

design e artesanato

22 verbos - 22 autores

Abrir
Apresentar
Ativar
Atualizar
Colaborar
Conversar
Cultivar
Desenhar
Enraizar
Ensinar
Fazer
Gerir
Identificar
Internacionalizar
Investigar
Legar
Localizar
Projetar
Qualificar
Saber
Significar
Transcriar

Francisco Providência

10 — Ensinar

Do artesanato ao design: visões futuras para o ensino

persistência do tema

A exposição de design «re/inventar a matéria», que comissariei em 2001 no Porto, Centro Regional de Artes Tradicionais (então instalado na Ribeira, na Rua da Reboleira) e em Lisboa¹ na Galeria da Mitra, «promovendo a interação das ideias entre diferentes áreas relacionadas com o design, a cidade e os modos de vida», (Pedro Brandão, Vice-Presidente do CPD [Providência, 2001, p. 5]), procurava, no âmbito do Porto Capital Europeia da Cultura, mostrar as relações possíveis entre artesanato e design, escalonadas em três tipologias de artefactos, distribuídos pelos três andares do edifício:

1. Da técnica

Os que revelam na forma a sua origem técnica transformadora;

2. Da função

Os que se servem da forma para responder a necessidades práticas;

3. Da poética

Os que se servem da forma para formular novos conteúdos de verdade.

O confronto com *recentes mutações sociais e tecnológicas criam o contexto para novas reflexões*, «a fim de fomentar o incremento do artesanato no mercado, sugerindo a ligação criativa da permuta entre as tipologias de objetos e os materiais convencionalmente convocados para a sua realização» (Providência, 2001, p. 12).

A exposição visava demonstrar a disponibilidade de novas tecnologias e materiais mais ecológicos que permitissem uma exploração técnica mais acessível e confortável, mas sobretudo diferentes argumentos de forma que posicionassem o Homem, *fabricante e consumidor*, numa dimensão poética que, segundo Ortega y Gasset, se distinguiu pela inovação autoral: «O poeta começa onde o homem acaba. O destino deste é viver o seu itinerário humano; a missão daquele é inventar o que não existe. Assim se justifica o ofício poético. O poeta aumenta o mundo, [...] “autor” vem de *auctor*, o que aumenta. Os latinos designavam assim o general que ganhava para a pátria um novo território.» (Ortega y Gasset, 2000).

¹ Em Lisboa, no âmbito da Experimenta 2001, a exposição foi realizada com os apoios da Porto 2001, CRAT, CPD, Sátira design e C. M. Lisboa.

No primeiro andar, da *técnica*, foram exibidos «objetos de mais óbvia ligação entre artesanato e design, nomeadamente pela apropriação de materiais e técnicas do artesanato pelo design [...] são sobretudo as questões técnicas que se revelam na sequência evolutiva de uma série de cadeiras» (Providência, 2001, p. 15).

No segundo andar, da *função*, mostra-se uma explosão de criatividade, concentrando-se objetos que «pela proliferação de formas, evocam a atual híper oferta ao consumo. Aqui se encontram dezenas de objetos úteis, [...] integrando a tecnologia e novos materiais hoje disponíveis [...] numa grande fusão entre o passado e o futuro» (Providência, 2001, p. 15).

No terceiro andar, evoca-se o tema da *poética*, «constituindo-se quase na totalidade por protótipos originais e inéditos, [...] realizados por diversos autores convidados, que nos confrontam com a inutilidade poética do design, enquanto objeto-ideia, aproximando-o da arte. Ludicidade, crítica e humor, são argumentos manifestos» (Providência, 2001, p. 15).

Entre os designers² representados e convidados, estavam designers internacionalmente notabilizados, oriundos de diversos contextos sociais e económicos, mas também alunos de escolas de Design e recém-formados, miscigenados com outros autores cuja identidade havia desaparecido no processo da produção, distribuição e comercialização das suas criações. No catálogo da exposição lê-se:

«O sentido original de cada peça, revela tanto do *ser* do seu autor como do seu *estar*, num esforço coletivo de conciliação entre as baixas tecnologias artesanais e a emergência de novas oportunidades materiais e técnicas. A tradicional ideia de desenho como expressão de uma ordem cultural, parece infletir num jogo de complicitades que ora condiciona o artefacto à sua menor expressão material, ora o demite de operar tecnicamente, abandonando a “ideia” à selva bruta das matérias em estado virgem» (Providência, 2001, p. 17).

² «As propostas evocam a cultura local sob a pele de arquétipos tradicionais (ex-voto de cera em “coração”, “perfect lovers”, de Ana Rainha e Carlos Bártolol), refletem sobre a forma, (roupa em burel de Helena Cardoso), sobre o uso e existência (queijo da serra em bisnaga de Pedro Sottomayor), manifestam preocupações ambientais emergentes (cortina em rolinhos de papel impresso de Nido Campolongo) dão soluções novas a problemas antigos (colheres de pau / pinça para saladas “pau de virar” de Elder Monteiro), exploram as novas tecnologias integrando equipamentos sofisticados ou materiais industriais recentes (cadeira “pele” de Rui Freire), critica o consumismo pela denúncia cínica dos seus estereótipos (candeeiro a pilhas de ombro, “lait-mi” de Maria João Barbosa), ou elogia-se a ludicidade infantil (papagaio de papel de Carlos Aguiar). Reconverter desperdícios para acabar com o problema do lixo (casaco–tapete em desperdícios têxteis de Miguel Flor), reciclar produtos reconsiderando-os como matéria prima (cavalos de baloiço em pneu de Patrick Palumbo), integrar equipamentos elétricos de baixo consumo para poupar energia (candeeiro em tecido elástico e alumínio, “falkland” de Bruno Munari), projetar

coisas cuja produção integre materiais e mão-de-obra local (banco em cerâmica de Plácido Afonso), recuperar formas, texturas e cores *geneticamente* tradicionais (banco “sela portuguesa”, de Paulo Parra), recontextualizar artefactos obsoletos (candeeiros a petróleo com acumulador elétrico “sud-express” de Rita Filipe) recuperar técnicas antigas (bordados em braille, “forma de palavra” da All about), integrar alta tecnologia (candeeiro, “spaghetti light” em fibras óticas de Maria Milano e Teresa Sarmento), inventar novos objetos por combinações imprevisíveis (cálice/cinzeiro de cristal, “reverted” de Marco Sousa Santos), interpretar morfológicamente um sentimento universal (cestos em arame de Miguel Vieira Baptista) são algumas das metafóricas presentes. Outros, no entanto, arriscam propostas no limite ontológico do design, aproximando-se vertiginosamente do objeto de arte, cuja função se reporta exclusivamente à fruição estética. Servindo-se dos objetos como metáfora material para o exercício da poética constroem artefactos inúteis, com vida própria (instalação com prato mordido e extensão elétrica com cesto de Fernando Brizio ou múltiplo de calhau rolado em cerâmica, “new nature” por Ross Lovegrove)» (Providência, 2001, pp. 17-18).

A exposição «re/inventar a matéria» serviu de pretexto a uma reflexão sobre as relações entre artesanato e design, com extensões para a história da técnica, eco-design, insustentabilidade da cultura material e a sua viabilização pela apropriação poética enquanto meio capaz de reduzir e requalificar os objetos — *os objetos salvam-nos e condenam-nos*. Se por um lado não poderemos continuar a multiplicar os objetos que nos subterram, por outro, será pela concorrência gerada na sua multiplicação que se poderão criar melhores e mais evoluídas soluções ambientais. O artesanato surge como alternativa ante a crise ambiental gerada pela cultura consumista de uma civilização condenada à mudança, relevando a oportunidade económica criada através da globalização a produtores locais e o potencial de uma sociedade mais consciente e motivada para a sustentabilidade. Embora a exposição não tenha tido qualquer impacto sobre os artesãos tradicionais protegidos pelo Centro Regional de Artes Tradicionais que a acolheu, terá tido mais importância junto da comunidade do design e arquitetura.

Em 2012, foi-me proposto voltar ao tema da relação entre design e artesanato, participando no projeto «Editoria: design, artesanato e indústria»³, dirigido por Cláudia Albino para a Fundação Cidade de Guimarães, inserido na programação de Guimarães 2012, Capital Europeia da Cultura.

Escrevi então: «Com a intenção de trazer contributo ao esclarecimento das relações entre Artesanato e Design, este texto é uma espécie de viagem sobre o estatuto do artesanato -entendido enquanto um conjunto vasto de significados que inclui produtos, práticas e processos-que é abduzido do seu contexto habitual de pertença e transformado primeiro em arcaísmo face à modernidade e suposta sofisticação do design e depois em mercadoria enquanto testemunho de uma cultura ancestral e exótica. Esse estatuto é, todavia, valorizado no momento em que ele constitui fonte de inspiração para os designers que, ao mesmo tempo que o valorizam também o menorizam, quer porque lhe conferem apenas um lugar de invocação inspiradora, quer porque, *in extremis*, escravizam os próprios artesãos ao serviço dos seus próprios interesses.»

³ Providência, F. (2012) Artesanato e Design, duas histórias de vida. In: Albino, Cláudia, *Editoria: design, artesanato e indústria* (pp.14-21). Ed. Fundação Cidade de Guimarães. ISBN 978-989-98473-9-2.

«Neste ensaio opõem-se as estratégias do artesanato revisitado pelo design e dirigidas às experiências do uso, artificiais e avassaladoras. Se nas primeiras o design cria a sumptuária da invisibilidade sob a primazia da necessidade, nas segundas cria a exuberância da diferença sob a primazia do supérfluo; mas a evolução que se assiste às segundas (eminentemente simbólicas) parece negada às primeiras (eminentemente funcionais). [...] A resolução deste paradoxo parece residir utopicamente na fusão de ambos (artesanato e design), promovendo a educação do artesão (para o design)”, isto é, da condição de operário mecânico para liberal, assim criando novas condições de produção ao artesão e o acesso a mais vantajosos mercados» (Providência, 2012, p 15).

Desta reflexão mantém-se a convicção de que, ante a impossibilidade histórica da equidade técnica entre o *tradicional artesão* e o *moderno designer* que o substituiu, origem de uma desigualdade de oportunidades e rendimentos, urge a fusão entre os dois pela educação do artesão para o Design, arriscando perder-se o conhecimento e especialidade do artesão. Paradoxal e democraticamente, apologiza-se a educação do Projeto ao artesão. Mas quando percebemos as implicações consequentes em áreas do artesanato como a gastronomia, logo percebemos que essa educação e transformação do artesão pelo Design não se constituirá sem perdas.

Mais tarde, em 2016, fui convidado a inaugurar a Casa do Design, comissariando com Helena Sofia Silva uma exposição sobre a mesma temática das ligações entre artesanato e design sob a designação «Burlada, arte-factos para a sobrevivência». Agrupando um grande conjunto de objetos de design que se constituem como agentes de reconfiguração da cultura material em Portugal, a exposição procurou estruturar diferentes estratégias na aproximação do designer ao artesão, com vista à sobrevivência económica, cultural e sobretudo social de ambos. Distribuída em seis núcleos, a exposição propõem-se mostrar diferentes atitudes e resultados na ligação improvável do design ao artesanato, desde a Conservação (integrando o movimento etnográfico que já vem do século XIX, agora revisitado pelo imperativo da *destradiconalização* [Fortuna, 1997], até à Produção de um sem número de designers que encontram no artesanato uma oportunidade económica e simbólica de representação, culminando com a Investigação de novas formas e usos, frequentemente usadas como *modelos de reconversão da produção para a valorização económica do território*, através da Demonstração em exposições apoiadas pelo poder local ou central.

