Design como mediação cultural da experiência das coisas enquanto causas[1]

Vasco Branco

PhD em Engenharia Eletrotécnica e Computadores pela Universidade do Porto – UP e Professor Associado com Agregação em Design no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro - UA, onde foi um dos fundadores da área de Design. É Diretor do Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+] e, nesse âmbito, investigador responsável por vários projetos como: ART ON CHAIRS (Câmara de Paredes, 2012-2014, prêmio Regiostars EU 2014); CIDES: Centro de Interpretação do Design Português; DESIGN_OBS: Observatório do Design em Portugal: modelos, instrumentos, representação e estratégias. Publicou mais de 150 artigos e foi editor de 6 livros. Atualmente é representante da UA no Comité Executivo da European Academy of Design e, ainda, membro do conselho editorial de revistas internacionais na área do Design.

vasco.branco@ua.pt

1. *The etymology of the English word "thing" reveals a journey from meaning an assembly, which was decided on beforehand to take place at a certain time and at a certain place to deal with certain "matters of concern" to the community, to meaning an object, "an entity of matter." So, the term thing goes back originally to the governing assemblies in ancient Nordic and Germanic societies. These pre-Christian things were assemblies, rituals, and places where disputes were solved and political decisions made."* (BINDER *et al.*, 2011, p. 1). Em português há uma ligação etimológica entre "coisa" e "causa", termo que usarei em substituição de "matéria de interesse ou preocupação" *(matter of concern).*

1 Introdução

O que é o Design? Como é o Design? O Design é Arte? Qual é a relação entre Design e Ciência ou entre Design e Engenharia? O que é investigação em Design? Quantas vezes já me fizeram estas perguntas...

Na altura da criação da Licenciatura em Design na Universidade de Aveiro (1995), a escassez de textos mantinha em debate a definição proposta por Tomás Maldonado, em 1969, para o International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) e o ensino de Design alinhava-se por uma matriz bauhausiana (Ulm). Um momento decisivo, em que este questionamento ontológico sobre o Design se densificou, aconteceu há 17 anos com a decisão de romper com a tradição de um ensino de Design dividido por especialidades, reconhecendo que a essência epistemológica do projeto era independente da sua aplicação.

Este debate sobre a ontologia do Design é permanente, no percurso necessariamente lento e nem sempre pacífico, em que a educação em Design se movia de um território próximo da artesania, herdado das aprendizagens artísticas das antigas Escolas de Belas-Artes, para a academia universitária sucessivamente mais direcionada à investigação.

Muitas destas questões e "confrontos" prendiam-se e continuam a prender-se, com a resistência ao processo de "naturalização" imposto pela academia, ela própria sujeita à conformidade com os standards implicados, por exemplo, pela acreditação e avaliação externas.

Como oferecer, em Design, uma educação centrada na investigação? Sempre foi relevante perceber que tipo de investigação poderia dar aos Designers e aos investigadores nesta área, uma participação ativa, diferenciada, mas acreditada junto à comunidade acadêmica e junto dos agentes que avaliam esses esforços.

Com a criação, em 2007, da unidade de investigação ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura)[2], todas estas questões ganharam um carácter urgente.

2. www.idmais.org

Era necessário participar da construção de um edifício, cujos alicerces precisavam ter a solidez das dúvidas credíveis e em que cada compartimento, se abrisse a desafios relevantes, organizados por estratégias viáveis para a produção de novo conhecimento.

Sempre foi preciso ter um discurso claro sobre o Design e sobre a investigação em Design e, por isso, repito o que já escrevi e disse inúmeras

vezes sobre a necessidade de reconhecer a especificidade das áreas artísticas. Julgá-las em território alheio é comprometê-las. Corre-se o risco de só incluir no sistema artistas que só escrevam artigos científicos ou designers que já não projetam, porque os desígnios da investigação os afastam do desejo e do desenho em troca da promessa de aceitação numa comunidade acadêmica que os sujeita a uma língua que não é a sua pátria.

Mas para se ter um discurso claro sobre Design, é preciso insistir na formulação de respostas atualizadas à pergunta de sempre: o que é o Design? E esta questão mantêm-se atual face à extensão e complexidade crescentes do design contemporâneo.

Teresa Cruz (2015) chama a atenção para que não se entenda essa extensão do campo do Design como meramente horizontal, mas, sim, como

> (...) uma 'infusão' metodológica, de um aprofundamento vertical do seu lugar na ordem dos saberes, colocando-o ao nível dos fundamentos universais da ação racional e criativa, como o próprio cimento que une razão e imaginação e as orienta para a ação (CRUZ, 2015, p. 81).

Em *A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk* Bruno Latour (2008), enfatiza a "*extraordinária carreira do termo*" Design, que agora se estende "*[...]* from details of daily objects to cities, to landscapes, to nations, to cultures, to bodies, to genes, and, as I will argue, to nature itself in great need of being re-designed." (LATOUR, 2008, p. 2)

O artigo *The Most Important Design Jobs Of The Future*[3], publicado em 2016, cujo objetivo era a caracterização do futuro da profissão Designer, entrevistando os principais responsáveis pelo Design de algumas grandes empresas tecnológicas americanas, deixa-nos a sensação de que algumas das tipologias de empregos avançadas nessas entrevistas oscilam entre os limites do verosímil e da ficção.

Por outro lado, Ezio Manzini (2015) no seu livro *Design, when everybody designs* – uma introdução à temática do Design para a inovação social – revê a ontologia do design, partindo do reconhecimento de que a combinação das capacidades antropológicas de sentido crítico, criatividade e sentido prático, conduzem a um modo de agir do tipo do Design. No redesign conceitual do Design, proposto por Manzini, em consonância com Papanek (1984/2009), todos somos designers, ainda que alguns – os especialistas – sejam mais que os outros.

3. www.fastcodesign.com/3054433/the-most-important-design-jobs-of-the-future. Acesso em: 06 Set. 2017.

A plasticidade do conceito de Design – "*uma disciplina à qual parece possível tolerar a indefinição*" (FRECHIN, 2008, citado em VIAL, 2014, p. 2) – permite à sua moldagem por discursos com objetivos diferentes, porventura contraditórios. Veja-se o caso de Camerom Tonkinwise (2014), no artigo *Design away* em que propõe, no âmbito da sua militância em favor da sustentabilidade, que o design possa ser usado contra si próprio.

> *But I want to suggest that not-designing is also a kind of designing; it can be proactive, a deliberate strategy to undesign, to make existing designs disappear. The opposite of the vita activa of making, of designing things into existence, is not merely the privatively passive vita contemplativa, but rather the very active act of unmaking aspects of our locked-in world—designing things out of existence* (TONKINWISE, 2014, p. 1).

É neste quadro que Stéphane Vial (2013) formula a hipótese de existir entre o designer e a contemporaneidade, um quadro comunicacional tendencialmente psicótico decorrente dos desafios contraditórios ao seu pensamento.

> *Making design today requires designers strong psychological skills to be able to ponder on contradiction. The difficulty is at once to be enough idealistic in order to keep trying to change the world and enough realistic in order to keep in mind that designers are not omnipotent magicians* (VIAL, 2013b, p. 3).

Neste contexto paradoxal, se todos somos designers e se tudo for Design, pergunto: o que é que o caracteriza? Como se reconhece? Como é que se ensina?

Não se pretende aqui fazer qualquer julgamento moral ou debater a validade das diferentes perspetivas atrás enunciadas. A plasticidade ontológica do Design parece sufragar diferentes pontos de vista que adequem a sua definição, em cada momento, ao traçado discursivo mais conveniente.

As definições de design são, muitas vezes, a chave do enigma que permite decifrar uma obra ou o signo, que codifica o conjunto de valores ou ideais onde se ancora o julgamento sobre as qualidades das hipóteses

que se perfilam como soluções para um projeto. E educar um estudante de Design, passa por capacitá-lo para, de forma autônoma, ir desenvolvendo o seu quadro axiológico e apurando o seu julgamento em conformidade.

Não há uma definição de design universalmente aceita pelos profissionais e acadêmicos, o que torna indispensável, ou pelo menos prudente, a sua declaração para que se conheça, pelo menos, um ponto de partida.

2 De Vitruvio para a contemporaneidade [4]

2.1 O modelo triádico: autoria, tecnologia, programa

O modelo triangular (FIG. 1a) de inspiração vitruviana, propoto por Francisco Providência (2003) foi, e tem sido estruturante na construção de um discurso de clarificação dos contornos ontológicos do design.

> Os seus princípios arquitectônicos [de Vitrúvio], 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). (PROVIDÊNCIA, 2012).

