

Comunicação e design: Desejo, desenho, desígnio - na produção projectual de artefactos de interface cultural

Conceição Lopes
Francisco Providência

Resumo

O presente artigo decorre, da oportunidade criada pelo desenvolvimento conjunto de diversos trabalhos, levados a cabo pelos autores da presente comunicação, a partir dos quais se opera uma reflexão sobre o processo de produção projectual de artefactos de interface cultural. Na prática destas realizações foi-se desenhando a comum utilização de ferramentas conceptuais, dentro da especificidade disciplinar de cada um, operando, com isso, um alargamento compreensivo sobre as realidades do design de comunicação.

Tomar-se-á por acesso à compreensão do dispositivo analítico em forma de tríade projectual da produção de artefactos de interface cultural, a hipótese que Francisco Providência defende com a afirmação - Desejo, Desenho e Desígnio - (2000). Utiliza-se a abordagem sistémica da comunicação humana para uma reflexão sobre a problemática do design de comunicação, afim de construir uma aproximação inteligível ao processo de produção projectual de artefactos de interface cultural.

Em primeiro lugar introduzir-se-á um esclarecimento semântico em torno das palavras comunicação, desejo, desenho e desígnio.

Seguidamente, desenvolver-se-á uma reflexão em torno do das três componentes do processo de produção do sistema de interacção-mudança que se vai construindo pela tríade enunciada e que tem por consequência o artefacto de interface cultural.

"A objectividade é impossível, o desastroso será deixar de procurá-la"

Onésimo Almeida (1994)

Conscientes das limitações que os jogos de linguagem (Wittgenstein, 1987) impõem à compreensão racional da realidade (neste caso, ao processo de produção

projectual de artefactos de interface cultural), à qual escapa, porventura, o universo da experiência. Experiência esta, entendida como o fazer concreto, e o lugar de convergência efectiva da teoria e da reflexão sobre a prática e na prática do trabalho pessoal do autor – produtor, perante a qual, tudo o que se queira dizer sobre essa experiência, será limitado. Apesar, dos limites, impostos pelo código linguístico que também autoriza o dizer que se pretende revelar, tentar-se-á encontrar, um caminho de aproximação aos diferentes sentidos contidos na designação - Desejo-Desenho-Desígnio - (Providência, 2000); considerando-se que a mesma contém uma tríade sistémica, lugar de interacções e de inter-relações entre as componentes/realidades que a estruturam; o desejo, o desenho e o desígnio. Assim, assume-se que as três componentes são ênfases diferentes de um mesmo processo sujeitas, ao longo da produção projectual do autor, a uma hierarquia diacrónica.

Primeira aproximação – Uma tríade sistémica

À partida considera-se que a produção projectual de artefactos culturais de interface obedece à lógica de um sistema aberto de funcionamento transdisciplinar. A pluridimensionalidade e a plurireferencialidade de fluxos de informação que atravessam o processo, em causa, formam de modo coerente, uma tríade com diferentes tempos/lugares de percepção e de experiência. Na perspectiva transdisciplinar, a compreensão da realidade é habitada pela diversidade de sentidos que a informam e a conformam. Deste modo, e nesta tríade, nenhuma das suas componentes, nem nenhum dos seus tempos/lugares: desejo – desenho – desígnio, por si só, se constitui como componente ou como tempo/lugar privilegiado de onde se possa compreender as outras realidades geradas pela totalidade do sistema. É que cada componente, é aquilo que é porque todas elas coexistem e reciprocamente se influenciam.

A percepção e a experiência em cada uma destas componentes leva à consideração de que elas são

ênfases do processo de produção projectual. Nenhuma está isolada, antes porém, cada uma contém as outras, e todas elas estão contidas numa só.

Assim, também, a orientação da diversidade de fluxos de informação que vão atravessando cada uma destas componentes, cada um destes tempos e lugares, bem como a consciência que o autor sobre elas vai construindo (e com ela vai laborando), mantêm a unidade do sistema que se regula e se desregula numa interface em permanente dialéctica e mudança entre “o objecto transdisciplinar e o sujeito transdisciplinar” (Nicolescu, 1996 :57).

A transdisciplinaridade da tríade projectual comunga com a assunção da transdisciplinaridade do autor, sujeito transdisciplinar que na acção de projectar, busca a máxima simplicidade da resposta perante a complexidade infinita do artefacto transdisciplinar que visa produzir.

Segunda aproximação ao processo de comunicação projectual

"Projectar significa procurar uma espécie de independência nos diferentes condicionamentos até encontrar um campo de liberdade que inclua as respostas a todos esses condicionamentos".