1. Da Conservação

e preservação de culturas ameaçadas, reconfiguradas à *destradicionalização*;

2. Da Reinvenção

agente dinâmico de tradução e *resignificação* de saberes através de nova instrumentação tecnológica;

3. Da Produção

e distribuição de objetos que o designer como agente produtor e conversor cultural tem assumido;

4. Da Gestão

de novos processos, formatos e estratégias, necessária à recuperação do artesanato para a economia;

5. Da Investigação

a especulação de novas possibilidades, em ambiente académico ou curatorial, enquanto forma de reflexão;

6. Da Demonstração

por modelos de reconversão da produção para a valorização económica do território, assumidos pelo poder local e central.

O conjunto dos núcleos procurou varrer a máxima amplitude de modelos relacionais hoje disponíveis, entre design e artesanato, sinteticamente representada pelas atitudes dos três autores convocados para o prefácio do catálogo — Rita Filipe, Cláudia Albino e João Nunes. Se Rita Filipe apresenta projetos de revisão do artesanato pelo design, mantendo o primeiro sob domínio do segundo, que desenvolveu por exemplo na indústria cerâmica da Vista Alegre, Cláudia Albino propõe uma igualdade participativa, em projetos oficiais de contacto e aprendizagem mútua entre artesãos e designers, como no *workshop* e exposição Editoria. Mas João Nunes, na oposição a Rita Filipe, abdicará do domínio do projeto sobre a produção, apelando à regressão pré-industrial da fusão entre designer e artesão, assumindo o modelo de *design-maker*, ou seja o de um artesão designer.

Se em 2001 me sentia sobretudo motivado por encontrar novas possibilidades produtivas e remunerativas para o artesanato através do design, apresentando-lhe quer novos meios técnicos de concretização, quer novas motivações criativas além das estritamente funcionais, aproximando o design à ecologia através da poética; em 2012, observo uma impossibilidade negocial entre baixa e alta cultura, entre artesanato e design, que decorre da própria evolução histórica, com a substituição renascentista de uma tecnicidade tradicional por outra moderna (ou industrial). O desenho da Academia veio libertar a forma do condicionamento produtivo à Oficina, abrindo assim novos propósitos narrativos aos objetos e uma progressiva distância entre produção e representação que poderão encontrar conciliação através da educação (conjunta).

No entanto, em 2016, a encomenda de uma exposição que pudesse apresentar o *estado da arte* deste tema em Portugal levou-me a considerar a elevada biodiversidade do sistema design-artesanato declinado em seis modelos relacionais, que vão desde a apropriação etnográfica do artesanato pelo design até à sua manipulação para fins demonstrativos, com vista à valorização social, política e económica dos territórios mais periféricos. Nesse sentido, ficou demonstrada a possibilidade relacional entre design e artesanato, ainda que, de forma menos clara, a igualdade política e económica das suas participações. A superação criativa da tecnicidade tradicional introduzida pela poética do desenho parece inevitável, ainda que os resultados, focados na maioria das vezes na adequação de uma cultura rural a um mercado urbano, possam aproximar-se, frequentemente, do *kitsch*, perdendo quer a genuína beleza funcional da construção técnica sob primitiva carência de meios, quer a radicalidade funcional dos seus usos, agora sob diferentes contextos. De qualquer modo, abre-se a possibilidade da simultaneidade entre a produção artesanal e a representação do desenho, entre o fazer e o interpretar, através da educação de artesãos-designers.

da oficina à academia

O «artesão» parece decorrer da separação histórica dos modelos de ensino e aprendizagem, instaurados a partir da Renascença, com a introdução da Academia em alternativa à Oficina: aprender desenho não era aprender uma técnica, mas a *técnica de todas as técnicas*. A divisão social do trabalho e a evolução tecnológica assistida pelo desenho (Holanda, 1985) relevou para segundo plano a prática oficial em favor do projeto (o desenho com desígnio), alimentando a tecnicidade moderna; o esforço da Bauhaus na emergência do modernismo em conciliar projeto com prática oficial deve-se à necessidade do conhecimento artístico dos materiais e técnicas, das quais depende a exequibilidade de qualquer projeto, bem como uma infinidade de recursos criativos argumentando novas propostas. O contraponto da Escola de Ulm, surgindo vinte anos mais tarde na reconstrução europeia do plano Marshall, suspenderá a proximidade do design à oficina artística, dotando-o de novas tecnologias científicas com vista a um desempenho mais eficiente dos seus produtos, suporte do desenvolvimento económico sob modelo de mercado. Pesem embora, alguns dos exemplos mais sofisticados de design destinado à produção em alta tecnologia sejam, na sua fase de prototipagem (ou quando produzidos em pequenas séries), objetos de produção artesanal. Ao considerar o artesanato sob o domínio meramente construtivo, estaremos a prescindir do seu importante contexto sociocultural, económico e ambiental.

Segundo Chloé Braunstein (Braunstein & Bure, 2000), «há cerca de cinco séculos que as *artes mecânicas* (praticadas pelos artífices) estão separadas das *artes liberais* (praticadas pelos artistas). [...] A partir do Renascimento e de forma mais declarada no séc. XX, os artistas tornam-se criadores e as obras de arte libertaram-se dos constrangimentos sociais» e tecnológicos, considerando-se então o artesão como um prático das *artes mecânicas* que aprende por repetição de um modelo construtivo e funcional estabilizado, resistindo bastante à inovação.

Ainda que aparentemente divorciado do projeto, o artesanato tradicional revela um poderoso património de desenho através dos seus objetos; esse desenho tácito sintetiza milhares de anos de evolução cultural das formas, lembrando o processo de seleção natural dos seres vivos — registo de múltiplos cruzamentos genéticos, presentes na sua forma. Mas a velocidade de evolução da tecnicidade tradicional para moderna (ou industrial) e pós-moderna (ou cibernética) deixaria isolada a tecnicidade tradicional em bolhas ecológicas geograficamente localizadas, residuais manifestações de sobrevivência cultural de comunidades tecnologicamente «obsoletas». Essas manifestações, no entanto, têm adquirido um crescente interesse junto das sociedades tecnicamente mais evoluídas, quer pela nostálgica regressão ao *primitivo*, quer pela promessa de sobrevivência, pela sustentabilidade ambiental que inspiram, quer ainda pela particularidade estética preservada nas suas formas essenciais.

Fabien Petiot e Chloé Braunstein-Kriegel, ao observarem o fenómeno do artesanato desde o início do século XXI, concluem que “*o ofício é objeto de debates apaixonados que hoje exigem uma visão crítica e teórica renovada*” (Petiot, F. e Braunstein-Kriegel, C., 2018). Políticas, ecológicas, empresariais, humanitárias, patrimoniais, tecnológicas ou educativas, as formas de artesanato foram, nos últimos anos, alargadas, reinventadas, mas também complexificadas.

Do artesão tradicional às marcas de produtos artesanais de luxo, o artesanato constitui um domínio de diversidade e de novos modelos de negócio que oferece também novas possibilidades criativas e novas formas de pensar a partir de outros lugares (EUA, China, França, Itália, Brasil, África do Sul ou mesmo Tailândia). Por via da globalização, o artesanato é hoje transdisciplinar, *um verdadeiro caldeirão prático para extrair recursos técnicos, metodológicos e intelectuais*, acessível a outras áreas de produção como a arquitetura e o design.

Nesse sentido, os artefactos são um pretexto para a reflexão mais alargada sobre a sobrevivência. Todos os objetos são manifestação de *eco-design*, porquanto aspiram à «casa» pela modelação do ambiente de proteção à vida, contribuindo para a sobrevivência. Mas para quem já visitou a feira internacional Ambient, em Frankfurt, torna-se evidente a insustentabilidade da cultura material em explosão, que hoje ameaça a Terra e consequentemente a existência humana. Do *homo-sapiens* regressamos a um *homo-faber* que é cada vez mais *Homo-vastum* (homem-resíduos), transformando a paisagem natural num enorme aterro de resíduos.

O ambiente humano é composto por um quadro material de objetos, marcadores históricos, produto e produtor de novas relações do indivíduo consigo próprio e com o mundo — «O que somos nós senão um agregado de mil coisas?»⁴.

⁴ Entrevista de Lourdes Castro ao *Expresso* em 2019, publicada em 8 de janeiro 2022, <https://expresso.pt/cultura/2022-01-08-o-que-somos-nos-senao-um-agregado-de-mil-coisas-a-ultima-entrevista-de-lourdes-castro-ao-expresso-em-2019>

Os objetos que participam na nossa identidade são objetos que transportam afetos e, por isso, marcam a nossa singularidade identitária; são objetos de humanização. Como na peça *Dias felizes* de Samuel Beckett, Winnie (a mulher com 50 anos casada com Willie de 60) vive «atolada», fundindo-se com o monte de objetos da sua memória de onde emerge, num monólogo de recordações que substituem a existência presente pela recordação de uma existência passada, invocando o seu inseparável companheiro, não dando conta de que este já teria morrido ao seu lado. Contra a reificante massificação do consumo, a atribuição feiticista de significado aos objetos constituirá o mecanismo que permite o seu resgate da condenação a resíduo — assumindo o valor de marcadores de memória —, perpetuando tanto a sua, como a nossa vida. Na apropriação e resignificação dos nossos objetos, estamos a fazer *eco-design*, no sentido mais exigente do termo, enquanto ato mental de sobrevivência, mas estaremos também a perder mobilidade para o futuro, limitados pelo sarcófago de coisas que construímos à nossa volta para proteção futura. Talvez a cultura de um artesanato rural produzido na contingência limite da carência e por isso pragmático e essencial, possa constituir exemplo de beleza, contaminando as boas práticas do design, entregando aos museus as obras-de-arte para que nos possamos rodear no quotidiano de obras-de-vida: lacónicas, precisas e necessárias.

desenhar é projetar o ser?

A aproximação entre artesão e designer implicará uma formação adequada quer pela aprendizagem empírica de técnicas, quer pela aprendizagem crítica do desenho que as projeta; ou seja, no futuro, a formação do *artesão-designer* implicará uma aprendizagem de Projeto. As disciplinas de Projeto 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 que vê, como é referido por Siza — «o desenho é importante para aprender a ver, [...] fundamental para um arquiteto e para todas as pessoas» (Siza Vieira, 2008). O projeto pelo desenho permitir-nos-á «usar a experiência naquilo que ela garante, mas também libertar-nos dela, naquilo que prende» (Siza Vieira, 2003). O desenho é um instrumento criativo de produção, mas também de interpretação, dotando-nos por isso de liberdade (para decidir).

O ver pelo desenho está associado à metodologia da Escola do Porto⁵. Um ver que se emociona e analisa, tal como o desenho por si produzido. «Olhos que não se molham nada veem quando olham» (Távora, 1960)⁶. Távora confessa-se emocionado com o que viu na sua visita de estudo aos EUA, viagem que, a par de outras, nomeadamente à Grécia, teriam um papel fundador nas suas aulas de Teoria e História da Arquitetura: «Vi muita coisa na América [...] altura do Empire State, vi estatísticas e números e cadeias de montagem, vi edifícios e arquiteturas, vi museus e planos e planos, vi *highways* e prosperidade por todo o lado: mas a poesia, a humanidade e a grandeza, só as encontrei em Wright⁷. Tudo o que vi compreendi pela inteligência; aqui o pouco que vi permitiu-me sentir tudo sem nada me ter sido explicado. Estamos a fazer uma arquitetura de ‘esqueletos decorados’ e Wright conseguiu criar organismos. Quem se atreve a discutir a forma de um dedo, a cor de uma flor ou o bico de um pelicano? São assim... porque são assim» (Távora, 1960). Fernando Távora parece advogar uma pertinência da *forma* comum aos seres vivos, como se o objetivo da «arquitetura» fosse encontrar a forma enquanto ser vivo e nela o seu maior sentido e significado. A forma cuja evidência abdicada de explicações.