Ao detalhar esta trilogia conceitual[5] — autoria, tecnologia, programa — reconhece-se que se os vértices tecnologia (meios de produção, construção) e programa (utilidade, funcionalidade e desempenhos), nos revelam o conjunto de constrangimentos ao projeto; o vértice "autoria", indica a responsabilidade hermenêutica, mas também ética e estética.

É interessante verificar a proximidade entre este modelo e a abordagem seguida pelo Design Museum de Londres na estruturação da exposição Designer Maker User. "*Design is the product of an intersection between the three key participants of the designer, user and maker. [...] Generally speaking, professional designers respond to briefs given by manufacturers who are influenced by production processes and commercial imperatives*" (NEWSON; SUGGET; SUDJIC; 2017, p. 7).

4. Este ponto integra e expande o artigo "Design as Cultural Mediation between Matter and What Matters", escrito em parceria com Francisco Providência e publicado online pelo *The Design Journal* em 2017.

5. A justificação para a proposta deste modelo e a sua descrição, são feitas de forma detalhada por Francisco Providência na sua tese de doutoramento (2012) *Poeta, ou aquele que faz: a poética como inovação em Design* e anteriormente no artigo *um pouco mais que uma hélice* (2003).

Mas no modelo triangular proposto por Francisco Providência, não se reconhece qualquer vontade prescritiva de heurísticas que garantam boas práticas em Design. O modelo tem como objetivo situar a ação de Design, enunciando as polaridades que influenciam os trajetos projetuais.

A teoria do design não é, nem deverá querer ser, uma teoria científica no sentido estrito da previsibilidade da ação. Deverá ser, pelo contrário, um instrumento que emana da reflexão sobre o fazer, orientado para a ação e dependente do contexto, a partir do qual os designers possam desenvolver o seu julgamento ético e estético (EHN, 2007). Uma sabedoria prática (*phronesis*), que poderá permitir a adequação virtuosa da cadeia de decisões de projeto aos seus constrangimentos contextuais (tecnológicos e programáticos).

Esta parece ser a perspetiva que anima os estudos sobre *"the reflective practitioner",* de Donald Schön (1983, 1987), para demonstrar as características interativas (o "diálogo" entre o designer e a situação) e iterativas (a reflexão-na-ação e o desenvolvimento de teorias à medida que são usadas como âncoras da evolução de uma hipótese) do processo de design.

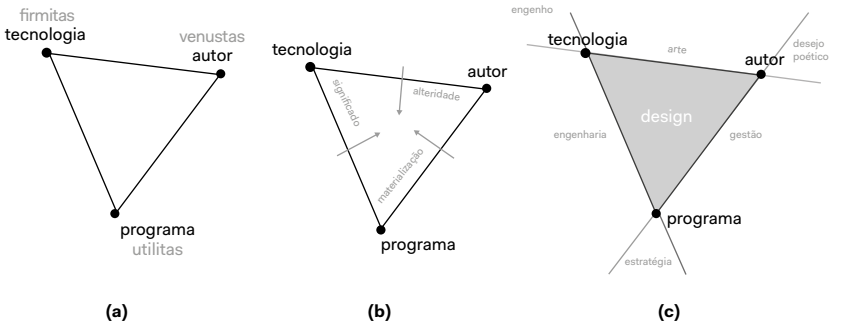


FIGURA 1 – Modelo triangular (a), Análise do modelo (b), O Design como interface entre outros âmbitos disciplinares (c). Fonte: VASCO BRANCO, 2014.

No artigo, *Design e investigação em design: algumas reflexões*, de Branco (2014), desenvolvi uma análise geométrica (FIG. 1b) sobre o modelo triangular que me permitiu demonstrar que qualquer solução em Design resulta da convergência negociada da interpretação simultânea de três categorias de solicitações que emergem, quer do pressuposto da *materialização* de um artefato (independentemente da materialidade) quer da consciência do *outro*, quer da necessidade de produzir sentido (dos *significados*).

Mas que permitia também estabelecer, de forma clara, o posicionamento e relacionamento do Design com outros âmbitos disciplinares (FIG.

1c) enquanto enclave triangular na intersecção dos territórios que outras disciplinas não ocupam pela sua natureza implícita, já que a autoria (as poéticas) não interessa, epistemologicamente, à engenharia, a arte dispensa a utilidade e a gestão não precisa de se confrontar diretamente com a dimensão construtiva.

Para Krippendorff (2006, p. 48), *"colocar os significados no centro das considerações do projeto dará aos designers um foco único e uma especialização que outras disciplinas não tratam"*. A análise apresentada confirma esta perspectiva, mas caracteriza o projeto como uma mediação desenhada e materializável entre futuros desejados (preferidos?[6]) e possíveis, conduzida a partir do espaço conceitual da autoria. Uma mediação que é situada cultural e socialmente (SUCHMAN, 1987).

6. No sentido de Herbert Simon *"[...] courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones"* (SIMON, 1996, p. 111).

O modelo triangular parece revelar um comportamento eficaz na resposta às questões de delimitação do campo disciplinar, deixando claro o papel de mediação cultural que se atribui ao Design. No entanto, convém reafirmar que, neste modelo, não se consideram as suas fronteiras (os lados do triângulo), nem estáveis, nem impermeáveis. O modelo deve ser entendido como a estrutura de uma forma orgânica e porosa, polarizada em torno das três partículas essenciais cineticamente animadas.

Este modelo triádico foi implementado na experiência pedagógica do Design na Universidade de Aveiro, o que implicou repensar curricularmente o 1º ciclo (licenciatura) como aboratório experimental de projeto[7], estruturando-o do autor para o programa, passando pela tecnologia.

Mas implicou, também, reconverter uma formação estratificada em especialidades do Design (industrial e comunicação), fazendo-a convergir numa ideia global de projeto mais adequada ao tecido econômico português, constituído em 90% por PME's. O curso transformou-se na primeira licenciatura em Design, que ensaiava, pelo menos em Portugal, e ao nível da formação inicial, uma abordagem centrada na essência conceitual do projeto.

O Design aparece, assim, como uma atividade de mediação cultural que se traduz no desenho de artefatos, dispositivos e serviços.

7. A unidade curricular de Projeto é estruturada como um laboratório experimental que, embora englobando todos os vértices, é organizado para se focar no vértice do autor (explorando/desenhando a própria linguagem do estudante) durante o primeiro ano, no vértice da tecnologia (compreensão/confronto com materiais e com constrangimentos da produção), no segundo ano, e no vértice programa (lidando com empresas, negociando com clientes), no terceiro ano.

Esta definição de Design (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 53) valoriza a dimensão sensível (estética) que o desenho pode emprestar ao Design enquanto instrumento metodológico, abre-se à diversidade inscrita na "materialização" dos resultados possíveis e enfatiza a característica cultural atribuída à sua intervenção. Daqui, podemos inferir que dizem respeito ao Design os artefatos, dispositivos ou serviços que intervêm culturalmente ou, dito de outro modo, que *intercedem* (sinônimo de *mediar*) culturalmente *em favor das pessoas.* Esta leitura da definição de Francisco Providência aproxima-a do enunciado de Serges Gagnon (citado por LUNENFELD, 2003, p. 10) que define Design como *"a apropriação cultural da tecnologia",* entendendo-se aqui apropriação de como *tornar adequado ou conveniente*[8].

A consideração do Design como mediação cultural, interessa a diferentes níveis:

- porque situa a intervenção do Design na construção da interface – a *meio*, entre as pessoas e a funcionalidade, as necessidades e o desejo;
- porque define essa intervenção como construção simbólica e, portanto, como um operador sobre a(s) realidade(s), configurando a experiência do mundo;
- porque qualifica o Design como operador estético, capaz de envolver epistemologicamente a totalidade do ser:

> *It is not possible to divide in a vital experience the practical, emotional, and intellectual from one another and to set the properties of one over against the characteristics of the others. The emotional phase binds parts together into a single whole; "intellectual" simply names the fact that the experience has meaning; "practical" indicates that the organism is interacting with events and objects which surround it* (DEWEY, 1934/2005, p. 56-57).

8. De acordo com o dicionário Priberam (www.priberam.pt). Acesso em: 9 abril 2017.

Mas o modelo triangular parecia (parece/é?) adequado enquanto instrumento de análise dos artefactos no sentido do seu *Design inverso* (batizamos este termo por similitude com o conceito de *engenharia inversa*), ou seja, na compreensão da cadeia de decisões que conduzem um projeto a convergir numa solução (BRANCO, 2015).