(Álvaro Siza In *Electa CGAC, C.M.. Matosinhos*),

Na língua portuguesa, a palavra comunicação designa: acto, efeito, meio, transmissão, relação, participação, ponto de passagem, convivência, ligação telefónica, trato e conversação (Machado, 1981c: 346). A pluralidade destes usos coloca em evidência não só a diversidade do seu significado mas também o risco de não distinguir cada um dos fenómenos que a palavra designa. O significado mais antigo de comunicação encontra-se no verbo latino *communicare* que quer dizer estar em relação e pôr em comum. Este pôr em comum suscita um movimento, ou força, que liga aquele que põe em comum com aquele que recebe e toma parte dessa partilha. Por sua vez, a parte comum articula a acção de dar e de receber, que ocorrem pelo facto de aquele que dá estar em relação com aquele que recebe.

Assim, em *communicare* encontram-se duas acepções para a mesma palavra: estar em relação e pôr em comum. Se, se apelar também para o significado de *communio*, ou seja do que é comum, cuja raiz latina *communis* é a mesma de *communicare*, encontra-se outra acepção a de união entendida enquanto implicação. Destaca-se ainda que, no latim eclesiástico, *communio* fala da comunhão dos crentes com Deus, da comunicação com o transcendente. Na linguagem corrente dos falantes, comunhão também dá conta da união que se realiza entre os seres, quer seja espiritual, física, sensorial ou intelectual.

Todos estes significados: estar em relação, pôr em comum e estar em união vinculam os indivíduos que participam activamente dessa união em que estão implicados na partilha de sentidos comuns e manifestam o sentido activo do processo da comunicação referido, entre outros, por Bateson (1977), Watzlawick et al., (1993) Rodrigues (1990) e Sigman (1995). Todos estes

autores guardam do latim a significação original de *communicare*.

Assim sendo, comunicar, mais do que a compreensão, pressupõe a intercompreensão onde se inscreve o lugar simbólico da reciprocidade e da transgressão linguística e na busca incessante de tornar provável o que no dizer de Lhuman (1995) o não é.

Nesta busca de tornar provável o que não é - a comunicação -, a estratégia escolhida (entendida enquanto a arte de resolver problemas) foi colocar em destaque a semântica associada às palavras que designam o que se considera ser uma tríade projectual contida na definição de Francisco Providência. Este autor ao definir *design* de comunicação como “Desejo-Desenho-Desígnio” (2000) parece evidenciar a existência de uma relação triádica.

O desejo emerge de um impulso inicial a uma resposta que se explicita pela percepção e pela atribuição de significado que busca uma unidade de sentido para a acção. Precedendo o desenho, o desejo é envolvido pela ponderação de alternativas até à melhor escolha para a referida acção – o desenho –. Acção técnica e estética que aprofunda e dá coerência ao impulso/desejo de resposta inicial ou se desfaz do desejo inicial e se refaz pelo novo quadro que o desenho lhe impõe. O desenho interpreta conscientemente os significados e os sentidos atribuídos pelo autor aos impulsos e estímulos iniciais, colocando-os numa ordem gráfica, onde novos problemas emergirão. O autor, assim provocado, invocará novas experiências, quer examinando, quer seleccionando a experiência anterior, posicionando-se ante as alternativas de um novo quadro de referências. Deste modo, o autor orienta/re-orienta o seu processo de reflexão enfatizado pelo desenho, imaginando e prevendo a avaliação dos seus efeitos. Ou seja, o autor começa a dar ênfase ao desígnio.

No entanto, as palavras desejo, desenho e desígnio tem um valor de uso comum e significam algo, independente do contexto de utilização que lhes foi dada, por Francisco Providência.

A palavra **Desejo**, na língua portuguesa, é sinónimo de: tendência espontânea e consciente, vontade, ambição, inclinação do espírito para algo cuja posse ou realização causaria prazer, instinto que move o homem a procurar fora de si a felicidade Machado, : 243) substantivo de origem no latim antigo, *desidium* que significa: *studium, optum, voluntas, cupiditas, cupido* (Cunha et Al, 1982:252)

Por sua vez, a palavra **Desenho**, é usada no português como sinónimo de arte de representar por meio de linhas e sombra e, também, arte que ensina o processo dessa representação. É, ainda, disposição e ordenação (Machado: 139). Interessante é igualmente verificar a existência de outras palavras latinas, para a significar, são elas: - *descriptio, imago, designatio*, e também *lineamenta, adumbratio, graphis e graphidis scientia*. Mas, desenho é também, *designare* que significa a acção de desenhar e, enquanto substantivo é *designium*, desenho, a arte de representar. Ou seja, descrição contaminada por retórica.

Os usos semânticos associados à palavra **Desígnio** são: intento, projecto, tensão, propósito (Machado :159). No latim encontram-se várias palavras que especificam e alargam os usos mais comuns de significação da palavra desígnio. Enquanto intenção propósito, ela é *consilium, cogitatio, cogitatum voluntas* e *animus*. A sua origem etimológica está no verbo *designare* que significa indicar, mostrar, marcar, traçar, representar, dispor, regular e, dele deriva a palavra *designum*, sinal e marca distintiva (Cunha et Al, 1982:254).