⁵ «Escola do Porto» é a designação que tomou na imprensa internacional a Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, então dirigida pelo Arq.^o Fernando Távora, pela consistência e coerência dos projetos dos seus docentes, cujo principal protagonista internacional é o Arq.^o Álvaro Siza Vieira, orientados a um *modernismo regional*, também designado por *regionalismo crítico*.

⁶ O autor cita e subverte o aforismo de Afonso Lopes Vieira: «olhos que nunca se molham mas veem quando olham...».

⁷ «Soube hoje, 11 de Abril, que no dia 9 em que visitei Taliesin fazia exactamente um ano que Wright morrera; talvez por isso mesmo a sua presença era tão forte neste dia...».

Não será isso que nos quis dizer Holanda quando se referia ao desenho sob a dupla função de *criar novas existências*, mas *atribuindo-lhes ser*? Como se o desenho fosse o instrumento criativo que permitirá ao Homem continuar a obra do Criador, mas agora, inaugurando o regime do artificial. O desenho, como escreveu Francisco de Holanda (1517-1585), permite «inventar, figurar ou imaginar aquilo que não é para que seja e venha a ter ser» (Holanda, 1985), assim anunciando o que hoje se entende por design, ou seja, o desenho de conceção da forma, mas entendida como *um objeto quase sujeito*. O desenho dará também origem à Academia em Roma (no século XVI), de que Holanda foi não só testemunha como também protagonista da inovação do *artificial* radicado na *ciência do desenho*. O desenho, *dando existência ao que não há*, é um instrumento de inovação através da sua condição projetiva de desígnio (Providência *et al.*, 2017). Desenho (ou *disegno* em italiano) — ao contrário de *draw* anglo-saxónico — é não só representação como prospeção e plano porque materializa ideias, imagina-as no papel, conforma-as. Por isso, foi adotado pela língua inglesa como *design* (projeto). Na visão platónica da Renascença, o desenho rápido do esboço permitia o registo da fugaz participação no *mundo das ideias*, como se o desenhador fosse privilegiado por um certo *estado de graça* que o fazia integrar a criação, através da intuição, fundadora do novo — «[...] *quem quiser saber em que consiste toda a ciência e força desta arte que cerebro, saiba que consiste toda no desenho*» (Lousa, 2011). Se o desenho contribui para o projeto por via do acaso (que fará espoletar conotações adormecidas), deverá ser também aprendido e exercitado (enquanto dispositivo e enunciado) para que, como

refere Fernando Brizio, possa ser «a ferramenta e a linguagem que nos ajuda a atravessar a superfície das coisas [...] o desenho em design não é apenas operativo perante um determinado assunto, ele é também construtor / formador do ser que concebe e experimenta o mundo através dele». O desenho será pois «um meio natural de relação prospectiva com o mundo» (Cabau, 2011).

Estar aberto a essa intuição (centelha de visão inspiradora) implicava uma disponibilidade e uma disciplina de estar aberto à descoberta, ou seja, uma atenção para com o acaso (providencial). O resultado do desenho é, por isso, a construção de uma *forma* que veicula uma ideia, construída por circunstâncias que superam a consciência e a vontade. Mas a *ideia* é, antes de mais, veiculada pelo sistema de morfogénese que lhe deu origem. As formas traduzem intenções, ou *conteúdos de verdade*, que se constituem, por sua vez, em *regimes de visibilidade* e, tal como a Arte, enunciado de novos futuros. Arte que é, nas palavras de Adorno, «protesto constitutivo contra a pretensão à totalidade do discursivo [...]», sentença que propomos também possa abranger o design. 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, de modo 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» (Adorno, 1993, p. 154). As obras de arte (e do design) serão, na sua aparência de verdade, o testemunho de um mundo e de um tempo. A função crítica das obras será, pois, a de revelar o seu conteúdo de verdade (sacrificando o idealismo das interpretações e figurações) que corresponde à sua dimensão crítica e filosófica, traduzindo-se em enigmas, para assim resistir à neutralização da sua integração como expressão *suprematista*. Mas outros pensarão de modo diferente, reconhecendo ao design o imperativo do funcionalismo (com origem no *construtivismo* e no artesanato ou «design vernacular»), como regime pedagógico para o socialismo.

Nesse sentido, muitos designers recusam a possibilidade do «estilo» enquanto forma construída, desejando assim escapar à consciência censora de contribuírem para uma estética *formalista*. A estética, informando a retórica, é entendida como modelador da recepção e, por isso, um instrumento de *propaganda*, ética e ideologicamente condenável. Mas olhando para o conjunto das suas obras de design, admitem a *imanência* de uma certa repetição, de uma certa *incidência* (insistência?) de *modo* cuja origem atribuem à naturalidade do exercício; ou seja, a um acaso «não procurado» ainda que reconhecido. Sob a preocupação de responder às necessidades do cliente, sob uma ética profissional de serviço, o projeto caracterizará o modo sobre o qual nos reportamos com distanciamento desinteressado, porque só assim acreditamos que possa ser legitimamente estético e, conseqüentemente, manifestação de Arte, ainda que essa atitude nos torne menos críticos na avaliação da obra.

Se formas são ideias — e as pessoas, tentativas de concretização de ideias, ou ideias em vias de serem — então a sintaxe da forma, tal como a linguagem adotada para pensar, condicionará, pela gramática da sua articulação, as ideias produzidas.

Abre-se, pois, nesta proposição «das formas que veiculam ideias», a possibilidade da inovação. Mas as ideias que o design (re)produz nas suas formas são novas (inovadoras) ou apenas repetição e transcrição de outras? Promovem a inovação ou a convenção? São *protótipos* ou *estereótipos*? Ou seja, são conformação de *crenças* ou de *ideias*? O design é um ofício (disciplina)? Ou uma ciência (poética)?

Ortega diferencia as *crenças* das *ideias*, uma vez que as primeiras constituem o nosso próprio modo de existência e as segundas o seu questionamento. As ideias surgem ante a frustração pela falência da crença, gerando a dúvida, (Carvalho, J. M. 2002), assim nos dispendo à mudança (da forma). As formas são, por isso, manifestações de conhecimento, como as *comunicações científicas* (traduzidas por números e palavras), ainda que distinguindo-se destas quanto aos meios (métodos) e quanto aos fins (objetivos). As ideias novas são belas e desconfortáveis, uma vez que implicam uma aprendizagem; as ideias convencionais são confortáveis e feias (*kitsch*), uma vez que, submissos, as integramos, sem resistência, nos nossos hábitos.

No reconhecimento que tem hoje o design no papel de dar forma às ideias, Teresa Cruz vem defender o seu domínio como campo filosófico de pensamento, através dos artefactos que, tal como os dispositivos de Foucault (Cruz, 2015) revistos por Deleuze, correspondem a meios para observar e *regimes de visibilidade* para uma nova filosofia, mais criativa do que crítica. Daqui resulta a percepção de que o design seja, neste tempo, o agente de transporte e concretização de ideias, pela concretização de um *pensamento intuitivo*. Malgrado o processo histórico, a criatividade do design vem, segundo Tim Brown (citado por Cruz, 2015), apresentar uma terceira via alternativa, quer ao pensamento puramente «inspiracional e emocional», quer ao «puramente analítico e racional», recorrendo, tal como Deleuze, ao pensamento «intuitivo» que concretizará em média, ou seja, em design (*desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural*).

como aprender a liberdade?

Em «Abecedário», a longa série de entrevistas de Gilles Deleuze a Claire Parnet⁸, os temas seguem-se pelas letras do alfabeto, dando em «P» origem ao depoimento sobre o «professor» e conseqüentemente, pistas sobre o ensino. Neste depoimento, Deleuze defende categoricamente o sistema expositivo da aula *magistral*, como a designa, contra um sistema de aula participativa e provocatória, por saber que nunca será possível o acompanhamento simultâneo do estudante à exposição do professor. Noutra entrevista, diz mesmo que *os alunos nunca aprendem o que o professor ensina*, como se fossem duas realidades tangenciais, mas totalmente desvinculadas. «O que o professor diz, pode não ser imediatamente entendido, até porque em *'aulas que duravam duas horas e meia'*, ninguém conseguia escutar [...] Há o que chamamos *efeito retardado*. [...] Uma aula pode ter um efeito retardado. Podemos não entender nada no momento e dez minutos depois tudo se esclarece. Há um efeito retroativo» (Boutang, 1988-89).

Mas Deleuze vai mais longe, constatando que nas suas aulas havia sempre alguém «*obviamente, meio adormecido*», e pergunta: «porque acorda ele misteriosamente no momento em que (o discurso) lhe diz respeito?», como se fosse condição do sistema *magistral* que cada um ouvisse apenas, e estritamente, o que lhe compete. «Não se trata de entender e ouvir tudo, mas de acordar a tempo de captar o que lhe convém pessoalmente». E termina o testemunho, esclarecendo sobre o papel do professor: «uma aula é emoção. É tanto emoção quanto inteligência. Sem emoção não há nada, não há interesse algum. [...] o que faz parte do papel do professor [...] é a inspiração. Esse é o papel do professor» (Boutang, 1988-89).

Em resumo, para Deleuze, o ensino, a aula, o processo de transferência de conhecimento, não se dá de forma previsível. Dependerá tanto do docente como do discente, sob uma certa condição de acaso. No respeito pelo discente, traduz-se num conjunto emocionante e inspirador de conjeturas que cada um escutará na sua medida e interesse, sem que implique uma obrigatoriedade de recepção ou apropriação cega. A emoção gerada, condição que antecipa a inteligência, é a principal condição para que se dê uma boa aula.

⁸ Entrevistas de Gilles Deleuze cedidas à sua ex-aluna Claire Parnet (sob condição de publicação pós-morte).

Também Heidegger diz qualquer coisa de enigmático a este respeito: «o verdadeiro aprender (d'aquilo que se prende) é um dar-se-a-si-mesmo vivido como tal». Isto é, só aprendemos o que já sabemos: «Quando o aluno recebe apenas qualquer coisa oferecida, não aprende. Aprende pela primeira vez, quando experimenta aquilo que toma como sendo o que, verdadeiramente, já tem. O verdadeiro aprender está, pela primeira vez, onde o tomar aquilo que já se tem é um dar a si mesmo e é experimentado enquanto tal». E, por isso, deduz que «ensinar não significa se não deixar que os outros aprendam, quer dizer, um conduzir mútuo até à aprendizagem». Conclui Heidegger que «aprender é mais difícil do que ensinar; assim, somente quem pode aprender verdadeiramente – e somente na medida em que tal consegue – pode verdadeiramente ensinar» (Heidegger, 1987).