Para a transformação deste modelo num instrumento operativo, que

permitisse mapear um artefacto num ponto dentro do espaço tridimensional com os eixos autor, tecnologia, programa, foi necessário - numa primeira instância - definir um conjunto de heurísticas que permitissem a classificação de um artefacto relativamente a cada um dos vértices. Francisco Providência desenvolveu, para esse efeito, uma classificação da relação (influência) que cada um dos vértices (polo) poderá ter (exercer) na configuração do espaço conceitual de um artefato.

Essa matriz de critérios abriu a possibilidade de transformar qualidades em quantidades e, portanto, de desenvolver aplicações digitais centradas no modelo triangular pertinentes, quer para apoiar a análise de artefatos (FIG. 2), quer como dispositivo interativo de exploração de um universo de artefatos.

O protótipo desenvolvido, apesar de incompleto, permite refletir e interagir sobre a teoria que lhe deu origem e demonstra que os desenhos e os protótipos em Design não se confinam à representação, mas comportam-se como "*l'espace d'élaboration d'un idéal qui prend forme*" (VIAL, 2013a, p. 8).

Convém afirmar que o modelo triangular só pretende ser um contributo para o entendimento da dimensão concetual do Design, não se alargando à vida social dos artefatos desenhados. Findeli (2010) considera que "*a model of the design act is incomplete if we do not address what happens to the project's output, once it starts its life in the social world*." (FINDELI, 2010, p. 289).

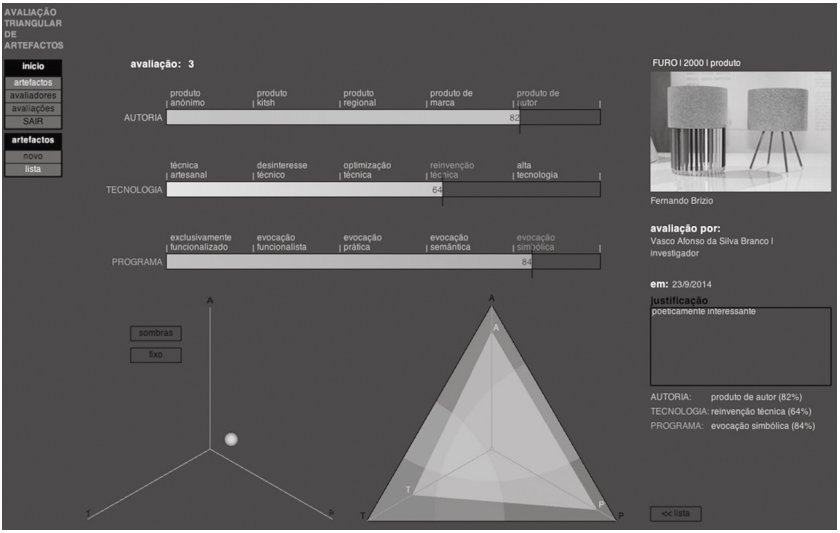


FIGURA 2– Sistema interativo para a análise de artefatos pelo modelo triangular. Fonte: VASCO BRANCO, 2014.

Ao considerar o alinhamento dos momentos de conceção e do uso dos objetos no tempo, constata-se a sua separação pelos momentos de produção e de sua entrada no mercado. E, ainda que a duração destes momentos (e mesmo o seu sequenciamento[9]) tenha sido alterada ou "subvertida" pelas ferramentas e artefatos digitais, parece verificável a redução da polissemia que a produção impõe ao projeto e uma atuação de sinal contrário, decorrente do mercado e dos usos.

9. Johan Redström (2008), no artigo *RE:Definitions of use*, debate os conceitos de '*use' before use*, e '*design' after design* abertos pelas práticas participativas do design (REDSTRÖM, 2008, p. 421).

Vial (2014, 2015) propõe a teoria do *Efeito do Design* como uma tentativa de definir o que o Design é do ponto de vista da sua "receção". *"Design, within its reception regime, is a 'phenomenon-in-the--world' which is given to our perception and experience in the form of an Effect in our lives*" (VIAL, 2015, p. 45).

Esta abordagem - apresentada como um manifesto filosófico num formato tratadístico que inclui definições, axiomas, hipóteses e desenvolvimentos, formando um corpo coerente - parte da definição de *uso* de um artefato que foi alvo de um processo de Design como uma *experiência-a-viver.* Esta corresponde a uma maneira de agir, sentir e pensar que resulta de um *efeito de Design.*

O *efeito de Design*, que opera em três dimensões, transforma-se em experiência de vida através dos efeitos *ontofânico* (revelação do ser), *calimórfico* (modelação estilística, estética) e *socioplástico* (modelação social). Segundo o autor, este "efeito" não deve ser entendido como uma consequência de uma causa, mas como um conceito fenomenológico, *" [...] effect must be understood here as a phenomenological concept in the sense of the creative outbreak of the apparition, the inventive dynamic of the manifestation, as it structures the experience correlate of perception"* (VIAL, 2015, p. 43).

Se a *ontofania*[10] dos artefatos desenhados nos remete à qualificação da experiência que proporcionam, e pela qual reconhecemos a intervenção do Design, ela não poderia acontecer sem um efeito de beleza morfológica.

Design significa criar formas, mas sob um estilo, uma expressão específica. Quando não há desenho, não há *calimorfia*[11] e por isso, também, não há *efeito de Design*. A procura da beleza é condição humana, prazer adicionado e substituto da satisfação dos instintos, da qual somos frequentemente obrigados a abdicar na vida real.

10. do grego [*onto*-(on, onthos, particípio presente de eimi, ser) + *-fáneia* (aparição, manifestação)].

11. do grego [*kali*-(belo) + *-morfia* (forma)].

O efeito *socioplástico* do Design decorre, em primeira instância, da utilidade que lhe é inerente, mas as formas que cria são agentes de civilização.

> *It is generally accepted that the end or purpose of design is to improve or at least maintain the 'habitability' of the world in all its dimensions: physical/material, psychological/cognitive/emotional, spiritual/cultural/symbolic* (FINDELI, 2010, p. 292).

A produção de sentido ou a mediação que as coisas asseguram na relação entre as pessoas, entre as pessoas e o mundo (VERBEEK, 2005, p. 117) não são explicitamente tratadas pelo autor, mas parecem subentendidas neste último *efeito de Design*.

O estudo da cultura dos objetos enquanto rede de significados negociados (BORADKAR, 2010, p. 8) e da sua agência nas relações em que participam com as pessoas, com outros objetos, em empresas, instituições ou eventos – uma ideia central à Teoria Actor-Rede (ANT) – permitiria completar esta visão sistêmica do Design.

2.2 Uma visão diacrónica sobre os últimos 20 anos de design

Recentemente, eu e o Francisco Providência (Branco, Providência, 2017) fomos convidados a apresentar a nossa visão diacrônica sobre os últimos 20 anos de Design nesta era de globalização. Essa perspetiva resultou da projeção do modelo triangular sobre a evolução do Design nas suas áreas de inovação consequentes: a tecnologia digital (experiência, interação), o programa social (sustentabilidade, ecologia) e a condição estética (metáfora, poética).

2.2.1 DESIGN E TECNOLOGIA DIGITAL

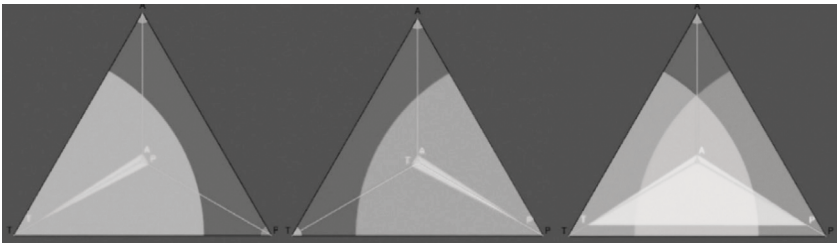
A artificialidade é o traço dominante do mundo que habitamos e a sua trajetória invasiva e penetrante tem sido trilhada pela inovação tecnológica, nomeadamente a partir do advento do *material digital*.

Nas duas últimas décadas, o mundo sofreu um extraordinário incremento de artefactos e serviços digitais, nomeadamente pela exploração do novo paradigma técnico da internet, estimulando o aparecimento de uma vaga de novos negócios, como aconteceu com o vapor no século XIX e com a eletricidade no século XX.

Olhando para o mundo, verificamos como o Design do meio digital é hegemônico na sua eficiência para mudar as forças de conformação do mundo. O Design adquiriu, por via digital, uma nova reputação econômica e social, que a sua propagação viral, pela rede, consolidou.