Ao inter-relacionarem-se os sentidos etimológicos mais antigos e os significados comuns das palavras desejo, desenho e desígnio verifica-se que no seu conjunto, as palavras aludem a qualidades, estados e a acções. Qualidades, nomeadamente, do autor, qualidades das coisas e atributos de distinção e de determinação da sua natureza verdadeira. Como estado aludem ao sentido de condição, de situação e de *habitus*. Como acção, no sentido de manifestação da obra realizada, é consequência das qualidades e do estado e geradora de efeito.

Contudo, na sistematização dos seus múltiplos significados, podem identificar-se três tipos de família semântica que sendo distintas, no entanto, mantêm entre si, o que se designa por relações de vizinhança semântica que no seu conjunto contribuem para a compreensão da tríade projectual de *artefactos de interface cultural*.

Desejo – família semântica

Singulariza-se pela sua condição de ser algo em desafio que arrasta o corpo e a mente para a sua consumação. Pré-disposição, também poderá ser o estádio zero da consciência e da sua manifestação-resposta, já que desejo é tendência espontânea, inclinação do espirito para algo cuja posse ou realização causaria prazer; instinto que move o homem a procurar fora de si a felicidade. É *consequencial* (Sigman, 1995) à natureza humana, ou seja é anterior à sua manifestação; o desejo é *desidium, cupiditas* e *cupido*.

Com as outras famílias, o desejo mantêm relações de vizinhança com o que lhes é comum, a relação consciente, a ambição, o *animus, studium, optum, voluntas*.

Desenho – família semântica

Arte e ciência de representar por meio de linhas e sombra. Arte que ensina o processo dessa representação. Como representação é fruto de um comportamento interessado, animado para vencer os constrangimentos e consolidar, tirando partido criativo, as vantagens que os instrumentos lhe oferecem. No entanto, é uma técnica e uma linguagem que obriga ao *lineamento, descriptio, imago, designatio*, mas também ao *adumbratio*, e ao *graphis*, que apesar disso, e enquanto acção criativa do autor escapa, por vezes, à repressão instrumental das ferramentas utilizadas.

O desenho mantêm relações de vizinhança com as famílias desejo e desígnio. Como acção o desenho manifesta o desejo, materializando-o, ou destruindo. Ele orienta o desígnio e constrange o desejo, que vai

sendo actualizado pelas mudanças instauradas nos diferentes relacionamentos inter-contextuais associados tanto à arte, como à cultura e à técnica. Sempre que representa, as suas relações de vizinhança são ora de submissão ora de domínio (dispondo, regulando, ordenando, marcando distintivamente e animando o *cogitus*, que se dinamizará tanto pelo desenho como pelo desígnio).

Desígnio – família semântica

Singulariza-se pelo intento, propósito, tensão ou projecto - plano. Mas, também pelo *consilium, cogitatio, cogitatum e voluntas*. Trata-se da deliberação consciente, tomada pela convicção do autor avaliando a consequência dos seus efeitos.

O desígnio mantêm relações de vizinhança com as famílias desenho e do desejo, dado que desígnio é o propósito que revela o pensamento e as escolhas estéticas, construtoras do traço que revelam a imagem, marcando a representação como modo de ver (compreender), o alvo a que se dirige.

Como acção ordenadora, o *designum* é signo projecto direccionado para a intervenção transformadora da realidade; pressupõe o desenho, marcando-o distintivamente.

Com o desejo, o desígnio também mantêm relações de vizinhança, nomeadamente pela consciência, que liga sentidos, não só do desenho, mas também de todo o processo.

O desígnio é consciencializado numa relação tensional onde o *animus* nem sempre é prazenteiro, mas que anima e fideliza a vontade de explorar ao máximo as possibilidades do programa que arrasta por vezes o autor. Ainda assim, o desejo resiste, não abdicando dessa ambição de criar e de se projectar (retractar e retractar-se), no desígnio.

A tríade projectual

As três palavras colocadas no contexto da definição de design, adquirem um valor distinto quando agrupadas nas famílias semânticas referidas. Essa distinção evoca o autor como protagonista principal do processo / sistema da produção em *design*.

Em consequência, emerge a tríade projectual, situando a totalidade do sistema da produção que acompanhará todo o processo da construção dos artefactos de *interface cultural*; iniciada pelo desejo, evoluindo para o desenho e reconfigurando-se no desígnio. A tríade projectual é constituída pelas três componentes (tempos / lugares) de interacção, mantendo, entre si, em permanência uma interdependência e inter-relação concomitante.

O sistema de interacção em questão segue uma ordem que obedece a uma lógica de tipo iterativo cujo momento inicial é afirmado pela dominante do desejo sobre as outras duas componentes, que progressivamente vai diminuindo a sua ênfase e mudando de instância dominante, passando a instância dominada, porque controlada pelas outras duas componentes, o desenho e o desígnio.

Apesar disso, mantém com elas uma relação de subordinação ou de insubordinação activa.

Contudo, e como sistema aberto, todas elas se intervencionam reciprocamente fazendo circular a comunicação entre os diversos *tempos* e *lugares* que as sustêm, consolidando a coesão em torno do progressivo entendimento do projecto: este é o sistema da produção projectual.

