

A VIDA SOCIAL DA CRIAÇÃO (E O ESQUISSO EM DESIGN)¹

Fernando Poeiros

“Quando se pensa coisas, às vezes, descobre-se que uma coisa que era muito coisa dentro da cabeça é muito diferente quando sai e tem muitas pessoas a olhar para ela.”

Winnie the Pooh

“O Real é o Aberto”

Rainer M. Rilke

Neste texto fazemos a apologia da vida social da criação, da correspondente prática do esquisso, e da “consciência alargada” que esta prática proporciona ao designer. Ignorar a importância dos “encontros” e “circuitos”, dos “colectivos” e da “vida social” da criação é deixar alastrar o isolamento, nas suas várias formas, e as ilusões que o isolamento produz. O nosso propósito geral será diagnosticar alguns “obstáculos” à vida social da criação, procurar ultrapassar alguns, à maneira do conto de Jorge Luís Borges: bifurcando os caminhos.

Na teoria do Design, Bill Buxton e Brian Lawson deram atenção aos aspectos não “individuais” da criação. Mas, enquanto Lawson² procura descrever um contexto de ateliê, vivo e colectivo, Buxton³ procura, sobretudo, descrever (e promover) uma vida social através do esquisso. O esquisso pode circular, mostrar-se e recriar-se, nessa circulação. É um meio adequado à prática social, tanto quanto individual, da criação.

Se aceitarmos o juízo de Bill Buxton: “não esboçar” significa “não fazer design” e ser incapaz de “criar”, vemos que esta afirmação pode ser minimizada, na medida em que existe, no design, uma pluralidade de meios (para além do desenho) e de processos de projecto (para além da concepção e das suas variadas estratégias). Mas a afirmação de Buxton não é uma

¹ Qualquer acto de criação necessita de distribuir os seus afectos: os sins e os não, amores e ódios, as suas amizades e as suas inimizades. Agradeço aos “sins” da vida social deste texto: o diálogo que o Philip Cabau propicia sempre; as conversas sobre desenho e outros temas com o Fernando Brízio e a Isabel Baraona; ao António Gomes que me apresentou Bill Buxton, e aos alunos do curso de DGM/ESAD.CR, da disciplina de Cibercultura 2008-09, com quem discuti este texto, na prática e na teoria, e que levantaram o problema sempre presente neste texto: “porque é que muitos alunos não esboçam?” Na medida em que caracterizamos práticas de desenho e as suas operações usamos a palavra “esquisso” embora em alguns autores da teoria do design essas mesmas operações surjam também designadas por “esboço” ou “desenhos rápidos”.

² Cfr LAWSON, B. (2006) *How Designers Think. The Design Process Demystified*. Oxford Architectural Press.

³ Cfr BUXTON, B. (2007) *Sketching User Experience: Getting the Design Right and the Right Design*. Toronto: Microsoft Research. Toronto.

⁴ Rectificamos apenas o autor no objectivo da “inovação”, já que existem muitos outros objectivos e processos criativos, no design: prospectores, redesign, seguidistas, autoria, etc..

⁵ STENGERS, I. “Pour une mise à l’aventure de la transduction” : 137.

mera provocação. Porquê? Porque o esquisso é já um modo de resolver o problema de que o pequeno urso tomou consciência: superar a diferença entre as “coisas na cabeça” e as “coisas no mundo”, tomando o partido pelas “coisas no mundo”. O esquisso, na sua exterioridade inacabada, cria condições para uma vida social da criação.

O esquisso pratica-se, e pratica-se muito na fase de concepção de um projecto. O esquisso-concepção insere-se assim numa fase do projecto em que o trabalho colectivo (inserir-se numa organização do trabalho), o trabalho comum (ser capaz de co-criação, mesmo que não organizada formalmente) e a socialização do trabalho (a sua disseminação no exterior ao “pequeno mundo” de um projecto) são indispensáveis. A prática de uma vida social obriga-nos a redefinir o papel do designer implicado em condições de criação. Este papel não é fornecido nem pela imagem do criador (ideal romântico), nem pela do inventor/aplicador (ideal tecnocrático), mas pela do “estratega da inovação”, descrita por Bruno Latour⁴ e, noutro contexto, por Isabelle Stengers. Stengers define-o assim:

“[...] alguém que procura os aliados necessários para que exista aquilo que inventou, negociando as condições da aliança, modificando o sentido daquilo que inventou para que estejam satisfeitas as várias condições que garantem a sua passagem à existência efectiva, uma existência que articula as dimensões mais díspares: sociais, económicas, industriais, legais, regulamentares, etc..”⁵

Um “estratega” – militar, político, ou designer - move-se num ambiente que é indeterminado e com diferentes forças em presença para atingir uma determinada missão. O que o caracteriza é a capacidade de: a) adequar meios a finalidades (mas não necessariamente exercer uma “razão instrumental”); b) reconhecer e dispor de múltiplos meios; c) organizar o poder

(ou seja, saber entrar e criar combinações que aumentem a capacidade de acção. A teoria política ensina-nos que a capacidade de acção no mundo implica sempre a organização e concertação de colectivos); d) ter um mapa do território (mesmo que provisório). Como na fábula de Jorge Luís Borges, quanto mais os caminhos se bifurcarem mais possibilidades reconhecemos, maior liberdade de acção conquistamos; maior é o território em que um projecto se move. Esse “mapa” dos caminhos possíveis (e estratificados: desde o programa da encomenda até à agenda pessoal) orienta a capacidade de o esboço em formação se complexificar e concretizar, entrando em combinação com diferentes circuitos, mais ou menos vastos, que garantem a “realização” das ideias.

Começemos por analisar as condições mais interiores ao esquisso para praticar essa vida social da criação. A “criação” e a “concepção”, ou outras metáforas vitalistas, são frequentes para compreender os processos de projecto. Buxton sublinhou a importância do “esquisso”, encarando-o como um processo de “gestação” do design. Mesmo sem entrar em pormenores de natureza sexual e reprodutiva, a distinção entre “concepção” e “gestação” não é negligenciável: a) a primeira perspectiva valoriza um momento (de duração variável, é certo); a segunda, um processo; b) a primeira, um início, a segunda, um “em formação”; c) a primeira valoriza uma esfera “privada” (também variável, é certo); a segunda, uma vida social.