Há hoje uma fileira completa de ferramentas, aplicações, sítios e redes acessíveis computacionalmente, que podem acompanhar o Design desde a concepção à comercialização de produtos, passando pelo seu financiamento, produção e distribuição, que invocam o designer sob a totalidade medieval do artesão, empresário. Muitas destas possibilidades são partilhadas em regime de *open source*, *open design* ou *creative commons*, e exploram-se em *fab labs networks* ou *hackerspaces*. O Design parece poder controlar todo o processo, sem a necessidade de intermediários entre uma ideia e a sua proposta ao mercado, manifestação da sua liberdade autoral. Por outro lado, a proximidade ao digital começa a permear a própria prática do Design com novas linguagens (gramáticas morfogênicas generativas) ou com novas propostas de experiência (interfaces tangíveis).

Se representarmos esta situação a partir do sistema triangular que desenvolvemos podemos constatar que ela implicará necessariamente uma polarização tecnológica muito forte sobre qualquer Design (FIG. 3a), orientando e limitando o seu espaço conceptual (representado pelo triângulo interior).



(a) **(b)** **(c)**

FIGURA 3– Modelo triangular: a) Polaridade na alta tecnologia; b) Polaridade na evocação simbólica; c) Polaridades simultaneamente elevadas dos polos tecnologia e programa. Fonte: VASCO BRANCO, 2014.

2.2.2 DESIGN E PROGRAMA SOCIAL

Nesta mesma época, a proximidade do serviço tecnicamente mediado confunde-se com a relevância atribuída ao programa social de acessibilidade, inclusividade e universalidade, que a rede global de comunicação veio garantir aos cidadãos. A urgência de uma inovação social, capaz de

superar as fragilidades dos Estados democráticos ante o avanço da crise econômica, a desarticulação do estado providência e a descoberta pela Economia da aptidão das metodologias criativas do Design no serviço da gestão da inovação "*design thinking*" (Tim Brown), estão na base da crescente aproximação e interesse das Ciências Sociais pelo Design. O Design, explorando ligações em rede sob a urgência de novos paradigmas de organização social e a articulação dos diferentes agentes econômicos, culturais e sociais, propõe a realização de um *Design de serviços*, dirigido à gestão de recursos para a sustentabilidade.

O tema do Design social tem vindo a adquirir uma relevância crescente, quer na investigação da academia, quer entre os estudantes, sobretudo motivada pelo imperativo da criação de alternativas sociais e solidárias de participação civil mais responsável, envolvendo a utopia, o voluntariado e o ativismo ao serviço do benefício coletivo[12].

O envolvimento do Design em ações programaticamente muito orientadas, como são os casos apontados atrás, onde a intervenção social é a dominante (MANZINI, 2015a, 2015b), tende a polarizar o projeto no sentido da evocação simbólica dos valores que lhes presidem. Assim, no sistema triangular (FIG. 3b) a representação desta situação assume uma figura simétrica à apresentada para a tecnologia.

12. DESIS Network originates from three main international activities in the 2006-2008 period: the European research EMUDE, 2005; the UNEP Program CCSL, 2008 and the international conference "Changing the Change, within the framework of Torino World Design Capital, 2008. [www.desisnetwork.org/about/]. Acesso em: 09 Jul. 2017. O Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+] na Universidade de Aveiro, integra um dos 46 laboratórios agregados nesta rede.

2.2.3 DESIGN E CONDIÇÃO ESTÉTICA

Um crescente envolvimento do Design pela sociologia (economia) e pela tecnologia (engenharia), têm reposicionado o Design da sua origem quinhentista nas Academias de Desenho, e posterior formação humanista nas escolas de Belas Artes do sul da Europa, para um desempenho quer orgânico-funcionalista, quer sócio-ativista, desagregando-o do desempenho metafórico e estético, oriundo da cultura artística.

A retórica estética dos produtos digitais ao serviço da funcionalização social, apresenta uma similitude operativa que os universaliza e normaliza, convocando o Design a contribuir mais para a sua adequação técnica do que para a comunicação simbólica. No espectro triádico do Design, o Design tecnológico parece esquecer a relevância genética da metáfora, essencial no sucesso da própria mediação homem-máquina.

Quando integrado ao serviço do ativismo social, o Design tem sido instrumentalizado quer para motivar pertença e coesão política de grupos sociais, quer para estruturar visualmente serviços complexos, quer para ilustrar potenciais propósitos colaborativos de adequação territorial e simbiose técnica (associando baixas a altas tecnologias), mas parecendo ignorar a importância da sua vocação operativa sobre a forma, da forma como *conteúdo de verdade* (Theodor Adorno).

O Design tem perdido a sua origem cultural de desenhador, para adquirir um desempenho porventura mais estratégico e funcional, mas sacrificando o seu corpo histórico de experiência e conhecimento. Ao fazê-lo está o Design a abdicar do impacto e da reflexão existencial que se traduzia na interpretação do seu tempo, como contributo para compreensão do presente e para a invenção do futuro, antecipando-o pela forma da sua linguagem. A cultura do Design deve à metáfora o meio operativo com que imagina e convoca o que ainda não existe, ou transcende o conhecimento do seu autor.

Ao sobrepormos as representações das polaridades de base apresentadas nos dois pontos anteriores (FIG. 3c), podemos inferir que as soluções de Design, sem uma intervenção autoral forte se remeterão mais explicitamente a lógicas funcionais, técnicas e ideológicas, sem a contaminação evidente de um sentido que as valorize e transcenda. Se como Clive Dilnot (2015) afirma

> *The underlying historical claim here is that since 1945, and we have been in transition to a world where it is the artificial, and no longer nature, that is (for us) the horizon and medium of the world. Where it is the artificial (and our relations with 'it') that constitutes as the formative totality of existence and thus becomes the prime condition of our existence* (DILNOT, 2015, p. 119).

Ou seja, somente a poética do Design poderá reconciliar as suas funções estética e funcional, documentando o espírito do tempo e criando novas questões ao mundo.

3 O artificial como horizonte

Apesar de escrita numa forma condicional, a citação anterior justifica uma análise cuidada, já que o que Dilnot afirma, é que a nossa experiência do

mundo deixou de ser mais do mesmo, ainda que com recurso a novas tecnologias, *mas, sim, uma condição histórica qualitativamente nova* (DILNOT, 2014, p.186). Uma condição histórica em que o alcance, a ubiquidade e a dimensão universal do artificial abriram uma época inultrapassável, em que o artificial se tornou na condição determinante do mundo.

No artigo "*Reasons to Be Cheerful, 1, 2, 3 ...* (Or Why the Artificial May Yet Save Us)*", Dilnot sistematiza, com três esquemas, a sua visão sobre a evolução da nossa relação com o artifício.

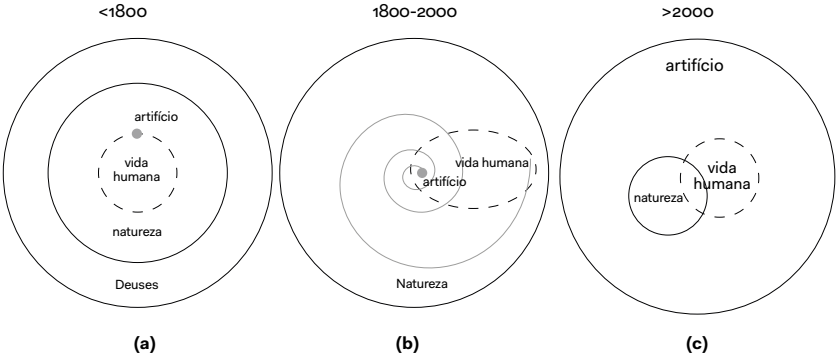


FIGURA 4 – A evolução do artifício: a) > 1800; b) 1800 - 2000; c) > 2000. Fonte: DILNOT, 2014.

Uma inspeção rápida sobre estas representações permite confirmar o que o autor nos descreve: uma trajetória do artificial (sempre presente e central no futuro da humanidade) que começa (FIG. 4a) de forma limitada e sem impacto substancial na natureza; passa pelo período em que o artifício cresceu logaritmicamente (FIG. 4b), a partir do incremento da capacidade produtiva que a revolução industrial trouxe, com base nas energias fósseis e na tecnologia, até a industrialização se tornar global; chegando aos dias de hoje (FIG. 4c), em que o artificial (e não a natureza) se está a tornar o horizonte e a condição determinante do mundo: a sua totalidade (DILNOT, 2014).

