universidade de Aveiro, Outubro / Novembro 2006. ISBN 125032

JN, Jornal de Notícias (grupo Controlinveste), conjunto 1897 de desenhos publicados no JN entre 14 de Março de 2006 e 8 de Junho de 2011.

LCD, Laboratório de Sistemas de Conhecimento, Departamento de Informática e Estatística do Centro Tecnológico da Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil: <http://www.lsc.ufsc.br/~edla/design/conceitos.htm> 2011.09.10

KEIL DO AMARAL, Francisco (autoria da ideia). *Arquitetura Popular em Portugal*. Lisboa: ed. Sindicato Nacional dos Arquitectos (1ª edição), 1961.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: ed. Relógio d' Água, 1997. ISBN 9789727083411

KOTLER, Philip. *Social Marketing*. London: ed. Free Press, 1989.

LAMBERT, Susan, *El Dibujo, técnica y utilidad, una introducción a la percepción del dibujo*. Madrid: ed. Hermann Blume, 1985. ISBN 84-7214-325-2

LAKOFF, George & JOHNSON, Mark. *Metaphors – We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.

LAPA, Álvaro. *Situação da arte, Inquérito junto de artistas e intelectuais portugueses*. Porto: ed. Publicações Europa-américa, Porto, 1968.

LAPA, Álvaro. *Textos* (entrevista editada por Jorge Silva Melo (Out' 2006). Lisboa: ed. Fundação EDP e Assírio & Alvim (editado por ocasião da exposição comissariada por João Pinharanda, realizada no Museu da Cidade em Lisboa), 2006.

LEACH, Neil, *A anestésica da arquitectura*, (trad. Carla Oliveira). Lisboa: ed. Antígona, 2005.

LEARY, Timothy, *Techniques du chaos*, in: <http://www.crocodilus.org/references.htm>. 1994

LEIRO, Reinaldo, in: www.foroalfa.com (11.03.2006)

LENCASTRE, Paulo, *O livro da marca*. Lisboa: ed. Dom Quixote, (coleção Gestão e Inovação), 2007. ISBN 9789722028417

LOPES, Conceição. *Pedagogy of Play, Hutchison & Reed*, eds. IPA, The USA Affiliate of the International Play Association: Promoting the Child's Right to Play. "Communication and Ludicity: spontaneous Social Play, a child's Power". 2010.

LOURENÇO, Eduardo, *O labirinto da saudade, psicanálise mítica do destino português*. Lisboa: ed. Gradiva, 2001. ISBN 972-662-765-6

LOTMAN, Iuri. *A estrutura do texto artístico* [1976]. Lisboa: ed. Editorial Estampa, 1978.

MAGALHÃES, Graça; POMBO, Fátima. "O Desenho como proposta de criatividade para o projecto em design. Estudos de Caso portugueses [Drawing as creative proposal for the project in design. Portuguese Case Studies]", in *Revista Cultura Visual*, nº 13. Brasil: Universidade Federal da Bahia, Maio/2010. pp. 121-136.

MAGALHÃES, Graça; POMBO, Fátima, PROVIDÊNCIA, Francisco. *Drawing as Metaphor for Design: Drawing as Image – Project as Representation*. Senses & Sensibility in the Right Place, 6th UNIDCOM/IADE International Conference. Lisbon: 6th, 7th, 8th, Outubro 2011.

MALDONADO, Tomás. *Design industrial* [1991]. Lisboa: ed. edições 70, 2009. ISBN 972-44-1331-4

MANGIAROTTI, Raffaella, e GALLONI, Laura, *Disegnato in Italia, il design come elemento competitivo nella piccola-media impresa*. Milano: ed. Ulrico Hoepli, 2005.

MARCOS, Soraia e DIAS Izabel, (sob orientação de Linda Bulik), *As Espécies de Raciocínio: Dedução, Indução e Abdução*. Marília: Universidade de Marília – Unimar, 2005.