Os três aspectos enunciados – processo, formação, vida social – são necessários para caracterizar uma actividade que não se ocupa tanto a “ter ideias” mas a “*getting ideas done*”⁶. Ou seja, a relação com as resistências e as oportunidades do mundo para que uma ideia, ou conceito do design, realmente exista é essencial no projecto. E esses aspectos devem ter as suas condições no interior do esquisso.

⁶ Parece-nos que o pragmatismo formulado em inglês é mais convincente. De um ponto de vista pragmático, a criação está sempre implicada em condições de “realização”. Sabemos que nem sempre isso acontece, e sabemos que isso nem sempre é mau.

⁷ O “diálogo”, na sua diversidade, é uma metáfora insuficiente para dar conta das diversas estratégias de criação pelo desenho, e para dar conta das operações cognitivas envolvidas. Contudo, é uma experiência fundamental do design.

⁸ Dito de outro modo, a consciência alargada produz-se mais no diálogo entre um empresário e um designer, do que entre quatro designers. A consciência alargada não é a mediania do “consenso”, nem o falso pluralismo do “perspectivismo”, mas o alargamento da compreensão das “coisas no mundo”. Um colectivo tem de possuir abertura à pluralidade mundana, nem que seja como na série House: um diagnóstica, o outro é um técnico, o outro torna sensível os diferentes jogos de poder (legais, institucionais, ou as meras jogadas de bastidores), e, por fim, a outra encarna o contacto com os doentes e colegas; e, para além da diversidade de competências, cada um é ainda desafiado pelos outros. Esta experiência só é possível numa vida social aberta que é contrária à proporcionada pelas boas sociedades “corporativas”; daí também que Silvia Plath tenha criado uma regra de convivência restritiva: conviver com toda a gente menos com escritores e

Quais são as condições internas ao esquisso para fazer um desenho do design que está “em formação” processual e aberto? Buxton apresenta, inicialmente, duas competências fundamentais que iremos, por um lado, comentar, por outro, rever na óptica da “vida social”. Apoiando-se nos trabalhos de Suwa, Buxton distingue “desenhar” e “ver o desenho”; e daqui decorre o “diálogo com o desenho”. Se esboçar é um “diálogo”⁷ entre o desenhador e o desenho, o esboço decorre como um processo de conhecimento – frequentemente “cumulativo” – por observação do desenho e conseqüente reinterpretação do conceito, novo desenho, e assim sucessivamente até o desenho-diálogo permitir formular um juízo suficientemente esclarecido (ou seja: “isto está bem resolvido”). Estas competências também precisam de ser esclarecidas, tanto mais que, no nosso âmbito, um diálogo com uma vida social rica é próximo daquilo a que Kant chamava, noutra contexto, a “consciência alargada”. Num diálogo, manifesta-se um ponto de vista e acede-se a outros pontos de vista; mas a consciência alargada é o alargamento da compreensão do objecto (do diálogo) possibilitado sobretudo pelos diferentes pontos de vista que reflectam diferentes lugares no mundo.⁸

A competência para “desenhar”, exposta por Buxton, é essencialmente a capacidade de adequar o desenho (ou a representação em sentido alargado: “tornar presente”) aos diferentes níveis do problema de design. O “nível do problema”, e o correspondente “conceito”, é o “assunto” do desenho “do design”⁹. Mas o esquisso, apesar de Buxton não o explicitar, é, sobretudo, uma competência para esquematizar. Esquematizar não é representar (em sentido restrito: descrição codificada ou natural), ou figurar (i.e., fazer reconhecer socialmente), ou ilustrar, ou desenhar no sentido estético. Esquematizar é a capacidade de abstrair e operacionalizar apenas os traços pertinentes para a colocação e resolução

de um problema; ou, noutros termos, para simultaneamente fixar e abrir o nó de um conceito. O que distingue o esquisso do design, em regra, é tornar a linha o operador do desenho. O esquisso do design reduz as diferenças pertinentes a linhas e a relações lineares, ou um “nó de linhas”, que, indo “direito ao assunto”, fixa o núcleo de um conceito, mantendo uma grande abertura para a exploração de diferentes linhas (de acordo com problemas e soluções que emergem no diálogo com o desenho). Sendo à escala da mão, o esquisso é adequado a tornar o design manipulável¹⁰ e a traduzir os (diferentes) esquemas sensório-motores do uso, característicos das experiências quotidianas utilitárias e funcionais. Esquematizar é, seguidamente, fazer a gestação do “conceito” do design. Representar, figurar, ilustrar, “estetizar”, limitam tanto o criar dessa solução (ou esquematizar o conceito), como a sua gestação (esquematização em processo).¹¹ A economia e a pertinência da “esquematização” asseguram a liberdade do designer (não carrega peso desnecessário), e a liberdade do design (que se mantém em aberto, em formação, em processo). Confundir a esquematização com uma representação final destrói o “esboçar do design”. Não há esquisso sem processo: a adequação entre o grau de complexidade da imagem e o estado do conceito. Mas, na medida em que selecciona um nível do problema e o seu nó, a esquematização pressupõe uma capacidade de “aprender”, i.e., de economicamente seleccionar e adequar aquilo que é “pertinente” entre dois territórios: entre as técnicas de desenho que se conhecem, e a intuição da resolução/ colocação de um problema de design. Em suma, por estar “reduzido ao necessário”, indo “direito ao assunto” mas com a sua resolução “em aberto” – aos outros, a si próprio, e a acolher crescentemente as várias condições de um projecto –, o esquisso abre possibilidades de diálogo com o desenho e com os outros, está aberto a uma vida social, a encontros e a colectivos.

artistas (vivos) porque só falavam “deles” e do “seu” próprio trabalho. Esta é, obviamente, uma norma radical.

⁹ Ao longo deste ensaio iremos apresentar alguns exercícios que auxiliam a resolver alguns dos problemas identificados. Buxton propõe um exercício para identificar diferentes níveis do problema do design: desenhar um telemóvel, o interface do telemóvel e a experiência de uso do telemóvel. Este último aspecto é o que lhe importa mais, sendo também o mais difícil de formular.

¹⁰ O “esquisso” de artes plásticas, à semelhança do de design, também fixa as diferenças pertinentes, mas, enquanto as do design são sobretudo as interiores ao design, já as de artes plásticas tendem a ser “diferenciais”, ou “tensões” entre interior/ exterior, alto/baixo, infinito/finito, etc.. Esta distinção encontra talvez um mediador no projecto de arquitectura – por razões óbvias.