Sob o signo do desejo, o autor contribuirá com o seu repertório autobiográfico. A palavra autor guarda em si o sentido mais antigo ligado à origem *auctor*, o que aumenta. "Os latinos designavam assim o general que ganhava para a pátria um novo território". Os seus valores, crenças, escolhas, contaminações e contingências, modos de ver e de representar o mundo, são a matéria do seu artificio (humano) para o domínio da natureza.

No desenho considerado, também, enquanto médium, a forma é o seu primeiro conteúdo de verdade; esse conteúdo denuncia uma origem, uma informação, uma génese (outro médium) que informa o desenho ou o conforma.

A questão do médium evidencia a interdependência entre estas quatro componentes, autor, forma, conteúdo e autoria. O *design* como médium põe em causa a pretensa neutralidade do design. O design, enquanto médium, reenvia para a problemática associada às questões do médium na contaminação da mensagem, condição comum a todos os outros media. Parafrazeando MacLhuan (1976) que ao caracterizar alegoricamente o médium servindo-se da luz eléctrica, afirma: a luz eléctrica é informação pura, é um médium sem mensagem (1976); o conteúdo de um médium, qualquer que ele seja, é sempre um outro médium.

Ou seja, à proposição recorrentemente usada por Francisco Providência e de inspiração em T. Adorno, a forma é o conteúdo de verdade, acrescenta-se o esclarecimento de que o é, por se considerar o autor como médium de comunicação, atribuindo-lhe a função (na tríade projectual) de dar conteúdo, isto é, forma ao objecto. Assim, o artefacto como mensagem tem o poder de impor os seus próprios postulados orientando os usos, do mesmo modo que desencadeia as novas atitudes e os novos valores, nele contidos. Como refere MacLhuan a mensagem é o médium, porque é o médium que condiciona a relação e o tipo de uso que lhe irá ser dado.

A proposição enunciada poderá enquadrar a questão do estar que equaciona o ser dando-se razão aos sentidos originais ligados às palavras em destaque?

No tempo/lugar da construção do desenho: técnica, ludicidade

No tempo/lugar da construção do desenho, encontra-se a sua ligação à natureza matricial dos factores de intervenção: - a concepção de um argumento que anime o artefacto; a resolução funcional de um problema (programa); a interpretação dos constrangimentos e potencialidades das tecnologias disponíveis; a comunicação poética da identidade do autor;

a linguagem que ele pratica e encerra a sua narrativa autobiográfica.

O desenho enquanto instrumento técnico de concepção, pelo sistema de representação criativo tem regras próprias e é através delas que o autor operacionaliza o *desígnio*, como resposta *interventora* e *transformadora* do mundo, cumprindo o *desígnio* cultural do artificio humano. O desenho, tratando-se de uma técnica, está sujeito às regras da produção do mundo do artificio humano, do *Homo faber*.

Neste sentido, o *design* enquanto produção de um existente é resultante de um comportamento interessado. É este o sentido que o entendimento comum encontra para o design, justificando-o como realização humana orientada para certos fins utilitários. Sendo verdadeira a concepção, ela não é exacta, pois se assim fosse, o *design* ficaria reduzido, apenas, às estruturas da racionalidade.

O design mostrará a sua exactidão ao desvelar a sua essência. Desocultar a essência do *design* é revelar o que está escondido pela circunstância das concepções instrumental e funcional; abrir a reflexão à essência do design, reorientará o seu *desígnio* em função de si, pois o autor está longe de ser apenas um mero fazedor de coisas úteis.

Deve colocar-se aqui a questão do fim último do *design*: será o responder a uma necessidade prática, ou sobre esse pretexto, construir uma representação poética?

A poética, com origem em *poiesis*, reporta-se a uma ideia de eclosão, criação ou realização, em que o indivíduo é reclamado (provocado) Heidegger, (1986) pela experiência da sua existência. Esta gestão é de natureza humana e o humanismo, na sua essência, nada tem de técnico: é *ser* no sentido do *criador* e da *coisa criada*.

Mas a prática do desenho, (como do *desígnio*) é também uma manifestação lúdica; como qualquer outro jogo, o autor obedece a regras que definem o sentido da mensagem do artefacto e antecipa a sua compreensão pelos alvos da sua referência. No jogo, o autor está sujeito a regras pré-concebidas e elas decorrem quer da arte, quer da técnica, quer da ciência do desenho, quer ainda, da natureza dos outros dispositivos logotécnicos que o autor utiliza. O autor joga com o mundo, num frente a frente consigo próprio, combinando os dados nem sempre pré-regrados. O autor brinca construindo regras no processo de projectar.

O jogar determina a constelação do sistema de relações entre as mensagens que através desta manifestação se produz. Mas a ludicidade do autor enquanto sujeito de criação não se manifesta apenas nesta manifestação lúdica de jogador.