MARGOLIN, Victor. *Las Políticas de lo artificial* (tradução de Gabriela Ubaldini). San Ángel (México): ed. Editorial Designio, 2005. ISBN 968-5852-05-7

MARGOLIN, Victor. *Design Studies: Proposal for a new doctorate*. In HELLER, Steven (ed), *The education of a graphic designer*. New York: ed. Allworth Press, 1998.

MARI, Enzo. *Progetto e passione*. Torim, ed. Bollati Boringhieri, 2001.

MARTINS, Guilherme d' Oliveira, *Portugal, identidade e diferença, aventuras da memória*. Lisboa: ed. Gradiva, 2007. ISBN 978-989-616-165-1

MATTOSO, José, *A identidade nacional*. Lisboa: ed. Gradiva, 1998. ISBN 9726626048

MATTOSO, José. *Levantar o Céu*. Lisboa: ed. Temas & Debates, 2012. ISBN 9789896441890

MANZINI, Ezio. *Design para a inovação social e sustentabilidade, Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projectuais* (tradução Carla Cipolla). Rio de Janeiro: ed. e-papers serviços editoriais, Ida, 2008. ISBN 978-85-7650-170-1

MCDERMOTT, Catherine, *Diseño del siglo xx*. ed. Lisma adiciones, sl, 2003.

MEDEIROS, Carlos L. (coord.)(+), *Cultura, Factor de Criação de Riqueza (Uma Nova Perspectiva dos Museus)*

MELO, Alexandre (em colaboração com Ana Teixeira pinto), *Grande escala*, catálogo da colecção Berardo, Centro das Artes Casa das Mudas. Funchal: ed. Ponta Oeste – sociedade de promoção e desenvolvimento da zona oeste da Madeira, sa, 2004. p. 23.

MELO, Francisco Teixeira e (Partner synectics Europe), *A ferramenta-chave*, in: Inovar-te, a revista de inovação, nº 1. Aveiro: ed. Incentor, publicações de inovação lda, Universidade de Aveiro. Out/Nov 2006.

MENDONÇA, Rui, *Cartaz*, (prefácio Francisco Providência). Porto: ed. Modo de Ler, 2011. ISBN 9789898364142

MENDONÇA, Rui. *Cartaz*, (prefácio Francisco Providência). Porto: ed. Modo de Ler, 2011. ISBN 9789898364142

MESTRE, Joan Santacana e CARDONA, Francesc Xavier Hernández (+), *Museología crítica*.

MOISÉS, Carlos F. e ZENITH, Richard. *Plural como o universo* (catálogo da exposição *Fernando Pessoa, plural como o universo*). Rio de Janeiro: ed. Fundação Roberto Marinho, 2010.

MOLINA, Juan J.G., CABEZAS, Lino e BORDES, Juan, *El Manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo xx*. Madrid: ed. Cátedra, 2005. ISBN 84-376-1924-6

MORAES, Dijon de, *Análise do Design Brasileiro, entre mimese e mestiçagem*. S. Paulo: ed. Edgard Blucher, 2006. ISBN 85-212-0377-2

MORAES, Dijon de. *Metaprojeto, o fenômeno da equalização tecnológica das nações*. São Paulo: ed. Edgard Blucher, 2010. ISBN 9788521205166

MOURÃO-FERREIRA, David. *O rosto e as máscaras, poesia e prosa _ antologia cronológica de Fernando Pessoa*. Lisboa: ed. Ática, 2008. ISBN 978-972-665-533-6

MUNARI, Bruno, *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: ed. Edições 70, 1981.

NAYLOR, Maxine e BALL, Ralph. *Form follows idea, an introduction to design poetics*. Londres: ed. Black dog publishing, 2005. ISBN 1-904772-21-8

NÉRET, Gilles, *Malevitch*, (tradução de Maria do Rosário Paiva Boléo). Koln: ed. Taschen, 2003.

NIELSEN + ERNST & YOUNG taxa de insucesso de novos produtos nos EUA nos 95% e na Europa nos 90% in: Al Ries e Laura Ries, *A origem das marcas*, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich. *Origem da Tragédia* (tradução de Álvaro Ribeiro). Lisboa: ed. Guimarães Editores, 1978.