Esta perspetiva é também expressa com preocupação por Eduardo Lourenço em entrevista recente, onde releva a necessidade afirmativa do questionamento:

> Hoje podemos estar uma vida inteira a ver cinema, televisão ou um ecrã, e morrer sem ter entrado na vida. Somos mais do que perecíveis, a todo o instante, mas a ideia de que podemos passar a maior parte da nossa vida ao lado de coisas interessantes para visitar, para nos apossarmos, com que nos interrogarmos ou sermos interrogados... Estarmos morbidamente fixados a esta paixão pela imagem devora-nos vivos (Eduardo Lourenço, entrevista por Isabel Lucas, Público, 31/07/2017).[13]

13. www.publico.pt/2017/07/31/culturaipsilon/noticia/eduardo-lourenco-a-terra-nao-merece-este-genero-de-sonhos-mal-sonhados-1780705. Acesso em: 03 Ago. 2017

Convém não confinar o artificial à tecnologia, já que ele se estende, para além dos sistemas técnicos, ao simbólico, ao humano e à própria Natureza. A hibridação é a nota dominante da contemporaneidade.

Matt Ratto (2016), da Universidade de Toronto, afirmando, de forma radical, que é hoje completamente ingênuo – ou potencialmente criminoso – manter a crença na separação entre cultura e Natureza, ou entre sociedade e tecnologia, questiona: "*When we can no longer depend upon the possibility of a return to a homeostatic nature, to a rebalanced Mother Earth; when we can no longer rely on purity at all—what are our options?*" (RATTO, 2016, p. 28).

A resposta a esta questão passa, em primeira instância, por tentar compreender esta nova condição do ser e por procurar as possibilidades que se abrem.

Dilnot (2014, p. 190) afirma que a forma que o artificial terá é por definição incompleta, e que essa será a questão política para este século, a par de saber como lidar com uma economia onde a ganância e a acumulação de riqueza por uma minoria têm um poder destrutivo sobre a esperança global. Não sendo possível conhecer o artificial enquanto tal, enquanto corpo delimitado, o autor debate, no artigo referido, *sete aspectos do artificial* que considera já visíveis e que, apesar de terem um caráter hipotético, nos parecem pertinentes para a praxis e para a investigação em Design:

1. Sem lei/configuração – no artificial não há leis (regras), mas configurações. A condição principal do artificial não é o que as coisas são, mas o que as coisas poderiam ter sido. Existem, portanto, instâncias (as configurações que as coisas tomam) e possibilidades;

2. Proposição – todo o artifício tem o caráter de uma proposição. A configuração no artificial é sempre a negociação de um programa complexo e incomensurável, que se resolve, provisoriamente, num artefato. Por isso, todo o artifício é uma exploração de uma possibilidade e a incerteza radical da proposição na qual qualquer artefato habita. Mas que inscreve uma questão ao mundo (que pode ser explícita);
3. O possível – o artificial não tem limites, só possibilidades. O artificial constitui o domínio da nossa possibilidade e, por isso, a possibilidade transforma-se no domínio do ser. Ocupamos agora, objetivamente, o domínio da cultura como possibilidade;
4. Mediação – todos os artefatos são, essencialmente, mediação: quer (a) com os humanos, a quem irredutivelmente os artefatos se dirigem, quer (b) com os outros artefatos e com o ambiente físico em relação aos quais, ou no contexto do qual, um artefato atua;
5. Negociação da incomensurabilidade – a complexidade das necessidades, desejos ou reivindicações espoletam momentos e situações não mensuráveis com resolução numa configuração sempre incompleta. Essa incomensurabilidade implica a negociação como abordagem que se afasta do determinismo e da independência contextual que caracteriza (caracterizava?) a tecnologia;
6. 'Superação' da tecnologia – a tecnologia tem vindo a revelar-se num excesso de si própria enquanto conceito, e tende a ser incorporada na noção mais vasta do artificial;
7. Ética – as questões éticas relevantes deduzem-se, no artificial, da substituição da lei (regra) pelo possível e do primado da mediação e da negociação. Se a ação do Design incide na transformação de uma situação existente, numa situação preferida (Simon, 1996), então as questões éticas incidem sobre os humanos enquanto atores e sujeitos destas situações.

Estas reflexões sobre alguns aspetos do artificial, a sua condição dual de possibilidade e perigosidade, permitem justificar o acréscimo avassalador da atenção dada ao Design pela sua convocação como instrumento metodológico de decifração e de navegação neste "novo" desconhecido, que carece de configurações para se relevar.

Fala-se, talvez por isso, cada vez mais de Design. Começa a haver uma quase onipresença do termo, até porque o alargamento do território do Design tem sido outro dos aspectos determinantes do seu quadro evolutivo nestes últimos 20 anos.

Como Vitor Margolin refere

> *[...] new forms of design are appearing as rapidly as art movements did in the 1960s"*, acrescentando que *"with the current acceleration of technology, economic activity, political instability and environmental disruption, there is every reason to expect that unprecedented forms of design will continue to emerge as responses to these conditions* (MARGOLIN, 2013, p. 402-403).

Neste mesmo artigo, Margolin apresenta as suas preocupações sobre o que considera ser uma crise generalizada no domínio do Design "[...] *let us recognize that there is a crisis in the domain of design with its multifarious activities of practice, research, discourse and education*" (MARGOLIN, 2013, p. 404).

Margolin vê uma crise ontológica no Design pressionada pelo alargamento constante do seu território e pela fragilidade juvenil da comunidade que o investiga e ensina. Mas Latour vê *"this expansion as a fascinating tell tale of a change of mood, in the ways in which we have come to deal with objects and action more generally."* (LATOUR, 2008, p. 2). Este autor reconhece cinco vantagens ao conceito de Design (modéstia, atenção aos detalhes, competências semióticas, ser sempre *(re)design* e envolver necessariamente uma dimensão ética) para o re(desenho) da mediação sujeito-objecto, que o momento atual da trajetória da artificialidade reclama ao revelar que, afinal, *"matters of fact have always been matters of concern"* (LATOUR, 2008, p. 13)[14].

Mas esse (re)desenho só será bem-sucedido por uma intervenção do Design que articule poeticamente os seus traços dominantes:

14. One way to think this differentiation, or this *movement between* matter/mattering, is to use Latour's useful little point about the shift in our time from 'Matters of Fact' to 'Matters of Concern.' Philosophically, for us, until very recently indeed, matter, as above all natural matter, earth-stuff, has meant Fact. In effect, matter was/is equated to 'object' and was/is contrasted to 'subject.' But Mattering, meaning that which matters (to us) is precisely a matter of concern and thus cannot have the quality of a fact. A matter(ing) is not therefore an object. (DILNOT, 2015, p. 119).

"a modalidade do futuro, a categoria da possibilidade e o discurso cognitivo da antecipação" (LISBOA, 2004, p. 6). E a antecipação é simbolicamente estruturante da utopia[15].

15. Alfredo Bosi escreveu: "Na hipótese do grande pensador hegeliano e marxista Ernst Bloch, é a antecipação que produz, em qualquer tempo, a estrutura simbólica da utopia".

3.1 Educação em design

A importância do sentido da *possibilidade* no conjunto de habilidades que compõem a capacidade para o Design é apresentada por Löwgren & Stolterman (2007), a partir de uma citação ao romance de Robert Musil *O homem sem qualidades* (1943, p. 10-11).

> *But if there is a sense of reality, and no one will doubt it has its justification for existing, then there must also be something we can call a sense of possibility [...]. Therefore, the sense of possibility have to be defined outright as the ability to conceive of everything there might be just as well, and to attach no more importance to what is than to what is not.*

O futurologista Stuart Candy[16] considera que a *possibilidade* (enquanto futuro) inscreve o *plausível*, o *provável* e o *preferível,* este último na interseção entre os dois anteriores, como se pode verificar na ilustração (FIG. 5a) de Dunne e Raby (2013, p. 5). As denominações são autoexplicativas sobre os conceitos em causa.

16. www.situationlab.org/about/. Acesso em: 06 Ago. 2017

O campo do *provável* orienta globalmente a prática do Design (FIG. 5b), e da sua educação, e o *plausível* pode justificar a exploração cautelosa de futuros alternativos (DUNNE; RABY, 2013, p .4). Herbert Simon (1996) na sua definição da disciplina, enfatizava o *preferível* como 'espaço' de ação do Design[17].

17. "To design is to devise courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones". (SIMON, 1996, p. 111).

Para Dunne e Raby, proponentes do *Critical Design*, a *possibilidade* é o espaço da cultura especulativa. A ideia de futuros possíveis é usada para entender o presente e o debater, com base em cenários "*necessariamente provocadores, intencionalmente simplificados e ficcionais"*.