O reencontro com o território de liberdade de que fala Álvaro Siza "uma espécie de independência nos diferentes condicionamentos até encontrar um campo de liberdade que inclua as respostas a todos eles", é o lugar de outro tipo de manifestação onde a técnica projectual é intrínseca e auto-referida ao autor - brincante. E, como diz Álvaro Lapa, "a arte é a posição livre da essência de um mundo. Mas como histórica,

em absoluto, e para defini-la ela é obras, objectos”, assim o design elevado à qualidade artística, quando realiza artefactos-metáfora, quando os seus autores se posicionam na dimensão poética; no entanto, a dimensão poética do autor é técnica.

O sistema desta tríade projectual induz o autor na fruição do imprevisível. O prazer de criar, é um fim em si mesmo. Os constrangimentos das regras que o jogo impõe são vivenciados e ultrapassados pela criação de outras regras. Esta experiência lúdica empolgante e energética com signos dominantes de satisfação, mas também de inquietação e de insatisfação é simultaneamente livre, espontânea e paradoxal. É uma manifestação ao qual o autor se subjugava até à exaustão entregando-se sem reservas à experienciação de si e de si com e no mundo, descobrindo por alteridade, a compreensão dos seus sentidos e dos sentidos disponíveis no mundo.

A ludicidade na comunicação potência a inter-compreensão do autor que se projecta no artefacto.

No processo do Desejo-Desenho-Desígnio, o autor submeter-se-á à gramática autobiográfica que o conduzirá na construção da narrativa gráfica.

Um jogo onde a acção do autor coloca em questão a relação da carta com o território limitadas por regras contextuais ligadas à sua interpretação, ao domínio de uma linguagem de programação e de representação, a partir das quais o autor estabelecerá a sua estratégia à luz desse conhecimento.

Na componente do desígnio - a emergência do programa, a comunicação e a cultura

Como se referiu anteriormente, o design como desígnio, interpreta o programa com o propósito de interface cultural. A possibilidade do programa poder gerir a dualidade utilidade-eficácia com a essência da humanidade reencontrada, poderá ser a possibilidade de conjugar o desvelamento do desígnio com o desenvolvimento da desocultação do artefacto, ou seja, o *design* poderá ser o desvelar de qualidades escondidas na natureza e no mundo do artificio humano, para se apartar deles e construir a sua participação poética na re-construção de um mundo mais humano.

Então, o *design* enquanto modo de desvelamento (*modus operandi*) de desocultação, produzirá novos significados para o belo e nisso cumpre o seu desígnio artístico.

É nesta procura estética que Heidegger propõe a aliança entre a filosofia, como forma de promover a orientação existencial do homem que permitirá repensar e actuar no equilíbrio perdido instaurado pela visão instrumental da proficiência (eficiência). É nesta aliança que o *design* poderá encontrar a sua dimensão essencial: a *poiesis*.

O *design* como comunicação, poderá, ainda, ser observado, por um lado, à luz da impossibilidade de não comunicar dos humanos (Watzlawick et Al, 1967) enfatizando-se a inexistência da comunicação pela proposição de que todo o comportamento tem valor de mensagem, e por outro, à luz da improbabilidade da comunicação (Luhman, 1993) o que o poderá acentuar a importância do *design*.

A aceitação de que a não comunicação não existe. E de que paradoxalmente, a comunicação é improvável (improbabilidade que decorre de três ordens de problemas: Não é provável que aquilo que se quer comunicar seja compreendido por outrém. Não é provável que o que é comunicado seja aceite. Não é provável que apesar de outrém ter compreendido essa comunicação, a venha a aceitar) coloca em destaque que o *design* como desejo-desenho e desígnio poderá ser o processo de reduzir a improbabilidade da comunicação.

Design de comunicação - práticas de mudança

A mudança é um elemento omnipresente no processo de produção projectual; o seu protagonista — o autor — não só constrói a mudança como também deverá consolidar a inovação.

Partindo da abordagem sistémica da comunicação da Escola de Palo Alto (1967), — que instaurou uma ruptura epistemológica com as abordagens conceptuais clássicas — os autores Watzlawick, Weakland e Fisch adoptaram a noção de mudança de Ashby e as propriedades cibernéticas de uma máquina com *input*, onde se verificam dois tipos de mudança, não sendo nenhuma delas subestimada: "a palavra mudança ao aplicar-se a uma tal máquina pode significar duas coisas muito diferentes: desde a passagem de um estado a outro (...) que representa o comportamento da máquina, e a passagem de uma transformação a outra (...) ou seja, uma mudança de comportamento, que se produz por via de um qualquer factor externo" (1958: 43).

A abordagem da *Teoria da Mudança* resulta da consideração feita pelos mesmos autores de que "os princípios de base sobre a génese e a resolução dos problemas e sobre a permanência e mudança, têm uma aplicação útil e adequada aos problemas humanos em geral" (1983: 183).