NORMAN, Donald, *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: ed. Basic Books, 2005. ISBN-10: 0465051367 / ISBN-13: 978-0465051366

NORMAN, Donald. *Things That Make Us Smart*. New York: ed. Basic Books, 1994. ISBN-10: 0201626950 / ISBN-13: 978-0201626957

O'CONNOR e MCDERMOTT, *The art of system thinking*. London: ed. Thorsons, 1997.

OLINS, Wally, *Marca**, (trad. Miguel Ribeiro Almeida). Lisboa: ed. Verbo editora, 2006. ISBN 9722224050

OSBORN, Alex, *Applied Imagination*, 1953.

ORTEGA Y GASSET, José. *A Desumanização da Arte e outros Ensaios de Estética*. Coimbra: ed. Almedina, 2003. ISBN 9789724018546

ORTEGA Y GASSET, José. *Mediação sobre a técnica*. Lisboa: ed. Fim de Século, 2009. ISBN 978-972-754-265-9

PAZ, Octávio. *Signos em rotação*. S. Paulo: ed. Perspectiva, 1996. ISBN 8527300745

PAPANEK, Victor. *Design for the real world: human ecology and social chance*. Londres: ed. Paladin, 1974.

PAPANÉK, Victor, *Renovar as coisas e torná-las belas*, in revista *Ottagono*, nº 80, publicado em *Design em Aberto, uma antologia*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1993. pp. 215-231. ISBN 972-9445-04-4

PAULI, Evaldo. Enciclopédia Simpózio. <http://www.simpozio.ufsc.br/Port/1-enc/y-mega/mega-filosgeral/filosofia-religiao/7270y403.html> (1997)

PEREIRA, Paula Cristina, *Do sentir e do pensar, ensaio para uma antropologia (experiencial) de matriz poética*. Porto: ed. Afrontamento, 2006. ISBN 978-972-36-0881-6

PESSOA, Fernando. *Provincianismo Português (1928)*. Lisboa: ed. Editorial Nova Ática, 2007.

PESSOA, Fernando. *O Guardador de Rebanhos e Outros Poemas [1914]*. Coimbra: ed. Alma Azul, 2007.

PINHEIRO, Tennyson e ALT, Luis. *Design Thinking Brasil*. S.Paulo: ed. Campus Elsevier, 2011.

PINTO DE ALMEIDA, Bernardo, *Temos que nos libertar da experiência*, Revista "UPorto" nº 9. Porto: ed. Universidade do Porto, 2003. p. 32.

POMBO, Fátima. *The blank meaning of objects. Towards an aesthetics of design*, Cephad 2010 Conference – The borderline between philosophy and design research, Danish Design School. Copenhagen, Janeiro 2010.

POMBO, Fátima. *The Philosophical Approach to Design. The Design of Philosophy* in Nordic Design Research Conference – Engaging Artefacts, The Oslo School of Architecture and Design. Oslo, Agosto-Setembro 2009.

POMBO, Fátima. "El Deseo de las Mañanas. Merleau-Ponty y el Diseño" in CALVERA, Anna (ed). *De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño*. Barcelona: ed. GG Diseño, 2007. pp. 83-100

POMBO, Fátima, CALVERA, Anna. *The Aesthetics of everyday things. Phenomenological understanding of design users* in ICDHS – Design and Craft: A History of Convergences and Divergences – Paleis der Academiën. Brussels, Setembro 2010.

POMBO, Fátima; PROVIDÊNCIA, Francisco; HEYNEN, Hilda. *Design and beauty: material culture, decoration, concealment and disclosure*. 9th European Academy of Design, Universidade do Porto. Maio 2011.

POMBO, Fátima, PROVIDÊNCIA, Francisco. "Contributo para uma estética do design: objectos-metáfora [Contribution for an Aesthetics of Design: metaphor-objects]" in *Revista de Comunicação e Linguagens*. Lisboa: ed. Departamento de Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa, 2010. [this Journal belongs to the Latindex].