¹¹ Estes obstáculos têm também um reverso subjectivo: o medo de não desenhar “bem”; querer um desenho “bonito”; a ansiedade de ultrapassar a “indeterminação”; etc..

¹² Na medida em que a experiência de diálogo com os outros é sempre a melhor propedêutica para o diálogo com o desenho, podem ser realizados vários exercícios. Dois exemplos: 1) diálogo visual (i.e. um desenho dialogante, a “quatro mãos”, sem poder usar a palavra); 2) copiar, corrigir e desenvolver esboços de alguns autores.

¹³ A distinção entre esboço e protótipo deve ser entendida como uma distinção no interior do processo de projecto e não como uma distinção de meio de projecto. O desenho também pode ter funções de “modelo”, que não substituem – obviamente – o protótipo.

¹⁴ Estas operações podem ser exercitadas em diferentes tipos de desenho: desenho de análise, de exploração, referência e síntese seguindo a tipologia apresentada por Jorge Spencer. Existem outras tipologias, por exemplo: esquisso, esboço, desenho de pormenor e desenho de contorno. O aspecto essencial de qualquer uma destas tipologias é: a) no conjunto orientam e disciplinam um processo de pensamento, de complexidade crescente, pelo desenho; b) isolam e exercem competências particulares no interior desse processo.

Não existe diálogo entre o desenhador e o desenho sem o exercício da segunda competência: “ver o desenho”. Dito de forma breve: enquanto desenhamos estamos “unidos” ao desenho, quando “vemos” o desenho “separamo-nos” do desenho¹², e poderemos, então, “dialogar” com ele. A presença dos outros – com maior ou menor humor - ajuda sempre a “ver” o desenho, a passar à posição de “observador”, e a elaborar um “juízo”. Na prática individual e privada do esquisso, esse modo de ser “outro” e de “ver o desenho” não é contemplativo (como o filosófico), nem é transitivo (como o quotidiano), para mencionarmos apenas os extremos. O acto de “ver” o desenho do design está enquadrado pelo problema/solução do design que orienta o sobrevoo do pensar e do ver; por isso, o desenho revela novos problemas e eventuais soluções para o conceito, até – no processo de desenho – se chegar a um juízo ponderado sobre a resolução, fixando a coincidência entre o conceito e a imagem. O que importa destacar, em conclusão, é que um espaço-tempo próprio à formação processual e aberta do design começa por ser criado no próprio esquisso, e nas operações próprias do esquisso.

Esse aspecto esquemático do esquisso permite ainda outras operações necessárias à gestação do design. Listamos de seguida algumas dessas operações, apresentadas por Buxton, opondo o esquisso ao protótipo:¹³ a) um, evoca, o outro, é didáctico; b) sugere/descreve; c) explora/define; d) questiona/responde; e) propõe/testa; f) provoca/resolve; g) ensaia/específica; h) sem compromisso/comprometido; i) barato/ caro (esta última característica não é nada despicienda para o pragmatismo americano). O carácter diagramático e aberto do esquisso é essencial. Para além do domínio de relações lineares e da operação mental que lhe está associada (a esquematização), é preciso distinguir ainda outras operações (mentais-visuais):¹⁴ a análise (a decomposição de uma solução para melhor a

manipular e encontrar alternativas), a exploração¹⁵ (a busca de alternativas, em partes ou em todo o design), a síntese (provisória ou final, a síntese integra numa unidade o que a análise explora separadamente), e a referência (o conhecimento de outras soluções, que podem ser integradas e que são uma condição comparativa para conhecer o valor da solução procurada).¹⁶ Para além destas operações, o “jogo” desempenha ainda um papel fundamental no esquisso, tanto no exercício de aprendizagem quanto na prática do esquisso. Um jogo é um exercício de liberdade implicada, que visa redefinir um quadro mental, ou enquadramento, de abordagem a um problema; ¹⁷ o que é também adequado à natureza estratégica do design, na medida em que uma estratégia, e o jogo, lidam com a indeterminação ínsita em qualquer situação de design – porque “pode sempre ser de outro modo”. Assim, um jogo distingue-se tanto do carácter lúdico de uma actividade como da armadilha, embora possa possuir elementos de ambos. Nem sempre a distinção é imediata, mas as dificuldades na distinção não podem abolir as diferenças. Lawson anotou o facto de algumas armadilhas do desenho se tornarem o conteúdo – vago e até vácuo – de numerosos exercícios de desenho. A armadilha icónica (o que é possível no desenho mas impossível no real), a armadilha visual (privilégio da visualidade do projecto) e a armadilha tecnicista ou naturalista (desenhar sem exercitar a compreensão, a imaginação e o juízo de um “objecto no mundo”) são algumas das mais frequentes. Fazer reconhecer os erros (possíveis) e as ilusões (possíveis) de um processo de desenho é necessário, mas não pode converter-se num exercitar da inaptidão, que é o exacto oposto da descoberta e exploração de capacidades – de si e do desenho – através do jogo. O “jogo” no interior do desenho exige: a) o compromisso estratégico e livre com as condições do real (realidade aberta); b) o reconhecimento do nível de problema formulado (pertinência); c) a descoberta e melhoria do seu potencial e o do desenho (exercitação). Em suma, o jogo

¹⁵ Uma das formas de obrigar à exploração é pedir – em exercícios – mais do que uma resolução. De facto, há uma relação entre a quantidade e a qualidade, e, por outro lado, liberta-se o aluno da ideia da solução única.

¹⁶ Estas operações são fundamentais no ensino do desenho e no pensamento em geral. No desenhador experiente, a resolução tende a ser uma síntese de soluções, e a exploração segue através de várias linhas de pensamento, o que talvez testemunhe a libertação do pensamento visual em relação à linearidade da escrita, tornando-se mais “espacial” (i.e., a linearidade, a sequencialidade tornam-se menos pertinentes na construção das relações espaciais).

¹⁷ A questão do jogo foi tratada por vários autores; para o design, parece-nos que a abordagem feita por Gregory Bateson é muito produtiva, e, para o desenho, a de Juan Gómez Molina apresenta várias direcções de análise.

explora os limites de indeterminação de uma situação e as suas diferentes estratégias de abordagem, por isso o jogo é um elemento da nossa vida social e também um ingrediente do esquisso.