Para o desenvolvimento das suas reflexões sobre a *mudança*, os autores recorreram: aos postulados de base da *Teoria de Grupos do matemático Galois*, que em 1832 agonizando na última noite de sua vida escreveu *A Memória*, e aos postulados da *Teoria dos Tipos Lógicos* de Russel e Wittehead já enunciados, bem como aos trabalhos de Bateson. A *Teoria de Grupos* fornece aos autores um modelo para pensar o tipo de mudança que se produz no interior de um sistema quando ele próprio se mantém invariante e a *Teoria dos Tipos Lógicos* fornece um modelo para examinar a relação entre um membro e a sua classe, assim como a transformação particular que constitui a passagem de um nível lógico a outro nível superior.

Assim, Watzlawick, Weakland e Fisch (1983: 19-30) distinguem dois tipos de *mudança* nos sistemas humanos. A mudança que se produz no interior de um dado sistema, que apesar disso o mantém inalterável, traduzindo-se na expressão comum *tanta mudança e cada vez está tudo mais na mesma* e a mudança que transforma o próprio sistema. A mudança que conserva o sistema é designada por mudança de tipo I e representa uma equação de invariância. A mudança do próprio sistema é uma meta-mudança e é designada por mudança de tipo II.

Na mudança de tipo I, os elementos que constituem o interior do sistema mudam sem que o sistema se modifique. A mudança operada é automaticamente compensada por reacções homeostáticas, fruto de reacções de retroação. Ou seja, neste tipo de mudança ocorre uma regulação que visa a manutenção do sistema. Um exemplo elementar desta mudança é o funcionamento do termostato que, face à descida da temperatura no interior de uma casa, o termostato reactiva o sistema de aquecimento, de modo a manter a temperatura constante.

No contexto do sistema de interacção da *tríade projectual*, o autor adequa-se às experiências dos tempos-lugares do desejo, do desenho e do desígnio, frequentemente justificadas como meio de assegurar a manutenção do sistema relacional que as ligas. Neste tipo de mudança o autor, vê-se, simplesmente, reagindo às interacções do exterior, mantendo as regras. Isto é, a mudança apresenta-se como o fazer mais do mesmo, sendo o meio para restabelecer a norma, quer seja para preservar um certo conforto, ou para assegurar a sua sobrevivência (Watzlawick, Weakland e Fisch, 1983: 49)

A mudança de tipo II, como se referiu, é caracterizada pelo facto de que é o próprio sistema que se modifica ou que é modificado. Esta mudança ocorre de modo espontâneo - do latim *spontaneu* - que se faz voluntariamente, (Machado, 1981d: 609). Ou seja, que não é incitado, nem constringido por outrém. Pressupõe ainda a existência de transformação das regras preexistentes. Leva à alteração das relações em diferentes campos e conduz à construção de outras regras, pelo facto de emergir dessa mudança uma reconstrução da realidade.

Esta mudança transforma o sistema de interacção (tríade projectual). Não se trata já de manter o equilíbrio, mas de enfrentar a crise e reencontrar uma nova estabilidade, assumindo um outro nível de desenvolvimento pelo exercício das potencialidades descobertas pelo autor.

É sobretudo este tipo de mudança que interessa salvar no sistema da tríade projectual, atendendo a que com ela se opera o reenquadramento como configuração de mudança sistémica que "modifica as premissas que governam o sistema enquanto totalidade" (Watzlawick et al., 1983: 42). Isto significa que a alteração do contexto conceptual e/ou emocional de uma dada situação, ou a alteração do ponto de vista segundo o qual o processo é vivificado,

recoloca a situação num outro quadro, que correspondendo ainda aos factos dessa situação concreta, mudará completamente o seu sentido (ibid: 116)

De acordo com esta estratégia, a intervenção para a mudança não actua directamente sobre as coisas, mas clarifica o problema de um novo modo, reenquadrando-o. A estratégia do reenquadramento baseia-se no princípio de que a realidade é uma construção singular, feita pelo indivíduo, a partir dos contextos em que está inserido, e que essa realidade é uma leitura pessoal, subjectiva, que se vai modificando, pela aprendizagem feita ao longo da vida. O reenquadramento leva à modificação do sistema, modifica o modelo relacional e pressupõe a alteração dos contextos.

A mudança de tipo II é ainda conceptualizada pelos autores em torno de quatro princípios:

Diferencia-se por oposição à mudança de tipo I que considera a solução como problema a resolver; A mudança II é paradoxal, contrariamente à mudança de tipo I que se baseia no aparente bom senso do sistema e que se realiza por uma mudança de tipo mais da mesma coisa; Afronta o contexto situacional. Na mudança de tipo II a solução significa afrontar a situação aqui-e-agora. Ocupa-se dos efeitos e não das causas pressupostas. Deste modo a questão fundamental na mudança II tem a ver com a questão de *o quê?*, dado que se diz respeito aos fenómenos observados, ao que se passa no aqui e agora e não ao porquê; A situação da armadilha do paradoxo, criada pela reflexibilidade e desenvolvida em torno da tentativa de solução, é retirada. O contexto situacional é colocado num novo reenquadramento, ou seja num novo quadro (ibid:103) o que conduz a um renovado olhar sobre a realidade.