Nesta citação de Heidegger, reconhecemos complementarmente a Deleuze que o *a-prender* do ensino, dependerá mais da experiência do aluno, do que da persuasão do professor — o tal «tomar aquilo que já se tem (que) é um dar a si mesmo e é experimentado enquanto tal» —, condição imperativa para que possa, também ele, ensinar. Se para Deleuze quem ensina não pode não se propor uma narrativa emocionante, deixando ao aluno a decisão sobre a sua apreensão, para Heidegger, a mobilização para essa escuta dependerá da sua compreensão existencial. O *a-prender* de Heidegger e de Deleuze é um fenómeno emotivo, casual e fundador, tão raro quanto difícil, centrado numa relação afetiva⁹ (ou afetada) de dádiva entre professor e aluno, que resulta num *conduzir mútuo até à aprendizagem*, em que o que se dá não é a repetição do que se recebeu, mas a oferta do que realmente importou na sua vida. Pedir ao professor que *ofereça o que realmente importou na sua vida* e que o faça de modo magistral,

emocionante e inspirador não é pedir pouca coisa. Haverá por isso, em cada uma das nossas existências, a memória de poucos exemplos de bons professores e de boas aulas, porque, nesta condição expressa por Deleuze e Heidegger, também os professores serão um produto dos seus alunos — só haverá, pois, bons professores se houver também bons alunos.

No artigo «Síndrome do pequeno poder!», André Fontes (2022)¹⁰ questiona o ensino na Academia e a competência dos docentes, opondo experiência profissional à qualificação atribuída pelos títulos de ascensão na carreira. O tema é tratado no seu livro *Disse-me um velho marinheiro – um guia para tempos confusos*, cuja publicação decorre dos seus estudos desenvolvidos desde 1996 sobre Gestão de Pessoas e Liderança, domínio onde confessa ter aprendido muito não só com colegas e alunos mas também com executivos de empresas. Fontes confronta assim a prática de quem «põe as mãos na massa», com a teoria de quem apenas estuda, para concluir que «na teoria, não há grande diferença entre prática e teoria. Mas na prática há». Na prática artística, a concretização é quase tudo. O mesmo tema estafado da *morte*, ou das *relações amorosas*, pode dar origem à peça de teatro mais banal ou mais original e arrebatadora. Também em design, os mesmos princípios teóricos sobre gestão de marcas poderão dar origem à trivialidade de uma marca fraca ou de outra contribuinte para a elevação da reputação do seu objeto. Por isso todos os dias se desenham novas cadeiras. Em arte, a concretização conta, não é indiferente. Na docência em Design, também. É diferente ensinar o que se experimentou no próprio corpo, do que o que se ouviu dizer. Por isso, na avaliação dos professores, Fontes também considera com Deleuze que «*uma aula sem emoção não é uma aula*» e que «*um bom professor ensina o que é*».

⁹ Afeto (do latim *affectus*, com raiz em *afficere*, que significa fazer algo ou influir sobre alguém) é a manifestação (positiva ou negativa) de uma disposição sobre alguém ou alguma coisa. O afeto gera a manifestação de emoções e pode modificar comportamentos, influenciando o modo como recebemos alguém ou alguma coisa.

A retração emocional é o mecanismo de defesa que se revela na dificuldade do indivíduo em expressar sentimentos e que resulta de um ego traumatizado e consequentemente resistente à interação social.
¹⁰ André Fontes é consultor e professor de Gestão de Talento e Liderança na Porto Business School e IPAM.

Se os universitários perderam capacidade para se emocionarem ante o objeto do seu estudo (Buarque, 1995), substituindo a emoção pela carreira — ideia porventura herdada de Humboldt no século XIX, ao privilegiar a investigação à docência — a sua institucionalização em gestor de investigação, a partir do século passado, deve-se ao imperativo da massificação (europeia) da Academia. *A dedicação de académicos à investigação tornou-se um luxo, salvo em áreas «de ponta», tecnológica e politicamente rentáveis*, discorre Lourau, citado por Arendt¹¹ (Arendt, 1999). Condenado a burocrata, o académico perdeu o prazer de ensinar ou de investigar, *dedicando-se ao adestramento do outro, em vez de trocar experiências com ele*. Frequentemente, esqueceu-se também de desenvolver e explorar um domínio a partir do qual pudesse colocar questões novas, assim perdendo a paixão, ignorando a experiência e impossibilitando o talento. Pressionado pela necessária produção académica pela qual será avaliado em sede da sua ascensão académica, o professor deixará de ser bom professor para ser um *investigador sem talento*, quantitativa e não qualitativamente mesurado pela capacidade em publicar nas plataformas de «elevado impacto».

Ronald Arendt observa ainda consequências sobre a dicotomia gerada entre a investigação fundamental versus investigação aplicada, adotada também na sua área de investigação em Psicologia a partir do século passado. Uma prática de proximidade com as comunidades, que se convencionou designar por *Psicologia social*, dirigia-se mais à prática da intervenção do que à investigação básica, abdicando de uma reflexão teórica versus uma intervenção política, assim dando origem a uma simetria entre investigadores «puros» e «militantes». Esta oposição gerou um «design de investigação» mal formulado, com publicações teórica e metodológicas extremamente frágeis e, por isso, frustrantes¹².

Poderíamos trazer outros exemplos da contemporaneidade académica, nomeadamente no domínio do Design, em áreas emergentes de *investigação aplicada* como o Design de Inovação Social, inscrito na nova modalidade do Design de Serviços (contributo da Sociologia através de Ezio Manzini), ou de áreas como a do Design para a Sustentabilidade (contributo da Ciência dos Materiais através de Alastair), cujas manifestações projetuais revelam sobretudo o contributo de terceiros. Nestes dois exemplos, temos verificado não só uma alienação da *investigação básica* (ou radical) do Design, como a manipulação da sua investigação aplicada por outros agentes e intenções ideológicas ou científicas. Naturalmente, reconhece-se à interdisciplinaridade o derradeiro contributo para a inovação, mas sob a condição de que nenhum dos agentes envolvidos prescindia da sua própria investigação radical.

Tal como o engenheiro Manzini, o professor ativista Alastair não é designer, isto é, não tem prática artística de projeto, mas acredita no Design «como uma forma poderosa de prototipar novas experiências humanas, de questionar como vivemos e que tipo de sociedades desejamos co-construir, confessando ser particularmente atraído por processos participativos de design que envolvam outras disciplinas, especialistas e cidadãos para (re)fazer o nosso mundo»¹³. Nada a opor. Mas quando vemos o significado dessas suas declarações nas exposições por ele comissariadas na Porto Design Biennale, a começar desde logo pela exposição «Museu da Matéria Vibrante» instalada na Casa do Design (Matosinhos), percebemos que, na urgência da resposta contemporânea, Alastair abdica do desenho do Design em prol da Ciência dos Materiais.

¹¹ *Investigação básica vs investigação aplicada*, segundo Ronald João Arendt, Instituto de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

¹² Rouanet, citado por Arendt, propõe em 1987 uma nova racionalidade que se propõe rebater a *extrema dependência, autoritarismo e elitismo do Brasil*, com o *antiautoritarismo, anticolonialismo e antielitismo*. No entanto, a interpretação apressada do *antiautoritarismo* redundaria numa recusa da teoria, do *anticolonialismo* na recusa de culturas estrangeiras e do *antielitismo* na troca da cultura superior pela cultura

popular e no apagamento de fronteiras entre alta e baixa cultura.

¹³ «Alastair Fuad-Luke: "É possível que as pessoas acreditem que o design oferece uma forma útil de prototipar o futuro"», artigo escrito por Patrícia Silva para a *Gerador*, plataforma independente de jornalismo, cultura e educação e publicado na terça-feira, dia 1 junho 2021. Disponível em <https://gerador.eu/alastair-fuad-luke-e-possivel-que-as-pessoas-acreditem-que-o-design-em-conjunto-oferece-uma-forma-genuinamente-util-de-prototipar-o-nosso-futuro/> (consultada em 23 junho, 2021).

Tal como para Manzini, o Design é entendido sob uma função instrumental operativa, social, política e ambiental, mas ignorando (ou sacrificando) a sua natureza ontológica de produtor de significado e mediação através da forma. Para um sociólogo, a forma é apenas um meio de persuasão ou manipulação social, não percebendo, não querendo perceber, que a forma é o *conteúdo de verdade* das coisas (das obras de arte, como dizia Adorno). E do ponto de vista do progresso das formas, a segunda Porto Design Biennale é manifestação de uma barbárie¹⁴ que nos chega do Norte, notada desde logo pela expressão da sua comunicação visual, onde a tecnologia se sobrepõe à cultura.

Nesta exposição, observamos exemplos do progresso dos materiais, da Ciência e Engenharia dos Materiais, sem dúvida relevantes para o desenvolvimento tecnológico, mas cuja aplicação, cuja conformação se apresenta debilitada ou mesmo inexistente, e quando existe, é recorrendo a técnicas artesanais ancestrais. Se pelos materiais apresentados observamos uma crença obstinada na tecnologia, a sintaxe das suas construções remete-nos para a indiferença ou mesmo ignorância, apesar da crença semântica do discurso. A ignota morfologia é um retrocesso para o Design e para os seus neófitos, que verão nisso a possibilidade de uma intenção inconsistente, isto é, sem saber-fazer, sem desenho, o que para o Design significa sem saber pensar. Por isso, quando ouço os *bárbaros* vociferarem a necessidade de tudo refazer (as tais formas *alter-nativas* de ser, viver e produzir), tremo temente pelo futuro, questionando se o reparar não seria uma melhor alternativa.

Por isso vemos o Design atravessar uma profunda crise, apesar da crescente extensão dos seus atributos em novas áreas; porque cresce em superfície, liderado sobretudo pela Sociologia, pela Gestão, pela Engenharia Social e pela Engenharia dos Materiais, mas esquecendo-se de investigar e propor a novidade da forma, o seu domínio específico de mediação cultural.

Investigar é condição para «desenhar a diferença», e a diferença é o que nos permitirá desenhar um novo melhor; mas o investigar do Design é a forma (a forma é conteúdo de verdade) e pela forma se produzirá a mediação cultural. Essa é a vocação do Design para a interdisciplinaridade; trabalhar com as outras áreas científicas é o desejo do Design, mas se abdicar do Desenho, o Design dissolver-se-á. Lino Cabezas dizia a propósito da investigação em Desenho que só poderá ser realizada *a posteriori*, isto é, sobre o desenho produzido e jamais sobre o desenho a produzir; de outro modo, contaminá-lo-ia. É através do desenho que o designer investiga a forma, gerando a diferença por comparação com a semelhança. Mas como desenhar a diferença se hoje poucos são os que desenham? (Magalhães, 2012). Talvez por isso a Arquitetura e o Design tendam para a indiferença, sempre que na contemporaneidade sacrificam a autoria em nome da desresponsabilização coletiva.

¹⁴ Invasões Bárbaras (em alemão *völkerwanderung* ou «grande migração») é a designação que tomam as várias migrações oriundas do centro e norte da Europa para o resto do continente, nomeadamente ocupando a Península Ibérica entre os séculos IV e IX. Bárbaro (ou «estrangeiro» em grego antigo) foi adotado pelos Romanos para identificar aqueles que resistiam à civilidade da sua cultura, organização social e política; entre estes, encontravam-se os Germanos, Suevos e Visigodos que substituirão a estrutura de domínio militar romano. Os Bárbaros têm poucos modos e nenhuma instrução: são guerreiros primitivos que introduziram um hiato tecnológico entre a romanização e a Idade Média que protagonizaram. Não fosse a sofisticação técnica e científica do conhecimento muçulmano e a Ibéria teria sido outra.

Tal como a evolução biológica opera para a complexidade da biodiversidade, também no Design se deverá reconhecer uma progressiva complexidade. O relacionamento do Design com outras práticas científicas deverá promover a sua diversidade. Mas para isso terá de se manter centrado na sua natureza mediadora cultural pela *forma*, ou correrá o risco de se dissipar no confronto com o outro que pretende mediar.