POMBO, Fátima; PROVIDÊNCIA, Francisco – "Breve contributo para uma estética do design: objectos-metáfora". In *Revista de Comunicação e Linguagens – Design* (org. José Bártolo) n. 41 Out. de 2010. Lisboa: CECL, 2010, pp 65-78.

POMBO, Fátima; PROVIDÊNCIA, Francisco – *Complex poetics fractal system in the innovation of design*. European Academy of Design, University of Arts, Bremen, Março 2005.

POMBO, Fátima; PROVIDÊNCIA, Francisco – *Memory and Technique, the plot of Design*. Techné: Design Wisdom, 5th EAD conference, Universidade de Barcelona. Barcelona, Abril 2003.

POMBO, Fátima; PROVIDÊNCIA, Francisco – *Versions of things and the representation of desire*. 3rd Conference Mind the Map, Universidade de Istambul. Istambul: Julho de 2002.

POMBO, Fátima e PROVIDÊNCIA, Francisco. *Ciber(di)versions of things*. Congresso Internacional Design Plus Research. Istambul, 2002.

POMBO, Fátima, *Desire and Destiny of Things* in *Conference Proceedings, 4th European Academy of Design, (Desire, Designum, Design)*, Universidade de Aveiro, 2001.

PORTAS, Nuno, *Design: política e formação*, publicado em *Design em Aberto, uma antologia*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1993. pp. 232-247. ISBN 972-9445-04-4

PRIMO Vieira, *Influência da poesia oriental na literatura luso-brasileira: o Hai-Kai*, in <http://cvc.instituto-camoes.pt/bdc/revistas/revistaicalp/haikai.pdf>, em 29.08.2011, citando GONÇALVES Ricardo N., *Textos budistas e Zen-budistas*. S. Paulo: ed. Cultrix, 1976. p.19. <http://cvc.instituto-camoes.pt/bdc/revistas/revistaicalp/haikai.pdf>

PRINCE, George, *The practice of creativity*, 1970

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Algo más que una hélice*, in CALVERA, Anna, *Arte? Disegñ?, nuevos capitulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: ed. GG Diseño, 2003. ISBN 84-252-1543-9

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Amor ais* (compilação comentada de ilustrações publicadas no Jornal de Notícias por ocasião do 25º aniversário do escritório Providência design). Porto. ed. do autor, Dezembro de 2010.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *ánima*, texto para catálogo de exposição de objectos portugueses em Barcelona. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 2003.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Arquitectura e Vida* (revista mensal) direcção da secção de Design nos nºs 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97. Lisboa: ed. Loja da imagem, marketing, comunicação e gestão, Janeiro / Agosto de 2007.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Autor*, texto proferido na sessão pública do Winner is 2011. Aveiro: auditório da reitoria, Universidade de Aveiro, 2011.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Comunicação e Sistemas de Sinalização* (capítulo 3), in: FRAGOSO, Margarida (editora), *Manual Oeiras Acessível*. Oeiras: ed. Câmara Municipal de Oeiras com a colaboração da Fundação Liga e do Centro Português de Design, Dezembro 2010.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Desenhar entre faces*. Porto: in EASI, Revista annual de som e imagem, Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, nº 1, 2008. pp 52-55. ISBN 1647-0036

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Design de comunicação*, in: DIRECTÒRIO do Design, 1999-2000. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 1999, ano 1, número 1. p.16. ISBN 972-9445-08-7

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Design mais à escala da cidade*², in catálogo da exposição Design mais apresentada na 100% design em Londres, com peças resultantes do projecto Design mais. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 2006.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Disposições para uma mostra de Rótulos e Cartazes do Vinho do Porto*, in: *Vinho do Porto, exposição, imagens, rótulos e cartazes* (catálogo). Peso da Régua: ed. Museu do Douro, 2010.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Experimenta usar melhor*. In, *Useless*, ed. Experimenta design, Lisboa, 2011.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Experienciação versus representação, esculturas de Paulo Neves instaladas na Casa Museu Teixeira Lopes*. V. N. Gaia: ed. Casa-Museu Teixeira Lopes, C.M. V.N. Gaia, 2009. ISBN 978-972-581-059-0