A consideração do sistema projectual de artefactos de interface cultural contido na definição da hipótese do autor/designer Francisco Providência evidencia que o processo de produção pode ser considerado como um processo de construção de práticas de mudança seja de tipo I, seja de tipo II.

Comentário final

Desta visão reflexiva e macroscópica sobre a definição da hipótese de Francisco Providência, que considera o design de comunicação como – desejo, desenho e desígnio, construiu-se uma proposta conceptual de compreensão do processo de produção projectual de artefactos de interface cultural com a indagação do que parece nela estar contido: Uma tríade projectual, um sistema de interacção e de práticas de mudança.

A utilização da abordagem sistémica da comunicação humana permitiu destacar as interdependências existente entre as componentes do sistema/processo protagonizado pelo autor que nele se inscreve, ora revelando-se, ora escondendo-se, mas sempre conjugando o *eu autor* com o *eu-no-mundo*, na criação e na construção de artefactos de interface cultural.



Universidade do Minho identidade visual



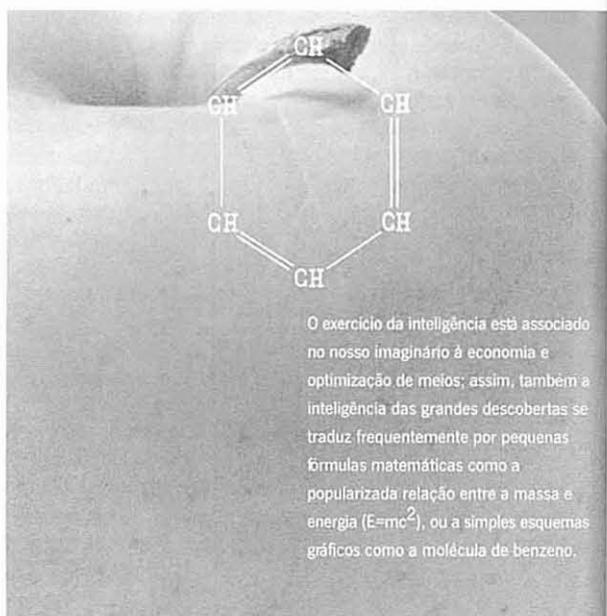
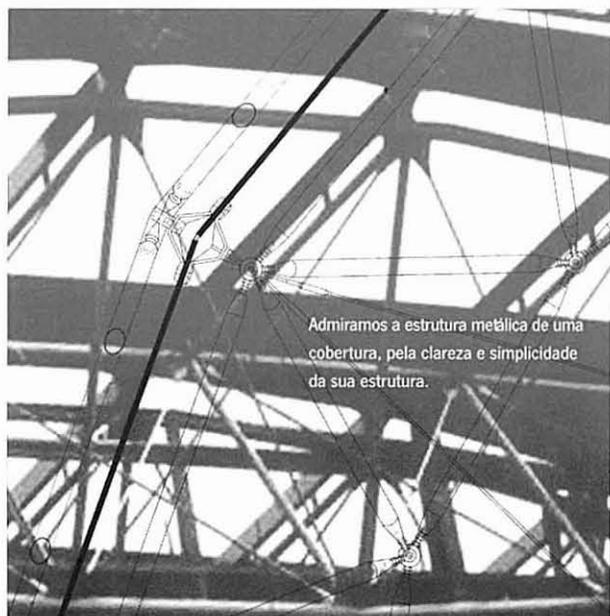
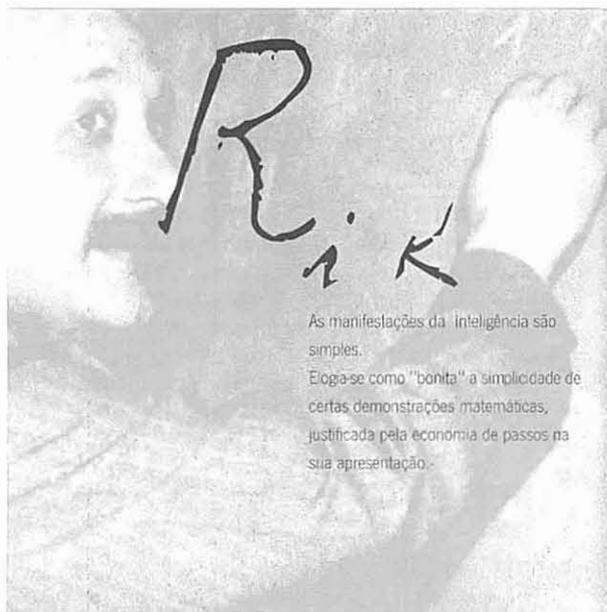
uma universidade alternativa para o mundo



originalidade, modernidade...



mas também, humanidade, inteligência e criatividade.





Da infância vem-nos a memória de jogos com fósforos ou riscos na areia e o desafio de representar figuras com o menor número de elementos.