A gestão (ecológica) do Design talvez constitua esse golpe de misericórdia do capitalismo que, tal como o *yuppie* Sebastien (no filme *Invasões bárbaras*¹⁵), nos possa trazer o conforto paliativo de contribuirmos para a salvação do mundo, assistindo ao fim civilizacional do Desenho, sem que soframos a consciência disso (Providência, 2021).

¹⁵ *As Invasões bárbaras* é também o nome do filme canadiano realizado por Denys Arcand em 2003. Rémy, um professor universitário de esquerda que lutou toda a vida por ideais políticos utópicos, confronta-se com um cancro terminal. O seu filho Sebastien, um *yuppie* que opera no mercado financeiro, resolve acudir ao pai para lhe garantir um melhor final de vida. Para isso, subornará membros do sindicato para que possa ocupar uma suite no hospital, convidará os seus melhores amigos, comprará meios de diagnóstico no estrangeiro, droga para o anestesiar das dores e até subornará ex-alunos para que julgasse ter sido um bom professor. O capitalismo e a sua barbárie aparecem como golpe humanista contra o idealismo utópico «que se esvaiu pelos ralos dos serviços públicos canadenses», como escreveu Sérgio Prior.

¹⁶ Flusser, Vilém. *Como explicar a arte* (palestra proferida na Galeria Paulo Figueiredo e transcrita por Gabriel Borba), in www.flusserstudies.net/pag/13/flusser-explicar-a-producao.PDF (consultado em 27 dezembro 2012).

Como projetar?

Flusser (s.d.) propõe-se explicar a arte¹⁶ a partir dos fenómenos de *reprocessamento* e *transferência* da informação. Como diz Vilém Flusser, estes dois *problemas caracterizam toda a produção e, com características específicas, também a produção chamada «arte»*. O processamento do qual resulta informação nova é conhecido por «criatividade»; a expressão-impressão da qual resulta a «obra» é conhecida por «produtividade». Será *tarefa da crítica desmistificar tal «aura» que encobre estes problemas* (Providência, 2013).

A *criatividade* (interpretação) e a *produtividade* (comunicação) são os dois termos do fazer arte, arquitetura e design, termos inseparáveis, já que um não sobrevive sem o outro. Não há criatividade se não for plasmada na concretização, como não há inovação se a produção não for antecedida pela interpretação. Esta observação de Flusser pode trazer esclarecimento sobre a relação do artesanato com a sua própria superação, entre o repetir e o inovar. Flusser, no seu texto «The Gesture of Making» (Flusser, 1991), trata o tema da conformação das obras pelas mãos, nomeadamente pela divergência de produções *prototípicas* e *estereotípicas* ou entre o novo e o reproduzido, diferença que traz consigo a memória de antigas lutas entre as artes mecânicas e as liberais: «*Criar é elaborar novas ideias no processo de fazer. As mãos apenas se realizam criativamente quando imprimem protótipos (novas ideias), sobre uma matéria-prima que é verdadeiramente primeira [...] a atual divisão perniciosamente entre gestos estereotípicos e prototípicos, entre o gesto alienado e o verdadeiro gesto, é uma das raízes da nossa crise, originada pela manufatura industrial*». De certo modo, a especialização das mãos (se a direita trabalha, a esquerda dança ou, dito de outro modo, se a esquerda inventa, a direita repete) é ainda uma reminiscência da funcionalização social do trabalho, biologicamente conservada e consolidada, com repercussão na Academia, sobre o preconceito que opõe *teóricos* a *práticos*, e conseqüentemente a *investigação fundamental*, à *investigação aplicada*.

Flusser opõe à mão da *praxis* a mão da teoria, e assim o fazer mecânico será complementado pelo fazer inventivo da outra (Flusser, 1991, p. 3). Nesse sentido, também o tricotar e o tecer obrigam ao uso simultâneo das duas mãos, contrariamente a outras «manifestações de desenho» que poderão ser executadas apenas por uma só (normalmente a direita). Mas ao referir que a funcionalização cerebral das mãos é consequência (e não antecedente) da divisão social do trabalho, propõem-se operar a revolução da libertação de toda a escravatura mecânica, como se todo o fazer implicasse um pensar e assim também toda a atividade artesanal buscasse o desenhar do design.

Mas como aprender? Ulrich Boser diz-nos que «muitas pessoas acreditam, erradamente, que a capacidade para aprender é uma questão de inteligência (inata). A aprendizagem é para elas, uma característica herdada por sorte do sorteio genético. Por isso, [...] não pensando muito sobre como poderão desenvolver um domínio de conhecimento, usam expressões como ‘a prática é a mãe do conhecimento’ ou ‘a prática leva à perfeição’, sem considerarem realmente estratégias de aprendizagem. (... Mas) a prática significa repetir a mesma habilidade várias vezes? A prática requer orientações? A prática deve ser difícil? Ou deve ser divertida?» (Boser, 2018)¹⁷. Boser cita Marcel Veenman, ao «descobrir que as pessoas que inspecionam os seus pensamentos, superam outras com níveis de QI altíssimos, sempre que se trata de aprender algo de novo. A sua investigação sugere que, em termos de desenvolvimento da mestria, focando-nos no *como compreendemos*, constituiremos cerca de 15 % mais aptidão do que pela inteligência inata — *aprender é um comportamento aprendido*. Ter uma resposta rápida não significa que sejamos o mais inteligente da sala: quer dizer sim, que aprendemos a aprender» (Boser, 2018). Ao organizarmos os nossos objetivos de aprendizagem, ao pensar no pensamento refletindo sobre o conhecimento aprendido, aprenderemos melhor.

O «pensar sobre o pensamento» (metacognição) será crucial para a aprendizagem, uma vez que nos permitirá perceber melhor *como sabemos* o que *sabemos*, questionando-nos, como refere Boser: «será que entendi realmente esta ideia? Posso explicá-la a terceiros? Quais são os meus objetivos? Preciso de mais conhecimento prévio? Ou necessito de mais prática?».

Diz-nos o autor que para obtermos qualquer tipo de compreensão, será necessária também alguma tranquilidade mental. Sem um certo *silêncio cognitivo* será difícil adquirir habilidades; se estamos *stressados*, irritados ou deprimidos, teremos dificuldade em aprender, o que implicará, antes de mais, um estado de espírito apaziguado e relaxado. Por isso, a aprendizagem é um fenómeno que dependerá tanto de condições internas quanto externas. Graças a ela, poderemos superar condições herdadas de disposição à cognição, ou de inteligência, através de uma prática refletida, mas que não abdicará de se constituir como «prática». Esta prática deverá ainda participar de um ambiente *confortável, apaziguado e relaxado*, como aquele que se vive nas oficinas coletivas de trabalho artístico, em que os aprendizes aprendem imitando o fazer dos mestres sem pressa, mas também aprendendo a pensar como eles. Este aprender (ou pelo menos perceber) como o outro aprendeu, permitir-lhe-á não só um distanciamento crítico quanto ao modo como foi aprendido pelo professor, como um aprender próprio do aluno, alternativo ao do professor. Não se tratará então da aquisição acrítica de um *modus operandi*, mas da sua compreensão por dentro, isto é, experimentando tomar consciência sobre o processo, ensaiando-o.

A complexidade da prática projetual implicará sempre uma formação prolongada que se justifica também pela aquisição de um conhecimento tácito sobre os limites dos materiais, sua estrutura e resistência, traduzido em decisões de forma, volume e sobretudo de escala. O mestre vê na representação do aprendiz a incompreensão de um conhecimento que só a prática lhe poderá atribuir.

¹⁷ Ulrich Boser, «Learning Is a learned Behavior. Here's How to Get Better at It» (Aprender é um comportamento aprendido. Veja como o melhorar, tradução livre de Francisco Providência), *Harvard Business Review*, May 2018. In: <https://hbr.org/2018/05/learning-is-a-learned-behavior-heres-how-to-get-better-at-it>

No projeto de Design e de Arquitetura, a decisão da forma está sujeita à tripla função da sua *exequibilidade construtiva, funcionalidade prática* integrada na adequação ao contexto físico e urbano (com toda a espécie de constrangimentos legais), mas também da sua proposta enquanto metáfora, enquanto ideia (ou conteúdo de verdade) de *reflexão ética e estética* sobre o seu tempo. É claro que a complexidade do exercício é imensa, devendo a sua aprendizagem partir, antes de mais, da observação, análise e visita a outros casos anteriores. Por isso confessam muitos arquitetos que a viagem é essencial para o desenvolvimento do conhecimento em Arquitetura. De certo modo, o projetista descobre que *no problema também encontrará a sua solução* e, por isso, o projeto poderá ser entendido como um certo modo de ver ou ler o problema.

Quando confrontados sobre o ensino da Arquitetura e sua paradoxal complexidade, docentes experientes e avisados da Escola do Porto sentenciam: «a Arquitetura não se ensina, aprende-se», sugerindo um processo individual de interpretação impossível de *algoritmizar*, aqui residindo o mais difícil contributo criativo e formativo da escola.

Sofia Pereira da Silva¹⁸ fez um inquérito aos docentes de Arquitetura nos cursos universitários de Coimbra, Guimarães, Lisboa e Porto, entrevistando uma seleção de vinte arquitetos, reconhecidos pelo impacto pedagógico, científico e artístico na formação da Arquitetura em Portugal¹⁹. Esse inquérito foi publicado no livro (não impresso) *Arquitectura: como aprendemos?* (Pereira da Silva, 2022), constituindo um precioso documento de reflexão não só sobre metodologias de ensino de projeto, como da produção de conhecimento através do projeto. Muitos dos docentes entrevistados inscrevem-se no vasto leque geracional dos formados na segunda metade do século XX, apresentando uma obra arquitetónica relevante, assim se constituindo agentes da cultura arquitetónica internacional.

O *método heurístico*, ou como mais recentemente se tem vindo a propagar na Pedagogia do ensino em outras áreas disciplinares das Ciências e Engenharias, o método de ensino-aprendizagem de base projetual ou PBL (Project Based Learning)²⁰, parte do ensaio em sala de aula a responder a um problema novo, para o qual nem o aluno nem o professor têm solução estandardizada e garantida à partida. O exercício implica a definição de um enunciado e a criação «espontânea» de soluções por tentativa erro, através de um pensamento abdutivo, hipotético e intuitivo que será coletivamente avaliado e participado. A função do professor não é a de transferir teoria, mas a de ajudar a questionar melhor o problema, para que se possam encontrar soluções mais originais, criativas e eficientes — em vez de fornecer informação, o professor torna-se mediador de conhecimento. Por outro lado, *ao tomarem voz na escolha das metodologias e desenvolvimento do projeto, os estudantes adquirem maior motivação e empenho na resolução dos problemas* (Bender, 2014).

¹⁸ Ana Sofia Pereira da Silva (Braga, 1979) é licenciada em Arquitetura pela FAUP (2004) e doutorada em Arquitetura pela ETSAM (2012), mantendo prática profissional de arquitetura, investigação e docência na FAUP.

¹⁹ Docentes Arquitetos: Alexandre Alves Costa, Carlos Machado, Filipa Guerreiro, Gonçalo Byrne, Inês Lobo, J.L. Carrilho da Graça, Joaquim Moreno, Jorge Figueira, José Manuel Soares, Manuel Aires Mateus, Manuel Mendes, Maria Manuel Oliveira, Nuno Brandão Costa, Nuno Mateus, Nuno Valentim, Paulo Providência, Ricardo Bak Gordon, Ricardo Carvalho, Sérgio Fernandez e Teresa Heitor.