Duas considerações finais sobre o esquisso e as suas condições interiores (de desenho). A experiência do diálogo com o desenho (entre o desenho e o desenhador, assim como a experiência do diálogo silencioso, o falar consigo próprio) é melhor compreendida pela sua matriz exterior: o diálogo com os outros. O diálogo é uma das formas do conviver pela palavra, e desaparece à medida que o conviver desaparece e o isolamento aumenta. Por isso, exercitar-se no diálogo – na abertura a compreender, no dar espaço à diferença dos outros e da sua perspectiva, no conflito livre e aberto que essa troca exige – é uma propedêutica para o diálogo com o desenho. Claro que essa prática só é verdadeiramente possível entre amigos. Os amigos são raros, os diálogos pouco frequentes, então, pelo menos que o esboçar seja abundante. Segunda nota: é um erro reduzir o processo de design a um conjunto de operações intencionais da consciência, tal como seria um erro render-se ao irracionalismo, em vez de compreender e operacionalizar outros processos da consciência. O esquisso, com os seus elementos visuais pré-representativos e expressivos, faz apelo a processos pré-conscientes e a um pensamento expressivo. Os processos pré-intencionais – e sobretudo o enquadramento mental mais geral de um acto de criação implicado, descrito por Ruyer como “consciência vaga” – dependem em boa parte do “saber” acumulado, em particular da chamada cultura de projecto e da cultura material. Por isso, um esquisso faz-se também com o que já se “sabe”.

Antes de continuarmos na caracterização dessa vida social com que o esquisso se pode combinar, resumamos o percurso do nosso argumento. Até aqui identificámos alguns obstáculos ao esquisso criados por: a) não gerar um processo de desenho do design (em formação, aberto, processual); b) confundirem-se as competências do esquisso com outras competências de desenho (representação, figuração, etc.); c) impotência do design se articular com outros circuitos do mundo (daí a necessidade de minimizarmos várias representações do designer para obtermos uma mais plural, versátil e actuante: o designer como conceptor-estratega). Agora precisamos de integrar a “criação” em alguns critérios mais mundanos, que não exclusivamente

profissionais (ou do valor de projecto). O design é mundano, existe no e para o mundo.¹⁸ Assim, uma parte significativa da criação está sempre implicada no mundo, com as dificuldades e oportunidades próprias do mundo. O mundo é um lugar múltiplo e heterogéneo, aberto e em transformação. A representação dos planisférios, globos e atlas não lhe faz justiça. Como aqui consideramos a vida social do esquisso, escolhemos apenas alguns aspectos do mundo que potenciam uma vida social da criação. Deste ponto de vista, o esquisso é um mediador entre o mundo e o design, entre restrições e liberdades internas ao desenho e ao design e restrições e liberdades “externas”. Quer seja inserindo-se nos circuitos existentes, ou abrindo novos circuitos, o critério é o de aumentar a capacidade de acção no mundo do design e do designer.¹⁹

Um dos obstáculos ao alargamento de circuitos – sobretudo no design português, com a sua ligação antiga às artes, com o consequente reforço da individualidade autoral, mas sem a tradição *craft* que possui noutros países – é a sua implicação no negócio. Por isso, a imagem mais divulgada em Portugal do designer é a do designer-artista, a do designer-autor, e, recentemente, o designer-activista, implicado em causas sociais, ecológicas, etc.. São boas imagens, e essas práticas existem realmente, mas enquanto conceitos da prática profissional não acolhem a pluralidade de práticas do designer-conceptor-estratega, e eliminam a visibilidade de uma parte significativa da vida social e comum do projecto. Um dos aspectos mais significativos desta “implicação” no negócio, para a função do design, é torná-la uma acção de concepção e de estratégia ao nível dos processos, e não tanto dos “produtos”. Ou seja, processos técnico-operatórios de organização do trabalho e da cadeia global de valor passam a ser circuitos para diferentes estratégias de design. Pede-se ao designer estratégias sobre a globalidade, ou para cada ponto desses processos; por

¹⁸ O conceito “mundo” foi pensado sobretudo por Martin Heidegger e também por Hannah Arendt, a quem recorremos. Há dois aspectos fundamentais do conceito que preservamos para a teoria do design: a) o “estar no mundo” é uma relação originária, anterior à relação teórica (sujeito-objecto); b) o mundo precede os indivíduos (já cá estava quando chegámos).

¹⁹ Não faltam gestos empobrecedores que pretensiosamente se fazem passar por actos livres, no design, e noutras áreas da vida. Esses gestos resultam do isolamento em relação ao mundo e aos outros. Esse isolamento engendra sempre muitas ilusões: as da originalidade, as do ego, as do poder, etc.. Em comum são, genericamente, inconsequentes.

²⁰ Veja-se, a este propósito, o projecto de Paola Antonelli, no MOMA, Design & Elastic Mind.

²¹ Por isso, um bom exercício é traduzir um mesmo projecto em diferentes estratégias centradas em diferentes elos da cadeia global de valor. Os exemplos servem não só para ter histórias para contar e fazer sociedade, mas também para compreender a pluralidade de actos de criação, alargar os nossos quadros mentais da criação e, sobretudo, amplificar a nossa atenção ao mundo. Apresentamos alguns: os rails e pinos de estrada, na Austrália, desde 1970, resultam da reciclagem de pneus, eliminando fornecedores tradicionais. Bich compreendeu que o melhor “modelo” para a produção industrial de esferográficas de plástico não era a esferográfica mas sim o lápis, simplificou a produção. Gisele Bunchen “editou-se” numa das linhas de chinelos de praia mais vendida de sempre.

exemplo, pede-se que estruture uma organização do trabalho, ou que elimine uma etapa do processo produtivo. Esta função – estratégia de gestão/design de processos – pode não ter o *glamour* de outras funções, mas é realista e plural, e exige ao designer a capacidade de entrar noutras relações de poder, ou seja, outra acção implicada no mundo. Se aceitarmos esta visão da criação – implicada também em circuitos de negócio – podemos identificar hoje duas estratégias predominantes: a) racionalização dos circuitos existentes; e b) criação de novos circuitos.²⁰