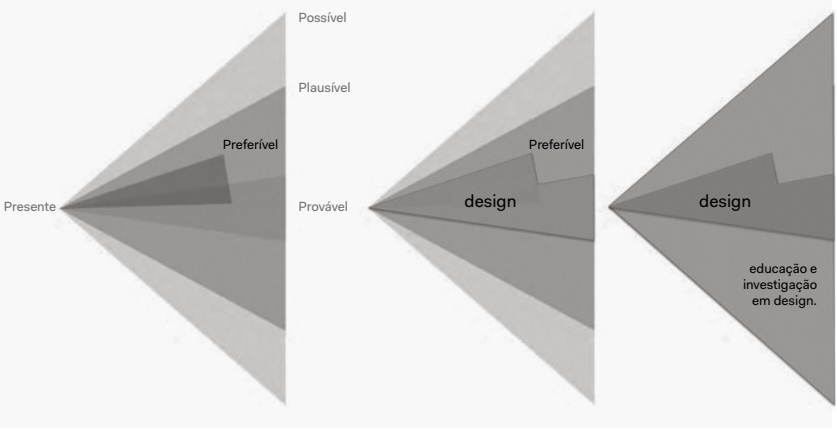


FIGURA 5 – a) PPPP; b) a relação PPPP/design; c) o possível na educação e investigação em Design. Fonte: RABY DUNNE, 2013.

Se concordarmos que o sentido da possibilidade é indispensável ao Design, que este se articula com o senso da realidade em cada contexto de projeto, e que é a agência poética do autor que qualifica essa mediação, então podemos tirar algumas conclusões para a educação dos designers:

- a *primeira* é a de que o processo de ensino dos futuros designers terá de continuar a assegurar e reforçar a configuração individualizada das aprendizagens. Assumindo a centralidade das disciplinas de projeto no treino de cada estudante no processo de reflexão-na-ação (SCHÖN, 1983), onde se vão integrando diferentes competências e conhecimentos adquiridos, é também importante prever outras formações, fora do Design, que preparem os estudantes para trabalharem no contexto da alargada e complexa cultura contemporânea.
- a *segunda* infere-se da necessidade de investigar futuros e implicará o envolvimento dos estudantes na resposta a cenários especulativos e ficcionais (bem como na sua construção), complementares ao processo de Design (FIG. 5c).
- a *terceira* prende-se com a capacitação analítica e crítica dos estudantes sobre o que existe ou sobre o que se antecipa. É imperativo dar relevo às tarefas – que deverão continuar ao longo da sua vida – que lhe permitam apurar a sua capacidade de julgamento para crítica

e, autonomamente, ir construindo o seu próprio edifício de valores. Nesse sentido, é fundamental o estudo de artefatos existentes que espelhem de forma diversa a valorização das qualidades que se lhes reconhecem. Mas, cada artefato traz consigo o contexto de forças e circunstâncias em que foi concebido. O Design é uma ação situada, nunca acontece fora da história (DILNOT, 2015, p. 115). A história do Design ganha, assim, um papel determinante na formação de um designer.

- a *quarta* deduz-se da necessidade de transformar visões de futuro em imagens operativas no presente, enquanto instrumentos de desenvolvimento e de comunicação do processo criativo, e deverá traduzir-se num reforço das competências em desenho e na prototipagem. Contrariamente a Buchanan (2004, p. 36), continuo a considerar que o desenho não é só representação e que a forma é determinante na razão de ser do Design.

O processo criativo no projeto, enquanto construção de um discurso cognitivo da antecipação, é passível de ser constatado por observação da sucessão de momentos que o compõem: avanços e recuos, alternância entre abstração e concretização, entre noção holística e detalhe. Um movimento browniano, sem cadência certa, que vai metamorfoseando uma visão numa possibilidade e uma possibilidade numa convicção contingente. Cada iteração deve ser clarificadora porque cada avaliação será provavelmente indutora de um novo começo, agora mais informado. E ainda que o dilema (mas também a essência) deste processo possa estar no seu controle, não parece possível prescrever uma cartilha metodológica que garanta à priori o sucesso desse percurso. Os métodos, os princípios ou heurísticas, devem ser utilizados pelos designers e também na sua educação, sem conforto algorítmico.

3.2 Investigação em design

Esta necessidade de uma reflexão continuada sobre o que faz e sobre o Outro, que deve transcender e contaminar a reflexão-na-ação (o projeto) só pode ser, efetivamente, satisfeita com acesso a conhecimento partilhado sobre o Design e com mundivivência.

Cada designer acumula, ao longo da sua vida profissional, um acervo de experiência, de saber e de ferramentas que lhe garantem o seu modo de operar na concessão de artefatos. Societariamente, o conjunto dos

designers e dos *stakeholders* que se relacionam com o Design, constituem um ecossistema gerador e disseminador de uma cultura própria à disciplina. Outra fonte importante de produção de conhecimento sobre Design é a investigação em Design. Conhecimento esse que se espera seja 'novo' e útil para quem faz Design.

Manzini (2015, p. 38) sistematiza, globalmente, a produção e transferência de conhecimento sobre Design a partir de duas modalidades:

- o *design-como-investigação*, ou seja, a própria essência proposicional do projeto sobre situações complexas, confere-lhe as características de um processo exploratório, mas "não lida exaustivamente com a questão da relação entre Design e investigação";
- a *investigação-em-design*[18], considerada pelo autor como uma forma de Design, cujo objetivo é a produção de conhecimento sobre Design.

18. A hifenização neste termo é da minha autoria para tornar identificável a visão de Ezio Manzini no quadro do que tem sido o debate prolixo sobre a ontologia da investigação em Design.

A justificação para esta dualidade, segundo este autor, prende-se, por um lado, com a dimensão e complexidade crescente dos problemas, o que torna as equipes de Design incapazes de produzir (normalmente) todo o conhecimento requerido para a sua solução quando trabalham na modalidade tradicional (*design-como-investigação*); por outro deriva das mudanças que foram operadas no processo de Design decorrentes da conectividade mundial que agora tende a distribuir-se por numerosos atores, diferenciados em cultura, desenvolvimento profissional e motivações. "Traditional design knowledge, accumulated within the implicit knowledge of design experts, is no longer enough: too many subjects are involved and too many of them are not in the same place" (MANZINI, 2015a, p. 39).

Manzini conclui que a pesquisa-em-design deve produzir conhecimento explícito, debatível, transferível e assimilável como ponto de partida para o seu crescimento e utilização. Outro aspecto importante é a necessidade de desenvolver um reportório com esse conhecimento sobre Design.

É curioso que o autor defina duas modalidades de fazer investigação – uma exploratória, geneticamente associada ao projeto, e outra "mais canônica", reconhecível pelos padrões científicos – que também são Design. Esta aparente contradição – no sentido em que a reconheço – é essencial para compatibilizar a sua visão da investigação em Design com a ontologia

do Design que propõe (MANZINI, 2015a, p. 53). Para Manzini esta atividade (e, portanto, qualquer solução projetual) situa-se num plano definido por dois eixos ortogonais "fazer Design" – que varia entre as polaridades: resolução de problemas e produção de sentido – e "ser designer" - que varia entre o Design difuso, capacidade antropológica, e o Design especializado, capacidade desenvolvida por profissionais.

Se compararmos esta organização da investigação em Design com a proposta de Christopher Frayling (1993), verificamos rapidamente que, apesar de ambas preverem três categorias, somente a investigação *através* do Design é idêntica na denominação e no âmbito.

Ao descrever a investigação *através* do Design (RTD), o autor admite níveis de contaminação subjectiva (autorais?) que a afastam da tradição científica:

> *Research through design necessarily brings into play a level of subjectivity that would be inadmissible in the scientific tradition. Nevertheless, this is not typical "artistic research," totally guided by the subjective dimension* (MANZINI, 2015a, p. 39).

Mas tem o cuidado de isolar a investigação *através* do Design do campo artístico, reforçando também a "obrigatoriedade" de os resultados não serem implícitos e integrados num artefato.

Não partilho este ponto de vista de Ezio Manzini, apesar de também considerar que a investigação em Design deve produzir novo conhecimento sobre a disciplina que seja útil para quem a pratica profissionalmente, e de considerar da maior importância a existência de um repositório desse conhecimento partilhado e facilmente acessível.

Se acreditarmos que o artificial é o nosso horizonte, transformando-se na condição essencial da nossa existência, e se recuperarmos os aspetos do artificial que Dilnot (2014) tematiza – nomeadamente no que diz respeito ao seu caracter proposicional, onde a mediação e a negociação são configurativas face à incomensurabilidade, à ausência de lei e aos reduzidos limites da possibilidade – então poderemos deduzir que, para investigar esta nova condição humana, a lei (a tradição científica) não será determinante na proposição de configurações, mas sim nos aspectos físicos da sua instanciação.