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Exposição DesignOperandi*. Lisboa: ed. Experimenta design (edifício da cordoaria), 2001.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Conceito geral da exposição*, in catálogo Des+gn mais. Milão: Designweek (zona tortona), ed. Centro Português de Design, 2006.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Design na cidade* (conferência). Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, 27.10.2011.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Design para a sustentabilidade: design lacónico, para um mundo menos cínico*. Lisboa: Caixa Geral de Depósitos, 2009.

PROVIDÊNCIA, Francisco and Lopes, Conceição. *Desejo, Desenho, desígnio – A mediação lúdica nas estratégias de design ou na produção projectual de artefactos de interface cultural*. Aveiro: 1º Encontro Luso-brasileiro de pesquisadores / investigadores de Design, 2001.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Design Operandi* (Workshop, exposição e texto redigido para o jornal Público a pedido de Levina Valentim, enunciando os 10 princípios do Manifesto sobre Design depois de Dieter Rams). Lisboa: ed. Experimenta Design, 2001.

PROVIDÊNCIA, Francisco. Entrevista (concedida por email) à estudante Alejandra Jana da ESAD (Escola Superior de Arte e Design, Matosinhos). Porto: 1999.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Gestão de Design, Sector casa*. Lisboa: ed. CPD / IAPMEI, 2008. ISBN 978-972-8191-49-8

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Malga 4412136*. Porto: catálogo da Exposição workshop “minimalanimal”, 21 objectos / autores (apresentada no teatro Rivoli), ed. Sátira design, 2001.

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Memória descritiva* da proposta de identidade gráfica para a Biblioteca Municipal do Porto. Porto: 2003.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Mensageiros celestes*, in: In si(s)tu, revista de Cultura urbana – veículos, nº2. Porto: ed. Porto 2001, Julho / Outubro 2001. pp. 66-81. ISBN 1645-0868

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Para dar morada ao ser* (prefácio). In MENDONÇA, Rui, *Cartaz: pensar desenhar, comunicar*. Porto: ed. Modo de Ler – editores e livreiros, 2010.

PROVIDÊNCIA, Francisco, participante na Exposição Design Operandi. Lisboa: ed. Experimenta design 2001, edifício da cordoaria, 2001.

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Paulo Neves, trinta anos de trabalho*, in: *Paulo Neves, trinta anos de trabalho*. Porto: ed. do autor, 2011. ISBN 978-989-20-2470-7

PROVIDÊNCIA, Francisco, *Porto, Comunicar a cidade*, in: BRANDÃO, Pedro e REMESAR, Antoni (eds), *Design Urbano Inclusivo, uma experiência de projecto em Marvila “Fragmentos e Nexos”*. Lisboa: ed. Centro Português de Design, 2004. ISBN 972-9445:28-1

PROVIDÊNCIA, Francisco. *Portugal by Portugal* (catálogo da exposição “Des+gn mais”: mostra do design português). Milão, ed. Centro Português de Design, Cedintec e Icep Portugal, 2006.

PROVIDÊNCIA, Francisco, BARBOSA, Helena, BARATA, Magda, (coordenação científica) *Rótulos e cartazes do Vinho do Porto*, (catálogo). Peso da Régua: ed. Museu do Douro, 2010. ISBN 978-989-8385-00-0

PROVIDÊNCIA, F., CASELLA, G., *Museu Municipal de Penafiel* (catálogo). Penafiel: ed. Câmara Municipal de Penafiel, 2010.

PROVIDÊNCIA, Francisco e PROVIDÊNCIA, Paulo, *Dicionário da Arte Nova*. Aveiro: ed. Museu de Arte Nova de Aveiro, CMA, Novembro, 2011.