Como estratégia de racionalização dos circuitos existentes, e apenas do ponto de vista do negócio, o design é uma estratégia integrada na cadeia global de valor de um negócio. Por vezes, o “design” é a competência central, i.e., é “o negócio” propriamente dito, outras vezes, é um factor crítico de sucesso de um negócio. Outras vezes, ainda, não é nenhuma dessas estratégias. O que não significa que as estratégias de design não tenham lugar, mas antes que a estratégia de criação será diferente. Deste ponto de vista, o design surge como uma estratégia de racionalidade (i.e., eficácia interior e exterior), aplicável a qualquer ponto da cadeia global de valor (dos fornecedores, produção, pós-produção, distribuição, mercado ao consumidor/utilizador), ou ao seu conjunto, e, portanto, aplicável a qualquer negócio. E, nesta estratégia, o design é insubstituível. A multiplicação e a bifurcação dos caminhos da criação torna-nos sempre mais livres, mesmo que isso exija romper com a representação predominante da função do design. Por outro lado, a compreensão da cadeia de valor de um negócio e das suas diferentes estratégias é essencial para o próprio design enquanto negócio. Como estratégia de abertura de novos circuitos, para além das estratégias de inovação, propriamente ditas, existem todas as práticas, da experimentação à investigação aplicada, que, podendo não estar (imediatamente) condicionadas pelo negócio, estão

implicadas, de outro modo, no mundo. Os exemplos são muitos, mas o critério decisivo para as avaliar é se abrem novos circuitos no mundo e se aceitam o encargo de, efectivamente, agir, i.e., de transformar (um pouco) o mundo. Por essa razão, Victor Margolin recebeu com entusiasmo os fenómenos de globalização e das tecnologias digitais, por permitirem ao designer empreendedor uma maior mobilidade na criação de novos circuitos, passando a exercer uma actividade de meta-projecto. Paola Antonelli, por seu lado, tem promovido “encontros improváveis” entre designers e outros actores provenientes de múltiplas áreas de criação e produção, em particular no domínio das nanotecnologias, num programa de exploração de uma competência “social” e individual, que designa como a “mente elástica”.

A vida social, de trabalho colectivo, aqui apresentada é mais alargada e múltipla, e pede outras competências ao designer criador. É neste esforço de alargamento efectivo da vida social da criação que a noção de “geradores do design”, proposta por Lawson, se revela fértil, na medida em que nos permite passar do trabalho colectivo à existência colectiva do trabalho de design. Os geradores do design são muito heterogéneos: o programa de design, constrangimentos externos (ecológicos, sociais, legais, etc.), os princípios orientadores do designer, o cliente, o utilizador. Por exemplo, uma nova legislação ou programas de desenvolvimento social criam novas oportunidades para o design, tal como criam novos constrangimentos. O importante é que o design se insira estrategicamente nesses circuitos muito heterogéneos da actual produção da cultura material, e que o esquisso reflecta²² e se abra a esses circuitos que garantem uma existência das “coisas no mundo”.

Já afirmámos que a criação está sempre implicada em condições internas ao design (aos seus meios e processos, neste

²² Uma das “qualidades” do esquisso é a capacidade de acolher rapidamente estes diferentes constrangimentos. Por isso, também as qualidades naturais e as pessoais – por exemplo, a habilidade para o desenho – se tornam muito menos pertinentes do que estas qualidades “artificiais” no esquisso.

²³ As qualidades individuais pertinentes para a criação dependem também de uma vida social, mesmo as mais “interiores”, como a capacidade de sonho. É notória a falta de diversidade e de ambição nas expectativas de trabalho dos jovens (o que significa que, para eles, o mundo teria poucas possibilidades); e, os risos que obtêm, mal sonham mais alto, são escarninhos em vez de incentivadores, o que lhes abriria mais possibilidades (reais).

caso, o desenho do design através do esquisso) e em condições externas variadas: a existência social do design forneceu-nos uma, o “negócio”, outra. Outra, ainda, é-nos dada pelas tendências da cultura material e pela renovada importância social da “criação”. Se a criação de um conceito de design (concepção) articula uma solução para um problema (que pode ter diferentes níveis) – e sempre o foi -, porque é que assistimos a esta (nova) importância social da “criação”?

Para responder à pergunta, ainda que elipticamente, temos de localizar a “criação” no mundo de hoje, e, assim, abrir também espaço para as muitas práticas de “não-criação” (não ser criativo não significa não ter lugar no mundo ou no design, mas sim que há a necessidade de explorar outras competências ou de fazer alianças). A actividade de “criação”: 1) não se distribui do mesmo modo pelas diferentes áreas profissionais; 2) distribui-se em graus diferentes nas diferentes práticas dessas mesmas áreas (exemplo: pratica-se mais na investigação, no diagnóstico, ou na experimentação dentro dessas áreas); 3) e, ainda, continua a conter ingredientes diversos e raros: qualidades individuais, acontecimento, acaso, capacidade de sonho²³ e de risco, rupturas, desvio, alianças improváveis, etc.; 4) está sempre implicada em circuitos (daí a função estratégica, implicada e variável do designer).

A valorização da criação está hoje sobretudo associada à “nova economia” (economia imaterial e de serviços) e às novas relações de forças da sociedade (biopoder). Jeremy Rifkin, na obra *A era do acesso*, apresenta-nos um quadro geral das principais tendências desta nova economia. Seleccionamos algumas para o nosso objectivo: a) deslocação do valor da propriedade para o acesso (i.e., revalorização das estratégias de constituição de redes e do acesso a elas - redes sociais, subcontratação, fidelização, etc., em detrimento da propriedade); b) valorização

dos bens imateriais (capital criativo e intelectual, mas também das experiências de vivacidade, participação e envolvimento na relação com produtos e serviços); c) tendência para o desenvolvimento do sector de serviços; d) o conjunto das transformações da cultura material, pela nova economia, favorece o desenvolvimento e as estratégias das tecnologias digitais (tecnologias-relacionais, experiências virtuais e de realidade aumentada, vida em rede, aumento da dimensão lúdica da vida, etc.). As estratégias de biopoder – relações de força que tomam como objecto a “vida” – combinam-se com estas tendências da cultura material. Na medida em que as qualidades da vida – incluindo a criação – passaram a ter valor económico, isso conduziu a uma alteração de todas as qualidades do trabalho (a hospedeira tem de ser “simpática”, e a vida teria hoje de ser a “vida profissional”), mas também conduziu à alteração da pirâmide profissional: os “criativos”, criadores de bens imateriais, podem ocupar lugares de topo, mas são cada vez menos os lugares, e os lugares intermédios tendem a desaparecer. A palavra “criação” é comum a estas duas estratégias de biopoder, mas não designa, de facto, o mesmo ou as mesmas competências,²⁴ ou as mesmas subjectividades-modelo. De um lado, está o “homem genérico”,²⁵ animal de labor com as suas qualidades naturais, do outro, está o “empresário de si próprio”, o “criativo” capaz de ficcionar essa vida natural²⁶ construindo modelos, imagens, jogos, eventos, estilos de vida e muitas outras experiências da actual cultura material. Quando Buxton se refere ao “esboçar a experiência”, estabelece um nível do problema do design que é sociocultural e compreendemos assim melhor a importância da vida social do esquisso: é na vida social das “coisas no mundo” e de “nós no mundo” que essas forças, tendências e transformações, se manifestam e se constroem. O designer é também um estratega da cultura material.