Por outro lado, o Design, e as teorias que promove, tem uma natureza provisória, contingente e aspiracional (GAVER, 2012) e a sua prática

é generativa de configurações. Os artefatos tendem, pela ação do Design, a ser materializações de teorias ou filosofias reificadas (VIAL, 2013a).

> *The implicit theories embodied in objects, from this perspective, range from the philosophical (what values should designs serve?) to the functional (how those values should be achieved in interaction) to the social (what will the people who use this be like?) to the aesthetic (what form and appearance is appropriate for the context?). Moreover, artefacts do not address these issues analytically, but represent the designer's best judgement about how to address the particular configuration of issues in question* (GAVERW, 2012, p. 944).

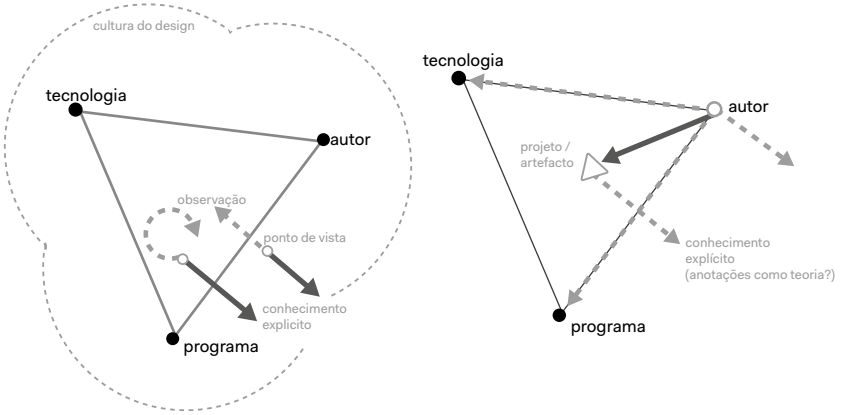


FIGURA 6 – Relação entre o modelo triangular e as categorias de investigação segundo Frayling: (a) investigação sobre o Design; (b) investigação para e *através* do Design. Fonte: VASCO BRANCO, 2014.

Diria, portanto, que para investigar o artificial é preciso desenhá-lo e seguir o percurso das configurações propostas. O futuro do artificial dependerá das atitudes e dos valores que as configurações mediarem. Considero, por isso, importante acentuar a dimensão autoral na investigação em Design por meio da inclusão do desenvolvimento de projeto no seu traçado metodológico.

Não me parece necessário rever a taxonomia de Frayling para acomodar o meu ponto de vista, mas é importante perceber a relação de cada uma com o projeto (FIG. 6).

Fatina Saikaly (2005) estudou 13 projetos de investigação doutorais nessa situação e concluiu que *"the main aspects of the practice-based approach to design research are leading towards to the definition of a designerly way of researching."* relevando a condição abdutiva do projeto na abordagem à investigação neste campo. Gaver (2012, p. 44) propõe a *anotação* com forma de explicitar o conhecimento produzido que fica implícito num artefato. Estas iniciativas demonstram a possibilidade de transformar o *design-como-investigação* em investigação *através* do Design, facilitando as pontes entre a atividade de projeto profissional e a academia.

Concluo que se tornam decisivos esforços de investigação, que não abdiquem da sua dimensão autoral, promovendo novos equilíbrios das três polaridades para assegurar "*a reunião da ética e da estética do design num único movimento de liberdade que promoverá a humanização do artificial"* (adaptado de Providência, 2012).

> *I suggest that the design research community should be wary of impulses towards convergence and standardization, and instead take pride in its aptitude for exploring and speculating, particularizing and diversifying, and - especially - its ability to manifest the results in the form of new, conceptually rich artefacts* (GAVER, 2012, 937).

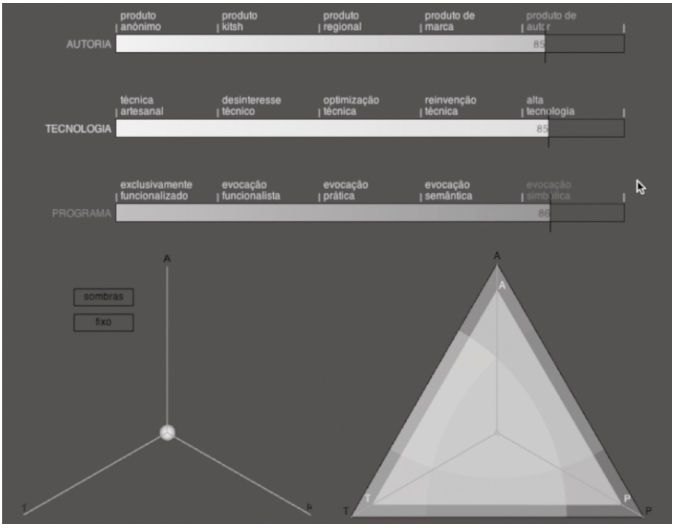


FIGURA 7 – Modelo triangular. Polaridades equilibradas entre os três vértices. Fonte: VASCO BRANCO, 2014.

A tradução dessa intervenção autoral pode verificar-se na imagem do modelo triangular (FIG. 7), onde o incremento da polaridade respectiva se traduz em resultados mais equilibrados com uma acrescida produção de sentido.

19. "These two properties of the idea are in inverse ratio to each other: the greater the comprehension of an idea, the less its extension, and vice versa." (www3.nd.edu/~maritain/jmc/etext/logic-18.htm, Acesso em: 06 Set. 2017).

4 Conclusão

Para finalizar, sumarizo as principais linhas de pensamento que apresentei nesta lição:

1 [EXTENSÃO]
Constata-se a crescente extensão horizontal do Design (alargamento do campo) e também vertical (aprofundamento como forma generalizável de abordagem aos problemas), conduzindo à diminuição da sua compreensão[19].

2 [ONTOLOGIA]
Ao contornar conceptualmente o Design, aumentamos a sua compreensão: não para construir muros, mas para dispor de um instrumento de navegação que oriente perspectivas, escolhas e, portanto, valores.

> **[ATIVIDADE]**
> "Design é desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural" (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 53).

> **[ARTEFACTO]**
> resulta de uma "incidência [projetual], condicionada a três denominadores comuns: *um autor (um gestor / centro de coerência individual ou coletiva), um programa (resposta a uma necessidade enunciada) e uma tecnologia (meio operativo e material da sua construção)*" (PROVIDÊNCIA, p. 83).

> **[PROJETO]**
> "A estrutura triangular liga a relação técnica (programa + tecnologia), com a interação 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)" (PROVIDÊNCIA, p. 83).

3 [CONTEMPORANEIDADE]
A análise do Design contemporâneo, a partir do modelo triangular, permite reconhecer um nível de polarização de base assinalável, quer pela inovação tecnológica, quer pela pressão simbólica de programas vincadamente ideológicos. Ambas as polaridades definem os seus próprios traçados ontológicos para a atividade/disciplina, alargando o território e gerando sinais e solicitações contraditórias sobre os designers, podendo conduzir a quadros decisórios paradoxais (escolhas de Sofia?).

4 [O ARTIFICIAL]
Assumiu-se que o artificial é cada vez mais o horizonte e a nova condição humana e que o Design, em toda a sua plasticidade, é vocacionado para a sua mediação e configuração. O artificial dependerá dos valores, mas também (e por isso?) dos contornos ontológicos, que orientarem as configurações.

5 [EDUCAÇÃO]
A educação dos designers deve ser situada, ou seja, atender aos sinais societários enviados pelos contextos locais e globais onde a sua atividade profissional vai decorrer e reconhecer na História, a possibilidade de se referenciar no tempo.
Todas as ontologias do Design devem ser debatidas e, porventura, cenarizadas como polaridades de base para o exercício do projeto.
Mas será cada vez mais importante desenvolver abordagens pedagógicas que promovam o espírito especulativo e as capacidades críticas e poéticas em quadros metodológicos de baixo conforto algorítmico baseados no desenho e no fazer (prototipagem).

6 [INVESTIGAÇÃO]
Para tornar a investigação mais impactante na profissão e nos tecidos empresariais, deve apostar-se na credibilização da prática do projeto como instrumento metodológico, bem como da interpretação e da responsabilidade autorais na condução do processo.
A condição académica da investigação em Design permite-lhe "antecipar utopias", explorando outros cenários do possível, não necessariamente prováveis ainda que exequíveis.
Continua a ser necessário repetir que a avaliação da qualidade da investigação em Design, tendo como unidade de medida central (e quase única)

o artigo científico, afasta os designers/investigadores/professores da sua razão de ser ou, pelo menos, da sua razão de fazer.