Da tradição, chega-nos o sistema de siglas poveiras (heráldica popular), dos marcadores de identidade de família na comunidade piscatória da

Póvoa de Varzim – um sistema coerente de signos compostos por segmentos de recta organizados sobre a reticula geométrica do quadrado.



Brasão da Universidade do Minho

Com rébrica da heráldica de família e em estilo medieval, tem armas que apresentam em timbre, uma serpente alada (ciência) e em escudo cortado, à maneira das armas falantes, livro aberto de alfa a omega em "chefe" (conhecimento universal), e em "contra-chefe", três jacintos em campo de prata (humildade científica).



Na tradição emblemática da nobreza Portuguesa, este "brasão" compõe-se ao estilo do séc. XVI pelo conjunto de peças característica a uma origem militar (cavalaria): timbre, coronel, roleté, elmo, paquife, escudo....

O elmo virado à esquerda revela um parentesco ilegítimo.

Da semântica expressa no brasão, a simbologia que nos parece mais interessante, por escapar à redundância do seu objecto ontológico, é a veiculada pelos jacintos; graficamente, as minúsculas flores brancas ou azuis, organizadas em cacho, gozam de uma estrutura geométrica clara, que se associa às qualidades humanas da simplicidade rigor e humildade.



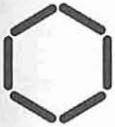
Ao reflectir sobre o redesenho do emblema da Universidade, numa perspectiva de melhoria sobre a eficácia da sua representação, tanto no todo (instituição) como nas partes (escolas e institutos), e no pleno desígnio da oportunidade criada, tornou-se evidente a sua recontextualização na contemporaneidade.



Assim, propõe-se a adopção de uma retórica informal, mais próxima da actividade intelectual (em que a forma perde expressão em favor do conteúdo), do que da ênfase criada sobre os padrões convencionais de valorização social.



Com a magreza do pensamento científico, a sintaxe presente na proposta, depura as evocações metafóricas a simples diagramas, elevando-os a sinais de uma nova escrita. O significado do resultado atribui à Universidade a expressão simples do cálculo, a humildade da verdade e o informalismo da sapiência.



Hexágono polígono com seis lados; figura de inscrição do hexagrama

Hexaedro sólido com seis faces; ponto de vista sobre hexaedro (cubo).

Estrela vista da estrutura tridimensional do hexaedro: vértices opostos e coincidentes, representados pela respectivas arestas



Universidade do Minho

A emergência dos valores regionais não está presente de forma "folclórica", fazendo qualquer evocação decorativa a uma suposta "iconografia minhota", mas antes recuperando o que esta tenha de mais genuíno, como o pragmático espírito presente na heráldica popular da comunidade poveira. ("alfabeto" com que marcavam as suas alfaias de pesca), espécie de ponto-escrita arcaica, e que serviu de inspiração a esta proposta.

Bibliografia

- ALMEIDA, Onésimo (1994). Modernidade, pós-modernidade e outras nebulosidades. Brown University.
- BATESON, G. (1977). Vers Une Écologie de l'Esprit, Tome I. Ed. Seuil
- BATESON, G. (1980). Vers Une Écologie de l'Esprit, Tome II. Ed. Seuil
- CUNHA, A., G. (1982). Dicionário Etimológico Nova Fronteira. Ed. Nova Fronteira
- HALL, E., T. (1959). The Silent Language. Dell Publ. Group, Inc.
- HEIDEGGER, M. (1986). Essais et Conférences. Paris. Gallimard.
- LAPA, Álvaro, (1968). A situação da arte. Inquérito junto dos artistas e intelectuais Portugueses. Ed. Publicações Europa-América
- LOPES, Conceição (1998). Comunicação e Ludicidade. Dissertação de Doutoramento em Novas Tecnologias da Comunicação. Universidade de Aveiro.
- LUHMAN, N. (1993). A Improbabilidade da

- Comunicação. Lisboa, Veja, Lda.
- MACLUAN, M. (1976). Pour Comprendre Les Média. Les Prolongements Technologiques e l'Homme. Paris. Seuil.
- MACHADO, J., P. (1981). Grande Dicionário da Língua Portuguesa. Lisboa. Soc. Amigos de Língua Portuguesa.
- NICOLESCU, Basarab (1996). La Transdisciplinarité - Manifeste. Ed. Du Rocher.
- WATZLAWICK, P. et al (1967). Pragmatics of Human Communication. W.W. Norton & Company.
- WITTINGSTEIN, L., (1987). Tratado Lógico-Filosófico. FCG, ed.
- SIZA, Álvaro (1985). Entrevista a Álvaro Siza, catálogo de exposição. Ed. Electa CGAC / C.M.. Matosinhos
- GASSET, Ortega y, in A desumanização da arte.
- PROVIDÊNCIA, Francisco (2001). d3 desire, designum, design, 4th European Academy of Design conference, concepção de título e material de divulgação, ed. Universidade de Aveiro, Aveiro.
- Dicionário Português Latim (1999). Porto Editora.