PROVIDÊNCIA, Francisco e PROVIDÊNCIA, Paulo, *Museu Artenuova de Aveiro: caracterização*, in: *Livro das comunicações do I Encontro Internacional de Art Nova*. Aveiro: ed. Câmara Municipal de Aveiro, 2007. pp. 27-34. ISBN 978-989-8064-03-5

PROVIDÊNCIA, Francisco e PROVIDÊNCIA, Paulo, *Museu Artenuova de Aveiro: museografia*, in: *Livro das comunicações do I Encontro Internacional de Art Nova*. Aveiro: ed. Câmara Municipal de Aveiro, 2007. pp. 99-107. ISBN 978-989-8064-03-5

PROVIDÊNCIA, Francisco e SOUSA, Álvaro, *Desígnios de Santa Maria da Feira*. Stª Mª da Feira: ed. C.M. Stª Mª da Feira, 2003. pp. 10-11. ISBN 972-96299-6-X

PROVIDÊNCIA, Paulo. *Prática da Arquitectura e dispositivo antropológico* (Debate). In Revista de Cultura Arquitectónica, nº 2. Coimbra: ed. Departamento de Arquitectura, FCT da Universidade de Coimbra, Abril, 2011.

QUENTAL, Joana. “A semântica da ilustração: novas formas de pensar e fazer design na contemporaneidade”. 2º Fórum Internacional de Design como Processo. Aveiro: Outubro 2010.

QUENTAL, Joana. *A ilustração enquanto processo de pensamento. Autoria e Interpretação*. Aveiro: Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte (defesa de tese de doutoramento), 2009.

ROCHA, Alda. “Silêncio”. In caderno “Expresso actual”. Lisboa: Jornal Expresso nº 1777 (norte), de 18 Nov’ 2006.

RUA, Maria Helena. *Os Dez livros de arquitectura de Vitruvius* (corrigidos e traduzidos recentemente em português, com notações e figuras). Lisboa: ed. Departamento de Engenharia Civil, Instituto Superior Técnico, 1ª edição, 1998.

RAND, Paul. *Integrity and Invention (texto)*. Zurich, ed. Graphis annual, 1971.

RAND, Paul. *A Designer's Art*. London: ed. Yale University Press, 1985. ISBN 0-300-08282-7

REIS, José Eduardo, conferência *Porque veio Alberto Caetano do Ocidente? (as afinidades entre a poética de Alberto Caetano e o Budismo Zen)*, Clube Literário do Porto, dia 10 de Maio '08 pelas 21:30h, 2008.

RIBEIRO, Rogério. O desejo do desenho. Almada: Casa da Cerca Centro de Arte Contemporânea, ed. Câmara Municipal, 1995, s/p.

RODA, Rui. "The images of the Latin metropolis. The role of Design in tackling contemporary social needs". By First International Forum of Design as a Process Scientific Meeting of the Latin Network for Development of Design Processes. Porto Alegre, Brasil: 24th -26th June 2009.

RODA, Rui. "Design to reuse abandoned buildings. Enabling flexibility and connection in the contemporary metropolis". Doctoral Thesis (Ph.D. Programme in Industrial Design – INDACO Department, Faculty of Design, Politecnico di Milano, Milan). In: http://www.diecm.polimi.it/eng/dottori.php?te_autore=&te_tutor=&te_titolotesi=&te_parolechiave=reuse&te_udr=&Submit=Submit. Milan: 2007.

RODA, Rui. "Culture locali e progetto di comunicazione emozionale in due diverse realtà", in MAIOCHI, M. (org) *La comunicazione emozionale negli ambienti ospedalieri*. Milan: ed. Maggioli Ed., 2007. ISBN:978-88-387-4209-X

RODA, Rui; ALBINO, Cláudia; PROVIDÊNCIA, Francisco. "Reinterpretation of tradition values, in Minho territory: Handcraft – a lecture key". By 2nd International Forum of Design as a Process Scientific Meeting of the Latin Network for Development of Design Processes. CD-rom Abstracts available. Aveiro: 29th Outubro 2010. ISBN 978-972-789-327-0