²⁴ Esta é a tendência predominante em menos de 1/5 da população mundial, que detém 80% da riqueza.

²⁵ Giorgio Agamben desenvolve a questão – com optimismo filosófico – no livro *A comunidade que vem*.

²⁶ Assim, Bernard Stiegler atribui ao design um papel preponderante na nova economia, sobretudo pelo “design de estilos de vida”, desenvolvendo alguns aspectos da abordagem da “economia imaterial” analisada por Jeremy Rifkin.

Destas reflexões sobre a actual importância social da criação decorre perguntar – no contexto de uma Aula Aberta - em que medida a prática da criação e do esquisso entrou na vida dos alunos? E em que medida o design construiu as suas “subjectividades” de designers? Lawson e Buxton descreveram uma “vida social” do esboçar, em diferentes planos da prática do desenho mas que reflectem conjuntamente a adaptabilidade, a permeabilidade e a serendipidade do esquisso. Estas suas características estão patentes em diferentes práticas sociais: estão patentes tanto nos cadernos de autor (esquisso-prática singular, prática de exercitação de si e do esboçar, com notas visuais, apontamentos de ideias e referências, ou mero adestramento no passar do tempo), como no esquisso integrado num processo de projecto (esquisso-concepção), ou, até, nos esboços rápidos que se fazem no café, de preferência sobre a toalha de papel ou sobre o guardanapo. Os dois autores sublinham esta vocação “social” do esboçar: a) a propensão a infiltrar-se mundanamente e em diferentes ocasiões na vida privada e na vida social; b) a sua capacidade de criar uma manifestação “acessível” aos múltiplos agentes do processo de design (designer, cliente, utilizadores, amigos ou colegas, etc. – o que não acontece com desenhos mais codificados); c) a sua manifestação “inacabada”, em aberto, permeável a ir integrando as opiniões, restrições e apreciações desses mesmos agentes (numa espécie de trabalho colectivo, mediado pelo designer), ou, mesmo, a ser visto anos mais tarde e a sugerir diferentes designs. Essa disseminação do design e do esquisso, pela vida própria e pela vida social, é uma condição da “subjectivação” enquanto designer. Há muitas histórias no design resultantes dessa “subjectivação”: Sarah Winchester dedicou-se a facilitar a vida dos seus criados, inventando o tanque de lavar roupa, o fecho regulável de janelas e muitas outras soluções domésticas; Jonhson reparou que um funcionário deixava bandas adesivas com algodão preparadas para a sua desastrada esposa, deu o “salto criador” para a industrialização dos pensos rápidos (e nomeou esse funcionário administrador). Essa disseminação pela vida faz também com que o tempo de vida do esquisso, tal como o seu espaço, se desenrole em múltiplos territórios e dimensões da vida e do mundo. Anos depois pode ser recuperada a intuição de um esquisso. É verdade que tanto Lawson como Buxton tomam como referente (para analisar esta “vida social”) o esboço tal como é praticado pelo profissional (designer) experiente e “desenhador”, e não o esboço praticado pelo aprendiz da profissão, ou o praticado pelo aluno. Mas a questão persiste: em que medida o design e a prática do esquisso se dissemina,

ou não, pela vida de alguém, pela sua adaptabilidade versátil, serendipidade e permeabilidade? Ou, desejavelmente, em que medida o design se inscreve na vida de alguém, a ponto desse alguém desejar abrir-se ao mundo e de abrir o mundo, inscrevendo-se nesse mundo?

Neste circuito de reflexão, aberto pelos circuitos sociais do esquisso, chegamos assim à “escola”, e às suas relações sociais, aos seus encontros, colectivos e circuitos. Uma escola que tenha por objectivo a prática do projecto não se pode limitar a reproduzir as condições do mundo no interior das aulas e cursos. Por várias razões: a) a escola não prepara para um lugar determinado (e sua rede comum e social específica) mas para a pluralidade de lugares (revela um real plural); b) insere o aluno numa rede social e comum mais vasta: b.1. o mundo do design inclui os não contemporâneos; b.2. o design está inserido num mundo mais lato que o design (muitas alianças se criam com outros territórios de criação); c) a escola prepara aqueles que devem também fazer o trabalho de renovar e melhorar, e, eventualmente, abrirem espaço no mundo para a sua singularidade – se a tiverem e se existir oportunidade propícia para ela. Em suma, não há uma boa escola de projecto que não se abra a um “exterior”: exterior à escola e ao próprio mundo. A questão crítica é que sem preencher a primeira condição - aceitar o jogo livre com as condições do mundo - não há qualquer possibilidade de abrir as outras. A compensação ilusória para este impasse é a proliferação de pequenos mundos privados (uma das formas da boa sociedade, em versão “profissional”), e um entusiasmo infantil e delirante posto na “criatividade” (em ter “ideias” e em quanto mais “ideias” forem as “ideias” melhores são as “ideias”) e no “eu” (que quanto mais isolado dos outros maior parece, até criar a miragem de uma singularidade).²⁷

²⁷ O que também gera as subjectividades adequadas: desde o medo que “roubem” as nossas ideias, passando pela inveja e a falta de generosidade para com o trabalho dos outros, até às estratégias deliberadas de bloqueio e minimização do trabalho alheio.

²⁸ O que não significa que não exista e não possa ser exercido; significa apenas que a relação fundamental não é essa.

²⁹ A relação professor/aluno implica necessariamente uma relação de conhecimento assimétrica que é institucional mas que só “funciona” realmente quando se auto-sustenta. A dominação, seja pela “imposição” ou pela cumplicidade fácil do “guru” ou do “amigo”, não chega a criar essa auto-sustentação da assimetria. Porque, na medida em que a relação professor/aluno visa aumentar a potência do aluno, exige que o professor corra muitos riscos, incluindo o de perder a assimetria da relação.