²⁰ A PBL é uma metodologia focada na investigação prática envolvendo e estimulando os estudantes a resolverem desafios reais ou simulados, assim oferecendo uma educação inovadora, mais empolgante e eficaz.

A participação coletiva na criação de soluções é um dos fatores mais relevantes deste sistema de ensino-aprendizagem que, em Arquitetura e Design, se reconhece pelo menos desde meados do século XX. Na Escola do Porto, as unidades curriculares de projeto têm em cada ano do curso a função nuclear, recebendo in-formação de outras unidades curriculares satélites como Desenho ou Construção, promovendo a interdisciplinaridade. É aqui que se aplica todo o conhecimento disponível e é aqui também que se espoleta a necessidade de aquisição de novo conhecimento, ainda não disponibilizado. Alunos e professores trabalham coletivamente para a descoberta de algo novo, que será realmente materializado por um fazer coletivo (desenhando, maquetizando, prototipando,...), mas que é um fazer crítico, assim também desenvolvendo competências socioemocionais indispensáveis a um futuro pensado para ser construído em grupo. Como diz Harari, refletindo sobre a educação para o futuro, «o mais importante de tudo será a habilidade para lidar com mudanças, aprender coisas novas e preservar o equilíbrio mental» (Harari, 2018).

Este método de ensino-aprendizagem implica condições logísticas próprias de organização da sala de aula, de tipologia de mobiliário (mesas modulares e cadeiras empilháveis), com zonas de apresentação coletiva e exposição periódica dos trabalhos (parede revestida a cortiça) e sistemas audiovisuais integrados. A proximidade da sala de aula a oficinas de maquetização, impressão e modelação constituirá um meio essencial para a eficiência deste método.

O período semestral da UC de Projeto, articulado em três fases, parte de um enunciado (validado pela sua pertinência), que dará origem a um programa de projeto (validado pela sua exequibilidade), que será posteriormente comunicado e submetido à validação de terceiros, (validado pelos utilizadores, recursos técnicos e financeiros necessários). O ensino é assim tratado como experiência de conhecimento coletivo, criativo, crítico e empírico, equação de muitas incógnitas e campo de reflexão teórica pela prática, através da prática e para a prática. O processo criativo será iterativo e pendular, partindo para a maior abertura concetual, fechando sobre o programa definido, abrindo novamente para a escolha de materiais e técnicas e fechando para a concretização do protótipo e sua validação; da sua avaliação serão gerados novos propósitos a introduzir no programa e o processo continuará a desenvolver-se ciclicamente, abrindo e fechando-se na concretização de novos protótipos, segundo o modelo *Double Diamond*²¹.

O sistema metodológico do Design tem despertado muito interesse à Gestão, nomeadamente pelo domínio dos processos criativos e gestão da inovação. O método de pensamento em Design (*Design Thinking*) que Tim Brown observou no desenvolvimento projetual pelos designers, estimula a criatividade e a perspicácia na abordagem de problemas, aquisição de nova informação e análise de conhecimento, refletidos em novas soluções (Brown, 2008). Mas o método *Design Thinking*, implica a gestão de coletivos (designers, consumidores e colaboradores) por um líder gestor, assim abrindo o domínio do Design a outros profissionais *não designers* que desvalorizarão necessariamente a concretização da forma ante a gestão do processo, sobrepondo-se ao papel de autor (singular ou coletivo) que tinha anteriormente o designer.

²¹ Método de desenvolvimento projetual, popularizado pelo British Design Council, 2005.

O processo de conceção projetual, hoje «traduzido em “mapas mentais”» de *post-its* coloridos com notas, permitindo arrumar sobre a parede *antecedentes*, *possibilidades* e *objetivos*, a par do levantamento de exemplos do *estado da arte* ou de *casos de estudo*, dão a falsa sensação do domínio funcional e metodológico do projeto que carece ainda de concretização da forma. Mas não basta enunciar um conjunto de intenções, frequentemente em prejuízo do resultado final — *o volume das intenções é inverso à intensidade do resultado* (Providência) — para se chegar a uma forma satisfatória. O projeto deve apresentar-se sobre outras dimensões simbólicas da metáfora, da estética e do significado, cuja resolução implica uma cultura da visualidade, um domínio criativo do desenho e a abertura ao acaso e ao novo, que a gestão de processos não poderá garantir, superando os propósitos do programa e as limitações e potencialidades da tecnologia. Do mesmo modo que o mapa mental construído com *post-its* poderá ajudar a disciplinar o programa, outras técnicas criativas poderão contribuir para atingir os objetivos inerentes à diferenciação da autoria.

Noémia Herdade Gomes estudou, em sede de doutoramento, a obra do artista sul-africano William Kentridge, nomeadamente as técnicas criativas por ele desenvolvidas, como inovadoras *máquinas criativas de desenho* (Gomes, 2011). William Kentridge articula de modo dinâmico várias técnicas, partindo da fotografia, passa pelo desenho a carvão sobre papel, animando-o como *frames* de cinema sonoro, des-construindo a representação inicial que projetará novamente sobre outras superfícies, dando origem a outras formas de inscrição das novas imagens sobre imagens ou textos preexistentes, constituindo novas instalações. Neste in-disciplinado processo criativo (de iteração entre a mão e o aparelho visual do desenhador através do parque de máquinas de captação e projeção de imagem), poderão nascer objetos tridimensionais, dinâmicos, construídos pelo acaso de pontos de vista, ou mesmo intencionalmente fabricados pela fragmentação de imagens, posteriormente reorganizadas no plano e novamente fotografados, origem laboratorial de novas formas. Neste processo de representação, destruição e recombinação, desenvolve--se um apuramento inconsciente de imagens, que a exigência do autor não permitirá repetida, revelando aspetos escondidos, não ditos ou suspeitos, que a realidade ocultava, além de uma inédita coleção de imagens. O desenho da *desocultação* da «verdade» pela forma traz novos motivos de *conformação* ao projeto, reintroduzindo (ou revelando) o papel do enigma escondido, essa outra parte desconhecida do símbolo²².

Estas práticas criativas, bastante comuns nas escolas de Arte, sofreram uma desvalorização metodológica no ensino do Design, com a sua integração na universidade e consequente sobrevalorização da teoria sobre a prática.

²² Na origem etimológica de «símbolo», encontramos a palavra latina *symbolum*, que significa «marca, símbolo», derivada da grega *simbolon* ou «senha garantia», aludindo à sua origem semiótica de testemunho do mensageiro, operado por pequeno pau ou caco, fragmentado em duas partes (ficando uma na posse do emissor e a outra na posse do mensageiro) e que, no regresso da resposta, permitiria certificar a resposta. O símbolo ficou assim composto por duas partes: uma explicitamente identificada e a outra enigmaticamente escondida, até que surja a resposta à mensagem que lhe deu origem, assim desagregando a sua tensão simbólica. Por isso, e enquanto signo, um «símbolo é sempre algo que representa outra coisa (para alguém)».

A crise provocada no ensino da Arquitetura e Design, pelo ingresso das antigas Escolas de Belas-Artes (origem formativa da maior parte destes docentes) no sistema universitário e a dificuldade de conciliação entre o ensino artístico e a normalização acadêmica de validação científica do conhecimento — *visando alcançar um conhecimento universal, especializado, objetivo e impessoal*, através da produção científica realizada em universidades e institutos de investigação, cuja comunicação se opera através de artigos especializados, publicados em revistas científicas de impacto classificado — trouxe, por via da investigação científica e orientações de doutoramento oriundas de áreas académicas mais maduras, nomeadamente das Ciências Sociais e da História, a negligência da Academia, não só pelo projeto (como laboratório de conhecimento), como promovendo a dissociação entre a atividade artística projetual (da Arquitetura, do Design e da Arte) e a atividade científica, produzida em seu nome; ou seja, entre a *prática* e a *teoria*. Nas atuais circunstâncias da Academia, assiste-se à limitação da atividade profissional dos professores de Design por incompatibilidade contratual com a condição de «exclusividade», penalizando ainda mais a possibilidade «proibida» de desenvolverem experiência profissional, sem o que não poderá haver qualidade de ensino de projeto.

Daqui nasceu a perversidade de uma classe de cientistas dominante do Design que, desconhecendo a metodologia do projeto e o desenho, ocupam cada vez mais a hierarquia na decisão e orientação da investigação, formação e cultura internacional do Design. Uma das primeiras consequências que se prevê em consequência, é o fim da própria disciplina protagonizada pelo *desenhador* que concretiza a forma, agora substituído pelo teórico (que desconhece como a concretizar) e pelo engenheiro que a reduz a um mero exercício de otimização técnica, subtraindo-lhe a dimensão *poética* (criativa de base autobiográfica), através da qual convocava a experiência existencial dos seus autores, introduzindo um contributo filosófico à reflexão mais vasta da interpretação do tempo histórico e do mundo que só a dimensão poética poderia satisfazer.

O reconhecimento do problema não é novo, tendo levado Frailing (1993), em 1970, a redigir o enunciado da investigação em Design e Arte, a partir da formulação de Herbert Read, identificando três categorias: *Investigação sobre Design*, *Investigação através do Design* e *Investigação para o Design*. O autor caracteriza a *Investigação para o Design*, implícita ao projeto de Design, materializada na sua própria conformação, como efetiva investigação que, partindo ou não de uma base teórica, encontra na observação comparada dos resultados da sua prática empírica, o registo da diferenciação, suporte de inovação e fundamentação da sua legitimação.

O Design, pela sua origem ontológica radicada no desenho (desenhador, desejo, desenho), reúne as perspectivas do *artista*, do *gestor* e do *engenheiro*. Se o engenheiro acredita que a tecnologia que domina poderá melhorar o mundo, o artista apenas questionará o mundo através das suas metáforas *inúteis* (desinteressadas), deixando ao sociólogo a gestão de práticas sociais, centradas no desenvolvimento do destinatário. Os produtos do esforço criativo do Design distribuem-se no largo espectro da sua concretização atraídos por três vórtices: a otimização (tecnológica), a estética (significação da beleza) e a funcionalidade (social do utilizador).

O desenho, no triplo sentido de tecnologia de *representação* (informação), de serviço de *mediação* (comunicação) e de proposição de *forma* (interpretação), deverá ser entendido, em si mesmo, como laboratório experimental de inovação. Na sua atividade empírica, o desenho resolve ou coloca heurísticamente problemas, recorrendo ao pensamento abduutivo e intuitivo, sediado no corpo da experiência existencial dos seus agentes. Por isso, o desenho é, pode ser, um mediador poético, conformando pela inovação um certo «regime de visibilidade».

Reconhecemos o desenho para a inovação (laboratório de inovação) como conteúdo de verdade — o tal «regime de visibilidade» —, constituindo-se como «pensamento crítico» ao levantar os antecedentes, como «pensamento criativo» ao projetar as possibilidades, e como «pensamento metafórico» ao modelar a forma. Forma que, na sua dimensão estratégica, é a construção do real (em antecipação). A formação em desenho depende de uma escalada de conhecimento a que o próprio desenhador não é alheio, colocando-se-lhe diferentes níveis formativos: aquisição instrumental; indexação projetual; morfogénese metafórica.

A aprendizagem do Desenho trata da aquisição instrumental para a produção do conhecimento subjetivo da visualidade que, através da poética (criatividade), se traduz na diferença da forma, síntese de processos e intenções metafóricas, que suportarão a atividade projetual e artística. A origem dessa diferença (enigmática) é de natureza filosófica e estética.