RODA, Rui; FORMIA, E., MATA, L., (eds.) 2010. *Design, Fine Arts, Craft: Cross Fertilization and Experiences. Proceedings of the 2nd International Forum of Design as a Process*. Aveiro: ed. Universidade de Aveiro, 2010. ISBN 978-972-789-328-7

SANTOS, José Paulo dos, *Alvaro Siza works & projects 1954-1992*. Barcelona: ed. GG, 1993. ISBN 84-252-1600-1

SANTOS, Mário Ferreira dos, *A Ideia de ser*, <http://sophia.bem-vindo.net/tiki-index.php?page=Santos+Ser+Atual>, 29.11.2010.

SANTOS, Rui Afonso, *Actualidade e internacionalização do design em Portugal*: in catálogo da Exposição *Portugal 1990-2005*, apresentada na estação do Rossio, 2005. ISBN 972-20-3015-9

SARMENTO, Clara, *Cultura Popular Portuguesa, práticas, discursos e representações*. Porto: ed. Afrontamento, 2008. ISBN 978-972-36-0986-8

SEMEDO, Alice e LOPES, Teixeira, *Museus discursos e representações*. Porto: ed. edições Afrontamento, 2005. ISBN 9723608189

SÉNECA, Lúcio Aneu. *Cartas a Lucílio* (traduzido do inglês por J.A. segurado e Campos). Lisboa: ed. Fundação Calouste Gulbenkian, 2009 (4ª edição).

SENNETT, Richard. *L'uomo artesiano* (tradução de Adriana Bonttini). Milão: ed. Feltrinelli, 2010. ISBN 978-88-07-10439-8

SIMON, Herbert. *The Science of the Artificial*. Londres (Cambridge, Massachusetts): ed. The mit Press, 1969.

SIZA, Álvaro. *Temos que nos libertar da experiência*. Porto: Revista "UPorto" nº 9 (entrevista a Bernardo Pinto de Almeida), ed. Universidade do Porto, 2003.

"Temos que usar a experiência naquilo que ela garante, mas também libertar-nos dela, naquilo que prende"

SOUSA, Álvaro. "Marca: uma ferramenta de mediação nos processos de criação-concepção e de avaliação de impactos", 1ª Conferência Internacional em Design e Artes Gráficas – ISEC + IPT.

SOUSA, Álvaro; LOPES, Conceição. *A contribution for the methodology of design-communication in the assessment of communicative impact of brands*. WCCA/2011 - World Congress on Communication and Arts. São Paulo: Abril 2011.

TÁVORA, Fernando, *Da organização do espaço*, ed. Publicações FAUP, Porto, 1996 (3ª edição).

TESTA, Peter, *Álvaro Siza, Works & Projects 1954-1992*. Barcelona, ed. Gustavo Gili, sa, 1993.

TSCHIMMEL, Katja. *O Pensamento Criativo em Design, reflexões acerca da formação do designer*; (comunicação proferida e publicada no catálogo do Congresso Internacional de Design USE(R)). Lisboa: Centro Português de Design, 2003. In http://www.creamundos.net/primeros/artigo%20katja%20o_pensamento_criativo_em_design.htm (30.08.2011)

VIEIRA, Joaquim. *O desenho e o projecto são o mesmo?* Porto: ed. Publicações FAUP, 1995.

WORRINGER, W.. *Astrazione ed empatia*. Torino: ed. Einaudi, 1975.

ZIZEK, Slavoj. *O design como ideologia*. In BÁRTOLO, José. *Revista comunicação e linguagem, Design*, nº 41. Lisboa: ed. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, Universidade Nova de Lisboa, Outubro de 2010.

ZUMTHOR, Peter. *Pensar a arquitectura*. Barcelona: ed. Gustavo Gili, 2005.

antalis^{EM}
Just ask Antalis

Edição impressa em Olin Regular Natural White, 120 grs
Papel distribuído por **Antalis Portugal s.a.**