³⁰ O último livro de José Gil analisa várias estratégias de avaliação em implementação, e a lógica global inerente à criação do “Homem avaliável”, que seria o novo modelo de homem para o futuro próximo, adaptado à nova economia e poder. É preciso jogar bem este novo jogo, ou resistir-lhe. Ou então as duas coisas, nesse caso há reversão (e não inversão, perversão, etc.).

Consideremos então agora o esquisso no interior de uma relação que é essencialmente de conhecimento – o ensino – mas também de exploração da potência de pensar, de agir e de si; e, neste caso, não de poder, ²⁸ e menos ainda de dominação.²⁹ Se considerarmos a criação (e o esquisso desempenha, como tentámos argumentar, um papel fundamental na criação em design) como objectivo da educação, somos obrigados a incluir na escola dois regimes distintos: um regime de conhecimento, i.e., de enunciados e visibilidades, como diria Foucault, e um regime ético, i.e., das subjectividades envolvidas, da relação a si e aos outros, como diria, novamente, Foucault. Esses dois regimes têm relação entre si mas não se sobrepõem e, isso, por diversas razões. Procuremos algumas delas através do nosso problema.

A hipótese de que muitos alunos não esboçam porque não lhes ensinam é tentadora pela responsabilização, mas levanta dificuldades. Pode-se ensinar a esboçar? Parafraseando Aristóteles, é preciso distinguir o saber que pode ser ensinado do saber que pode ser aprendido. Pode-se ensinar, por exemplo, o que é uma metáfora, mas não se pode ensinar a criar boas metáforas. Contudo, pode-se aprender, em parte, a criar boas metáforas. E pode-se exemplificar, orientar, criticar, estimular, eliminar algumas limitações para que alguém aprenda a criar boas metáforas. Onde queremos chegar é a isto: saber, ser ensinado e aprender são actividades distintas; e estas diferentes actividades pressupõem a capacidade de construir diferentes relações entre o professor e o aluno, e o colectivo turma. Não necessitamos, para o nosso argumento, de aprofundar estas distinções mas de apontar um perigo. Confundir estas três dimensões – o que alguém sabe, o que se lhe ensinou, o que aprendeu – resulta numa prática pedagógica informe (embora frequente); mas, talvez o perigo actual – com a formalização e comparação universal (projectadas na “reforma” de Bolonha) das capacidades, competências e conhecimentos - seja a inflação

delirante do “ensino”: tudo poderia ser ensinado; e tudo poderia ser normalizado e, assim, parametrizado e, conseqüentemente, avaliado.³⁰ Paralelamente a esta programada inflação do ensino, o saber passou a “ocupar lugar” – contra a sabedoria popular – e o aprender seria uma ocupação para a vida toda – contra (novamente) a sabedoria popular. (Não há nada de errado em ser contra a sabedoria popular, a não ser o erro). Assim, se, por um lado, nem tudo pode ser ensinado – e o “esboçar” dificilmente será “ensinável” – por outro lado, esta conclusão só encerra o assunto para quem identifique a sua actividade com o ensinar. De facto, as competências exercidas, por exemplo, no esquisso, ou no desenho final (técnico) – que, sendo operacionalizável tecnicamente, está mais dependente do que pode ser “ensinado” - não são as mesmas. Alguns processos de desenho em design, como o esquisso, precisam conjuntamente de saber (os enquadramentos mentais mais gerais de que falava Ruyer), de ensino (de operações transmissíveis) e de aprendizagem (a capacidade de formular problemas, identificar níveis de problema, e jogar com eles).³¹ Talvez surja daqui a grande dificuldade do esquisso.

Um dos aspectos que consideramos mais produtivos na abordagem de Philip Cabau³² ao ensino do desenho em artes plásticas é que, reconhecendo essas distinções (o que pode ser ensinado, aprendido e o saber), Cabau não faz cair essas tarefas no domínio puro das subjectividades. Expliquemo-nos melhor: uma das perguntas que subjaz ao seu trabalho é que modo de “organização” (a palavra não é exacta) da relação de ensino do desenho aumenta a potência de agir, de sentir, de pensar e de si (e, portanto, o aprender e o saber). Uma ética da criação individual (da experimentação da potência de si) deve ser preservada e alimentada, mas não fornece uma organização comum. Uma das práticas fundamentais da contemporaneidade artística é a experimentação, i.e., um movimento da criação

³¹ Limitamo-nos a preencher as categorias *ensino, aprendizagem e saber* com algumas das competências do esboçar, não as definimos. Por outro lado, o aluno deve ir reconhecendo o que faz melhor, e o professor potenciando esse fazer melhor. Ou seja, um aluno pode não ser criativo mas ser um excelente “técnico”, e, não se abrindo espaço para essas diferenças, o aluno viverá na agonia (ou no desinteresse) do que “não é”, em vez de potenciar “o que é”.

³² Este ensaio é a minha formulação escrita de uma Aula Aberta conjunta com Philip Cabau.

que retira o seu sentido do próprio movimento interno, sem obedecer ou ser limitado por quaisquer regras exteriores a esse movimento. Produzir esse movimento, que só obedece à sua necessidade interna, conduz a uma enorme pluralidade de práticas e de meios na arte, e, obviamente, a uma diversidade de éticas da criação. Por exemplo, os actos criativos mais reactivos (usando a terminologia de Nietzsche) precisam, por vezes, de “maus” encontros (i.e., encontros de negação e não encontros afirmativos) para acontecerem. Mas esta experiência só é válida no domínio restrito da ética da criação individual, i.e., enquanto descoberta da dietética necessária a um indivíduo (dos alimentos e dos venenos que convêm a cada um, e das suas doses) para aumentar a sua “potência”, mas não cria qualquer “regra comum”. Por outro lado, o ensino “académico” do desenho fornece uma regra comum e suficientemente sólida, mas não abre espaço a uma ética da criação individual. Talvez a preocupação com as várias “técnicas do ensino” – como o exercício, o exemplo, o ofício, os mestres, ou outros temas análogos – se insira na construção de uma diagonal que cruze aqueles dois domínios; diagonal a que chama “dispositivo”, i.e., o que faria funcionar essas técnicas nos dias de hoje (decompondo-as nos elementos que podem eventualmente ser “salvos” para os dias de hoje). Não existirá apenas a via de resolução que Cabau procura, mas acreditamos que o bom problema pedagógico é esse.