A formação em Desenho, que o artesão originalmente não tinha, transformá-lo-á num projetista, ou seja num designer, num *design-maker* capaz de reunir a dimensão construtiva com a dimensão simbólica, aplicando camadas de significação ao objeto de modo a que se torne menos opaco, na sua interpretação pelo mundo, assim tomando as valências de *objeto pensante* e de *objeto comunicante*, às de *objeto exequível* e *funcional*, somando à beleza natural dos materiais e técnicas tradicionais a beleza da inovação cultural.

da forma vernacular

Lê-se na difusão da PDB21²³ que a atividade satélite «exploratório com impacto» abriu alternativas económicas e sociais a uma comunidade em transformação, focando-se na importância da *observação*, para a construção do Design (*participativo*) com sentido de lugar. Inês Alves e Lara Plácido criaram em Cabo Verde uma lajeta betuminosa de pavimento, inspirada no «*pano di terra*» — um elemento geométrico característico da cultura da ilha. O desenho tinha a ambição representacional da identidade regional — «*não foi tomada de ânimo leve*» — que resultou da observação (etnográfica) como metodologia.

O tema da «identidade local» como manifestação e resistência cultural à hegemonia colonial imperial tem-se vindo a discutir desde o século passado, nomeadamente no exercício da arquitetura moderna. A pesquisa sobre a arquitetura vernacular portuguesa, publicada no «Inquérito à arquitetura popular portuguesa» (Sindicato Nacional dos Arquitectos, 1955–1960) trouxe uma onda de entusiasmo e interesse pelas formas arquitetónicas desenvolvidas em cada lugar, determinadas pelos imperativos materiais e construtivos, na condição da tradição cultural e do menor dispêndio de energia a que os baixos recursos a que a população rural estava sujeita.

A Escola do Porto desenvolvia uma linguagem de «escala humana» (grega, como Távora dizia) que, entre recuperação de edifícios, materiais e modelos construtivos populares, se articulava num «*modernismo regionalista crítico*», com raízes no *inquérito*, mas perseguindo semelhanças à arquitetura nórdica de Aalto, distanciando-se quer do modernismo internacional de Corbusier, quer do modernismo nacionalista do Estado Novo. De algum modo, a arquitetura de Siza (mais do que a de Souto Moura) veio concretizar este modelo, ainda que completamente emancipado de qualquer mimetismo (regionalista), sobretudo justificada pelo *espírito do lugar* (*génus loci*), percebido por observação direta do contexto, pelo desenho do sítio e avaliação da escala, recorrendo por vezes a painéis auxiliares²⁴ para avaliação do impacto da edificação sobre a paisagem. A principal preocupação parecia ser de natureza paisagística, evitando ruturas com o ambiente, privilegiando a recuperação de estruturas vernaculares, reabilitando-as para novos usos, mas recorrendo à disciplina da modernidade, funcional, por vezes modular e tecnologicamente inovadora.

²³ <https://portodesignbiennale.pt/pt/events/exploratory-with-impact-participatory-design-for-the-99-habitat?edition=2021>

²⁴ Como terá sido feito na piscina da Quinta da Conceição em Matosinhos, por testemunho de depoimento do autor.

Na obra de Siza, percebem-se sinais construtivistas e metafóricos, recuperados da arquitetura vernacular (escadas que convergem para a base, produzindo um efeito cénico vertiginoso, ou o redesenho construtivo de apetrechos metálicos que aplica em janelas e portas, evocando a arte oficial do ferreiro, evitando a todo o custo a standardização industrial, ou ainda a adoção de modelos morfológicos e volumétricos da edificação regional como no bairro da Malagueira). Mas ao fazê-lo, e como refere Alexandre Alves Costa²⁵, fá-lo miscigenando outros agentes da sua cultura, outros autores e referências, num exercício *de síntese das referências que o acompanham na sua formação, construindo uma linguagem de citações; por isso pós-moderno*, como observa Eduardo Souto Moura²⁶.

A perpetuação da identidade local, se por um lado caracteriza a tradição cultural de um povo, por outro, caracteriza também a sua resistência e baixa permeabilidade à miscigenação cultural. A dimensão de uma consciência crítica sobre a cultura, poderá contribuir para melhores desempenhos sociais, garantindo, por isso mesmo, a continuidade cultural. De outro modo, contribuirá para o escravagismo da aculturação, ainda que por oposição ao colonialismo do passado.

Como observa Pedro Pereira Leite, «se as políticas culturais foram no passado importantes instrumentos de afirmação das identidades nacionais, na sua atual menorização nas narrativas económicas [...] tenderão a ganhar visibilidade como ferramentas de gestão do social, porque serão elas a dar sustentabilidade aos novos valores e ética que os desafios da sustentabilidade transportam». As políticas culturais terão um papel determinante na democratização dos povos, (...hoje) «presentes na formação dos novos média. Estes novos instrumentos de comunicação, interativos, mobilizam redes e disseminam ideias. A captura dos normativos e princípios éticos está a ser influenciada pela forma como cada cultura atribui relevância a cada tópico disseminado nas redes» (Leite, 2018).

²⁵ Alexandre Alves Costa no catálogo da exposição «Álvaro Siza arquitecturas 1980-1990». 1990. Paris, Centre de Création Industrielle, Centre Georges Pompidou e Secretaria de Estado da Cultura de Portugal, ed. Imprensa Nacional Casa da Moeda, pp. 10-13.

²⁶ Visita guiada por Eduardo Souto Moura e Roberto Cremascoli (13 abril, 2014) à exposição «Porto poético», na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto, visita registada em vídeo. «Porto poetic», exposição apresentada pela Ordem dos Arquitectos (OASRN), em colaboração

A visão tecno-otimista de Leite parece esquecer o outro lado sombrio (psicológico, económico, social e cultural) do extraordinário potencial que oferece o telemóvel no acesso a um Estado Social.

Raquel Varela contrapõe: não existirá Estado Social sem uma política cultural de fundo «sem o acesso democrático à cultura, que implica que as pessoas não sejam só espectadores, mas produtores-consumidores. [...] Sem isso no século XXI não há democracia—não adianta mentir e dizer que hoje têm outras valências, são mais tecnológicos—o que nós temos é uma brutal elitização do saber, e saber é poder» (Varela, 2018). A aplicação do saber (informação) que se constitui como poder, designa--se «desenvolvimento».

Victor Margolin reconhecia no acesso digital à globalização via *internet* a possibilidade de um regresso medieval à autonomia do novo artesão (designer), uma vez que através dessa mediação técnica poderia encontrar matérias-primas, produzir artefactos, distribuí-los e comerciá-los direta e autonomamente em todo o mundo, evidenciando os benefícios liberais do desenvolvimento para o empreendedorismo do *design-maker*. Mas se as redes sociais facilitam a disseminação, também contribuirão para a banalização dos seus produtos, reduzidos a imagens descartáveis, perdendo todo o significado e pertinência em troca de segundos de atenção.

O escravagismo informático da «economia da atenção» (Simon, 1971, pp. 40-41)²⁷ é uma manifestação do capitalismo que tem como função a exploração de todo o tempo de cada indivíduo, aparentemente servido para seu próprio conforto em demonstração do atual acesso ao «desenvolvimento», mas, na verdade, transformando-o num consumidor acrítico dos seus produtos, ideias ou serviços, sacrificando-lhe toda a liberdade e privacidade. A mediação técnica tornou-se, de acesso a um novo e maravilhoso mundo de possibilidades, num medonho manipulador vigilante de comportamentos que, no entanto, garante a comunicação global.

com a Fondazione La Triennale di Milano, sob curadoria do arquiteto Roberto Cremascoli, na Casa da Arquitectura em Matosinhos (2013) e posteriormente na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto (2014).
²⁷ «se a Informação consome a atenção dos seus destinatários, uma riqueza de informação cria uma pobreza de atenção e uma necessidade de distribuir eficientemente essa atenção entre a superabundância de fontes de informação que a podem consumir». Simon, Herbert A (1971). *Designing Organizations for an Information-rich World*. Ed. Johns Hopkins University Press.

O apoio à produção cultural num tempo de comunicação intercultural, de abolição de fronteiras e de participação global implicará uma identidade da miscigenação e não da *guetização* cultural, operada com o outro e não o excluindo-o. Nessas condições, a identidade resultará por alteridade — ao perder-se no outro, evidenciar-se-á a sua diferença (só quando se vive deslocado na Alemanha se percebe o significado de Portugal).

Se na Escola do Porto dos anos oitenta do século passado se observa uma unidade estilística apoiada no tal regionalismo crítico (manifestação de respeito moral pelos materiais, edificado à «escala humana», procurando mais a integração do que a rutura na paisagem, mas ambicionando um estatuto mais funcional do que monumental, obsta uma observação mais ponderada da obra de Álvaro Siza, seu exemplo mais internacional, onde se observa uma apropriação e redesenho de outros autores (Adolf Loos, Frank Lloyd Wright, Alvar Aalto, etc), numa manifestação de pós-modernidade *avant la lettre* (Moura, 2014)²⁸, na qual não se escondem propósitos escultóricos metafóricos e monumentais (Faculdade de Arquitetura do Porto, «Bonjour Tristesse» ou Biblioteca da Universidade de Aveiro). Redesenhar o outro é, talvez, o único modo de o homenagear, sem com isso perder a identidade própria, mas, pelo contrário, encontrando-a através dele, *desterritorializando-a*.

Arturo Escobar²⁹, antropólogo, afirma que o desenvolvimento internacional se tornou num mecanismo de controlo comparável ao colonialismo (imperialismo cultural a que os países pobres não podiam escapar) (Escobar, 1995). O «desenvolvimento» não será mais do que o exercício da economia dominante, articulando a sua tutela por vários atores

internacionais e instituições que ela própria gerou, dando origem a uma abordagem coordenada, coerente e difícil de questionar, a que Escobar designou por «aparelho de desenvolvimento», implementada no pós-guerra (Segunda Guerra Mundial) por Truman³⁰.

Truman, sob a aparência de ajudar ao desenvolvimento (do terceiro mundo), dissemina a reprodução do modelo social americano e seu aparelho burocrático de suporte, vocacionado à hegemonia imperialista da economia americana. Numa abordagem crítica ao «desenvolvimento», Escobar reconhece que o modelo capitalista da globalização impedirá a perpetuação de modelos culturais nativos e integrados no território — *a globalização acabou com o lugar*. Por isso, fomenta os movimentos sociais desconstrutivistas e ações intervencionistas. Com vista a uma ecologia política, propõe a antropologia do desenvolvimento na defesa do lugar (Leite, 2018). O que designamos genericamente por «artesanato» é a expressão de uma economia do lugar, integrada no meio, quer pelos materiais a que recorre, quer pela sazonalidade das práticas que desenvolve ao longo do ano, misturando práticas profissionais com crenças, ritos, economias e funcionalidades. Nesse sentido, o design constituirá expressão cultural da comunidade onde é gerado, tal como o artesanato. — Não são assim os pequenos ateliers de autor, na tradição cultural europeia da Arquitetura e do Design?

Mas, perguntam Fantasia e Leite, «poderá o mundo ser reconcebido e reconstruído de acordo com a lógica das práticas da cultura, da natureza e da economia? Que noções de “política”, “democracia”, “desenvolvimento” e “economia” são necessárias para libertar a efetividade do local, em toda a sua multiplicidade e contradições?» (Fantasia & Leite, 2015).

²⁸ Visita guiada por Eduardo Souto Moura e Roberto Cremascoli (13 abril, 2014) à exposição «Porto poetic», na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto, visita registada em vídeo.