7 [ATIVISMO POÉTICO]

Mesmo aceitando, pela evidência, o artificial como horizonte e a hibridação como 'natural' (como Latour, Dilnot e outros tem vindo a demonstrar) e a consequente desvalorização da divisão sujeito/objeto (que justifica o Design enquanto atividade econômica), parece-me continuar a ser necessária "a invenção de um design para a liberdade, que reconcilie o homem com o seu próprio desejo" (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 137).

Se cruzarmos esta perspetiva com o discurso de António Damásio (DAMÁSIO; DAMÁSIO, 2006), na sessão de abertura da Conferência Mundial sobre Educação Artística promovida pela UNESCO, em Lisboa no ano de 2006, confirmamos que a dimensão artística e, portanto, autoral, não é dispensável em qualquer ontologia do Design, já que a sua intervenção pode inscrever (ou deve inscrever) a reflexão e a emoção que conduzem à apreciação dos valores sociais indispensáveis: "[...] *arts and humanities education can convey the moral structure that is required for a healthy society and is so challenged by current social developments. And third: arts and humanities education actually fosters the imagination that is necessary for innovation*" (DAMÁSIO; DAMÁSIO, 2006, p.14-15).

O ativismo poético no Design deverá, assim, mediar a nossa nova condição de híbridos, cuidando, até ao limite, da humanidade que ela contém através do "desenho do desejo" (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 137), fundindo ética e estética na experiência das coisas enquanto causas.

> Mas assim é toda a vida; assim, pelo menos, é aquele sistema de vida particular a que no geral se chama civilização. A civilização consiste em dar a qualquer coisa um nome que não lhe compete, e, depois, sonhar sobre o resultado. E realmente o nome falso e o sonho verdadeiro criam uma nova realidade. O objeto torna-se realmente outro, porque o tornamos outro. Manufaturamos realidades. A matéria-prima continua sendo a mesma, mas a forma, que a arte lhe deu, afasta-a efetivamente de continuar sendo a mesma. Uma mesa de pinho é pinho, mas também é mesa. Sentamo-nos à mesa e não ao pinho (FERNANDO PESSOA, 2014, p. 357).

REFERÊNCIAS

BINDER, T., DE MICHELIS, G., EHN, P., JACUCCI, G., LINDE, P., & WAGNER, I. *Design things*. Cambridge (Mass): MIT Press, 2011.

BORADKAR, P. *Designing things: a critical introduction to the culture of objects.* London: Bloomsbury Academic, 2010.

BRANCO, V. Design and research in design: some reflections. *In* Barbosa, H. & Calvera, A. (eds.) *Proceedings of the 9th Conference of the ICDHS – International Committee for Design History and Design Studies – Tradition, Transition, Trajectories: Major or Minor Influences?* University of Aveiro, July, São Paulo: Blucher, pp. 687-693, 2014.

BRANCO, V. Para uma experiência aumentada do design português: o projecto CIDES.PT. *In:* V. Branco, L. N. Dias & R. Raposo (Coords.), *2/3 Possibilidades: MUX – museus em experiência (bilingue),* Aveiro: Universidade de Aveiro, Universidade do Porto, pp. 33-46, 2015.

BRANCO, V.; PROVIDENCIA, F. Design as cultural mediation between matter and what matters. *The Design Journal,* DOI: 10.1080/14606925.2018.1396025, 2017.

BROWN, T. Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 141, jun, 2008, pp. 84-92.

BUCHANAN, R. Human-centered design: changing perspectives on design education in the East and West. *Design Issues,20*(1), pp. 30-39, 2004.

CRUZ, M. T. O Design como pensamento. *In: II Encontros de Design de Lisboa, 2014*. Cunca, R. e Almeida, V. (Coord.s). Lisboa: CIEBA/FBAUL, 2015.

DAMÁSIO, A; DAMÁSIO, H. Brain, art and education. *In: UNESCO Conference on Art and Education*. Lisbon, 2006.

DEWEY, J. *Art as experience*. New York: Berkeley Publishing Group, 2005.

DILNOT, C. Reasons to Be Cheerful, 1, 2, 3 ... (Or Why the Artificial May Yet Save Us). In YELAVICH, S., ADAMS, B. (Eds.). *Design as Future-making.* New York: Bloomsbury Publishing, 2014.

DILNOT, C. The matter of design. *Design Philosophy Papers*, v. 13, n. 2, pp. 115-123, 2015.

DUNNE, A.; RABY, F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge (Mass): MIT Press, 2013.

EHN, P. Foreword: The Reflective Interaction Designer. *In:* LÖWGREN, J.; STOLTERMAN, E. *Thoughtful interaction design: A design perspective on information technology*. pp. vii – ix, Cambridge (Mass): MIT Press, 2007.

FINDELI, A. *Searching for design research questions: some conceptual clarifications. Questions, hypotheses & conjectures: discussions on projects by early stage and senior design researchers*. Bloomington, *In*: iUniverse, 2010.

FRAYLING, C. Research in Art and Design. *Royal College of art Research Papers,* 1(1), pp. 1-5, 1993.

GAVER, W. What should we expect from research through design?. *In: Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems.* ACM, pp. 937-946, 2012.

KRIPPENDORFF, K. *The Semantic turn: a new foundation for design*. New York: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2006.

LATOUR, B. *A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk).* Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, and 3rd. sep. 2008.

LISBOA, F. *A Ideia de Projeto em Charles S. Peirce: ou da teoria do projeto considerada como uma semiótica.* PhD Thesis (in Portuguese). Faculty of Architecture of the University of Porto, 2004.

LÖWGREN, J; STOLTERMAN, E. *Thoughtful interaction design: A design perspective on information technology.* Cambridge (Mass): MIT Press, 2007.

LUNENFELD, P. The design cluster. *In:* LAUREL, B. (ed.) *Design research: Methods and perspectives*. Cambridge (Mass): MIT press. pp. 10-15, 2003.

MANZINI, E. *Design When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge (Mass): MIT Press, 2015a.

MANZINI, E. Design in the transition phase: a new design culture for the emerging design. *Design Philosophy Papers, 13*(1), pp. 57-62, 2015b.

MARGOLIN, V. Design Studies: Tasks and Challenges. *The Design Journal*, 16(4), pp. 400-407, 2013.

NEWSON, A., SUGGETT, E., SUDJIC, D. *Designer maker user. The Design Museum*. London: Phaidon, 2007.

PAPANEK, V. *Design for the real world: Human ecology and Social Change*. Chicago: Academy Chicago Publishers, 2009.

PESSOA, F. *Livro do Desassossego*. Edição de Jerónimo Pizarro. Lisboa: Tinta-da-China, 2014.

PROVIDÊNCIA, F. Algo más que una hélice, in Anna Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño, nuevos capitulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: GG Diseño, 2003.

PROVIDÊNCIA, F. *Poeta, ou aquele que faz: a poética como inovação em Design*. Tese (Doutorado em Design), Universidade de Aveiro, 2012.

RATTO, M. Making at the end of nature. *Interactions, 23*(5), pp; 26-35, 2016.

redström, J. Re: definitions of use. *Design Studies,* 29 (4), pp. 410–423, 2008.

SAIKALY, F. Approaches to design research: Towards the designerly way. *In: Sixth international conference of the European Academy of Design (EAD06)*, University of the Arts, Bremen, Germany, 2005.

SIMON, H. A. *the sciences of the artificial*. 3ª ed. Cambridge (Mass): MIT press, 1996.

SCHÖN, D. A. *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books, 1983.

SCHÖN, D. A. *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. San Francisco: Jossey-Bass, 1987.

SUCHMAN, L. A. *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Cambridge University Press, 1987.

TONKINWISE, C. Design Away. In Yelavich, S., & Adams, B. (Eds.). *Design as Future-making.* Bloomsbury Publishing, 2014.

VERBEEK, P. P. *What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2005.

VIAL, S. Design et création: esquisse d'une philosophie de la modélisation. Wikicreation: l'encyclopédie de la création et de ses usages 2013a. Disponível em: www.archives-ouvertes.fr/hal-01169095/document. Acesso em 24 mai 2021.

VIAL, S. Designers and paradoxical injunctions: How designerly ways of thinking are faced with contradiction. *In: 5th International Congress of International Association of Societies of Design Research (IASDR)*, 2013b.

VIAL, S. *Court traité du design*. Paris: Presses universitaires de France, 2014.

VIAL, S. The Effect of Design: A phenomenological contribution to the quiddity of design presented in geometrical order. *Artifact*, (III), 4, pp. 4.1-4.6, 2015.