²⁹ Arturo Escobar, antropólogo colombiano-americano, professor de Antropologia na Universidade da Carolina do Norte, em Chapel Hill, EUA, tem investigação centrada na ecologia política, antropologia do desenvolvimento, movimentos sociais, movimentos

antiglobalização e teoria pós-desenvolvimento.

³⁰ Truman substituiu em 1945 Roosevelt na presidência dos EUA. Com ele, terminou a Segunda Guerra Mundial e gerou-se a tensão (*Guerra Fria*) entre os EUA e a União Soviética. Foi Truman que assinou o Plano Marshall para a reconstrução da Europa, apoiando um modelo de desenvolvimento democrático, neoliberal e capitalista.

Referências

- Adorno, Theodor W., *Teoria Estética*, trans. by A. Morão, 2.a (Edições 70, 1993)
- Arendt, Ronald João Jacques, 'Pesquisa Básica Versus Pesquisa Aplicada', *Temas Em Psicologia [Online]*, 4 (1996), 71–78
- Bender, William N., *Aprendizagem Baseada Em Projetos: Educação Diferenciada Para o Século XXI* (Porto Alegre: Penso, 2014)
- Boser, Ulrich, 'Learning Is a Learned Behavior. Here's How to Get Better at It', *Harvard Business Review*, (Harvard Business Publishing, 2018) <<https://hbr.org/2018/05/learning-is-a-learned-behavior-heres-how-to-get-better-at-it>>
- Boutang, Pierre-André, *L'Abécédair de Gilles Deleuze* <<http://clinicand.com/o-abecedario-de-gilles-deleuze/>>
- Braunstein, C., and G. Bure, *Roger Tallon* (Éditions Dis-Voir, 2000)
- Brown, Tim, *Design Thinking* (Harvard Business School Publishing, 2008)
- Buarque, C., 'Universidade: Notas Para Uma Autocracia Necessária', *Revista ADVIR*, 1995, pp. 4–48
- Buchanan, Richard, 'Design Research and the New Learning', *Design Issues*, 17 (2001), 3–24
- Cabau, Philip, *Design Pelo Desenho, Exercícios, Jogos, Problemas e Simulações* (Lidel, edições técnicas, 2011)
- Carvalho, José Maurício, 'Conhecer, Pensar e Acreditar. Ortega Y Gasset e o Problema Do Conhecimento', *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas* (UNOPAR Científica Ciências Humanas e Da Educação, 2002), pp. 47–52 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17921/2447-8733.2002v3n1p%25p>>
- Cruz, Maria Teresa, 'O Design Como Pensamento', in *Documentar Comentar o Design*, ed. by Raul Cunha and Vítor M. Almeida (Lisboa: CIEBA, 2015)
- A. Mairesse., F., ed., 'Conceitos-Chave de Museologia', in *ICOM. 2013* (São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus / Pinacoteca do Estado de São Paulo / Secretaria de Estado da Cultura, 2013)
- Escobar, A., *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*, ed. by Princeton University Press (STU-Student Editions, 1995)
- Fantasia, A., and P. Leite, 'Uma Leitura Crítica Da Teoria Do Pós-Desenvolvimento', 2015 <<https://recil.ensinulusofona.pt/handle/10437/5954>>
- Flusser, Vilém, 'Como Explicar a Arte', trans. by Gabriel Borba (Galeria Paulo Figueiredo, São Paulo: Fundação Flusser) <www.flusserstudies.net/pag/13/flusser-explicar-a-producao.PDF>
- Flusser, Vilém, 'Session VI_The Gesture of Making', in *Gestures*, ed. by Vilém Flusser, trans. by Nancy Ann Roth (University of Minnesota Press, 2014), p. 224 <<https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt6wr7zm>>
- Flusser, Vilém, *O Universo Das Imagens Técnicas: Elogio Da Superficialidade*, ed. by Imprensa da Universidade de Coimbra (Coimbra: Annablume)
- Fontes, André, 'Síndrome Do Pequeno Poder', *Expresso*, 2022
- Fortuna, Carlos, *Évora: Um Caso de Destradicionalização Da Imagem de Cidade*, ed. by Centro de Estudos Sociais (Coimbra: Oficina do CES, 1997)
- Frayling, C., *Research in Art and Design* (Royal College of Art Research Papers, 1993)
- Gomes, Noémia H., 'Desenho-Interações e Extensões No Processo, Projeto e Obra Artística. Caso de Estudo William Kentridge' (Universidade de Barcelona, 2011)
- Harari, Yuval Noah, *21 Lições Para o Século XXI* (Elsinore, 2018)
- Heidegger, Martin, *Que É Uma Coisa?* (Edições 70, 1987)

Holanda, Francisco, *Da Ciência Do Desenho* (Livros Horizonte, 1985)

Lourau, R., 'Chercheur Surimplié', *L'Homme et La Société* (L'Harmattan, 1995), pp. 39–46

Lousa, Teresa, 'O Pintor Como Deus in Terris: De Ficino a Francisco de Holanda', *Revista Arte Teoria* (Lisboa: CIEBA, Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, 2012)

Lousa, Teresa, '7a Lição – Francisco de Holanda: Metodologia Da Pintura; Importância Da Ideia', 2017 <http://estetica3oano.blogspot.com/2011/04/7-licao-francisco-de-holanda.html>

Magalhães, Graça, 'A Frágil Totalidade: O Significado Do Desenho No Projecto de Design: Poética e Técnica' (Aveiro, 2012)

Ortega y Gasset, J., *A Desumanização Da Arte* (Vega, 2000)

Pereira da Silva, Ana Sofia, *Arquitectura: Como Aprendemos?* (Lisboa: Note, 2022)

Petiot, Fabien, and Chloe Braunstein-Kriegel, *Crafts: Today's Anthology for Tomorrow's Crafts Hardcover* (Paris: Editions Norma, 2018)

Providência, F., Casella, G., Belém, M., *Francisco D'Holanda: Desejo, Desígnio e Desenho (1517–2017)*, ed. by Banco de Portugal Museu do Dinheiro (Lisboa, 2017) <<https://www.museudodinheiro.pt/uploads/2020/04/e-caderno-de-exposicao-francisco-de-holanda.pdf%0A>>

Providência, Francisco, *Re/Inventar a Matéria, Exposição de Design*, ed. by CRAT + ESAD, 2001

Providência, Francisco, 'Poeta Ou Aquele Que Faz: A Poética Como Inovação Em Design' (Universidade de Aveiro, 2012) <<http://hdl.handle.net/10773/9218>>

Providência, Francisco, 'Invasões Dos Bárbaros', Facebook, 2021 <https://www.facebook.com/providenciadesign/posts/pfbid0GefB6cogsfyaJwDNgcvAuYTretbcCoL2AgV1GAoNhe4dTvn4xA4GoQ3vvhV4SNnSl>

Providência, Francisco, 'Genitalias: Desenhos de Conceição Abreu', in *Drawing in the University Today – Internacional Meeting on Drawing, Image and Research*, ed. by José T. Almeida, Paulo L. Duarte, Miguel B. Barbosa (Porto: I2ADS – Research Institute in Art, Design and Society, 2014), pp. 415–20

Providência, Francisco, 'Artesanato e Design, Duas Histórias de Vida', in *Editoria, Design, Artesanato & Indústria*, ed. by Cláudia Albino (Guimarães: Fundação Cidade de Guimarães, 2013), pp. 14–21

Redström, Johan, *Making Design Theory* (The MIT Press, 2017)

Rua, Maria Helena, *Os Dez Livros de Arquitetura de Vitruvius* (Lisboa: ICIST-Instituto de Engenharia de Estruturas, Território e Construção do Instituto Superior Técnico, 1998)

Séneca, Lúcio Aneu, 'Cartas a Lucílio', 4.a (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009)

Silva, Patrícia, 'Alastair Fuad-Luke: "É Possível Que as Pessoas Acreditem Que o Design Oferece Uma Forma Útil de Prototipar o Futuro"', *Gerador*, 2021 <<https://gerador.eu/alastair-fuad-luke-e-possivel-que-as-pessoas-acreditem-que-o-design-em-conjunto-oferece-uma-forma-genuinamente-util-de-prototipar-o-nosso-futuro/>>

Simon, Herbert A., *Designing Organizations for an Information-Rich World* (Johns Hopkins University Press, 1971)

Siza Vieira, Álvaro, and Carlos Campos Morais, *02 Textos - Álvaro Siza (68 Artigos de 2008 a 2015)*, ed. by Carlos Morais (Parceria A. M. Pereira, 2018)

Siza Vieira, Álvaro, 'Temos Que Nos Libertar Da Experiência (Entrevista a Bernardo Pinto de Almeida)', *Revista UPorto* (Porto: Universidade do Porto, 2003)

Távora, Fernando, 'Diário Da Viagem Aos USA', *Ordem Dos Arquitectos, Prémio Fernando Távora*, 1960 <<http://www.oasrn.org/premio.php?inf=diario%0A>>

Varela, Raquel, 'Políticas Culturais Públicas (Texto de Raquel Varela em 2 de abril 2018–Facebook)', *Hypotheses*, 2018 <https://globalherit.hypotheses.org/7045>

Francisco Providência

Professor na Universidade de Aveiro, formou-se em Design de Comunicação, FBAUP 1985. Foi docente de Fotografia e Design (FBAUP, 1984-1985), Desenho (FAUP, 1985-1997) e Design (DeCA UA, 1997-2022). Doutorado com a tese “Poeta, ou aquele que faz”, tem atelier desde 1985, distinguido em 1999 com os Prémios Nacionais de Design (comunicação, produto e ambiente), pelo CPD; Melhor museu português, Apom 2012 e Apom 2017; e Red Dot 2008. Foi cofundador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, onde coordena o grupo MADE.PT. Foi consultor do CPD e sócio fundador da loja e editora de design “Sátira” no Porto. Ao longo da sua atividade, tem-se dedicado ao design editorial, de identidades visuais, sinalização, mobiliário escolar e museografia. Foi autor da identidade de Portugal na Presidência do Conselho Europeu (2021) e da museografia do Museu Tesouro Real, Lisboa (2022).

Título

Design e artesanato
22 verbos - 22 autores

Coordenadoras/Editoras

Carla Paoliello
Cláudia Albino

Texto Institucional

Diretor do ID+, Vasco Branco
Coordenador do Grupo MADE.PT, Francisco Providência

Texto de Apresentação

Carla Paoliello
Cláudia Albino

Ensaaios Críticos

Adélia Borges, Andrea Bandoni, Bete Paes,
Carla Paoliello, Cláudia Albino, Cristina Mendes,
Fernanda Martins, Francisco Providência,
Henrique Ralheta, Inês Secca Ruivo,
Irlando Ferreira, João Nunes, Lia Krucken,
Luís Rocha, Maria Emília Kubrusly, Mónica Moura,
Raquel Noronha, Raquel Pais, Raul Cunha,
Rita Filipe e Rita Rainho

Revisão

Maria Gabriela Ferreira

Design

grafema design

Impressão e acabamentos

Orgal Impressores

Editora

UA Editora
Universidade de Aveiro

1.ª edição - dezembro 2022

Tiragem

200 exemplares

ISBN

978-972-789-817-6

DOI

<https://doi.org/10.48528/x8a3-sa80>

Depósito legal

509588/22

Os conteúdos apresentados são da exclusiva
responsabilidade dos respetivos autores. © Autores.
Esta obra encontra-se sob a Licença Internacional
Creative Commons Atribuição 4.0