Na perda da tradição, da herança cultural, na multiplicação de ferramentas e métodos, mas também na falta de tempo, tornaram-se hoje frequentes algumas experiências entre os alunos: uma certa desorientação, a sensação de início permanente, ou o perpétuo “não acabamento” do trabalho, ou mesmo aquela anemia tristonha que, quando não é constitucional, resulta sobretudo de não ver os meios nem o fim do seu trabalho. Não são qualidades individuais, testemunham antes a ausência da tal organização, e de direcções, mesmo que não sejam definitivas ou formalmente fixadas, para produzir um movimento, i.e., um sentido da “progressão” e da “subida”, ou um movimento de real “experimentação” (que não se confunde com experimentalismo). Sem esta condição – uma cartografia do mundo, com uma vertical e uma horizontal em que se insere o projecto (de design ou de artes plásticas) – não há uma possibilidade real de autonomia e crescimento individual, nem de fazer surgir as outras qualidades necessárias, que são supostamente “individuais”.

Uma das maiores dificuldades para resistir ao nivelamento e ao rebaixamento

(à estupidez e ao cinismo,³³ ambas realizam trabalhos de nivelamento) é definir uma linha “vertical” que nos oriente, ou seja, a capacidade de formular um juízo. Sobre este assunto não conheço melhor do que a seguinte afirmação de Arendt:

*“De qualquer maneira, podemos recordar aquilo que os romanos pensavam dever ser uma pessoa culta: alguém que soubesse como escolher a sua companhia entre homens, entre coisas e entre pensamentos, tanto no presente como no passado.”*³⁴

A perda de capacidade de juízo não se manifesta no final do projecto, ou no esquisso (precisamente quando esse juízo faria terminar o processo, como afirma Lawson). Manifesta-se logo no início, na escolha dos problemas, e durante o processo, na incapacidade de complexificar o projecto. Mas o que é perder a capacidade de juízo? Essa perda reflecte sempre uma perda do mundo, e um emagrecimento das possibilidades abertas no mundo. Citemos apenas alguns dos ingredientes desse pequeno desastre pouco noticiado (as “notícias” alimentam-se dele). Perder a capacidade de juízo é não ser capaz de reconhecer diferenças que permitam estabelecer classes (é como criticar John Maeda por não ser Paul Rand, ou criticar o IKEA por não obedecer a critérios artesanais); é sempre não ser capaz de diferenciar e encontrar uma regra justa. Perder a capacidade de juízo é também perder o sentido “vertical”: distinguir o que é medíocre, razoável, bom ou excelente no interior dessas classes, mas também o sentido daquilo que é fora de série, ou seja, o que é incomparável: aquilo que é raro, mas também aquilo que é único ou singular (neste caso, por exemplo, seria não distinguir o que está bem feito do que está mal feito no interior da lógica de design para a distribuição praticado pelo IKEA; ou não distinguir uma boa peça artesanal do tosco, cuja única qualidade é ser manual). Por fim, perder a capacidade de ponderar: um juízo é fazer a apreciação crítica

³³ Novamente, não nos referimos à estupidez e ao cinismo enquanto qualidades pessoais, que são eventualmente um mal sem remédio. Referimo-nos aos modos de organização social, aos encontros e colectivos formados, que os favorecem e até promovem enquanto práticas sociais. Obviamente, nestes modos de organização, as pessoas inicialmente referidas movem-se como “peixe na água”.

³⁴ ARENDT, H. (1989) *Entre o passado e futuro*. S. Paulo: Ed. Perspectiva : 281.

³⁵ NIETZSCHE, F.
(1922) *Considérations
inactuelles. Schopenhauer
éducateur*. Paris: Mercure
de France : 11.

de aspectos variados (neste caso, o grande risco são as “doenças profissionais”, quando os objectos deixam de ser apreciados como “objectos no mundo” e passam a ser apreciados por critérios “internos” e “privados”).

Felizmente, para ajuizar, não precisamos de ficar perdidos entre o niilismo (a vontade de nada) e o solipsismo (as medidas de valor de cada um, interiores). Podemos fazer como recomenda Nietzsche:

*“O que amaste verdadeiramente até ao presente?
Faz desfilar diante dos teus olhos os objectos que tu
veneraste. Talvez a sua essência e sucessão revelem
uma lei, a lei fundamental do teu ser. [...] Porque a
tua essência verdadeira não está profundamente
escondida no fundo de ti, ela está sobre ti a uma altura
incomensurável. Os teus educadores não podem ser
senão os teus libertadores.”*³⁵

Primeiro comentário: um dos caminhos para se conhecer e explorar a potência de pensar, sentir e agir não é a migração interior, ou a doméstica, a familiar ou a de boa sociedade; antes multiplicar e diversificar encontros, entrar em circuitos ou abrir novos, criar e recriar colectivos; o que designámos – quase metaforicamente – como “vida social da criação”. Segundo comentário: o exemplo é sempre genérico, o exemplar exhibe sempre uma diferença que faz toda a diferença. O mundo é diferenciador, a mundanidade é indiferenciadora: a banalidade, a insignificância, o irrelevante, o pedantismo, o preconceito e maneirismos das muito boas sociedades tendem a ocupar sempre demasiado espaço. Resiste-lhes a diferença e a excelência. Escolher apenas o excelente, indiferentemente se proveio do passado ou está no presente, desde que seja boa companhia (como escreveu Arendt), é o início para o superar e se superar. Terceiro comentário: dificilmente encontramos uma função melhor para o educador e para o seu resultado

desejável:

*“[...] não se contenta em descobrir a força central mas evita exercer uma acção destrutiva sobre as outras forças: a tarefa de uma acção educativa deveria ser transformar o homem todo num sistema solar e planetário, vivo e em movimento, e de reconhecer a lei da sua mecânica superior.”*³⁶

³⁶ NIETZSCHE, F. (1922) *Considérations inactuelles. Schopenhauer éducateur*. Paris: Mercure de France : 15.

O problema que a vida social do esquisso encerra, prático e teórico, é o de combinar-se com circuitos e abrir novos que aumentem a criação no mundo, individual e comum, e desfazer aqueles circuitos que a diminuem e a impossibilitam, mesmo que disfarçados de pequenos poderes. São vidas sociais distintas, é preciso escolher. Combinar-se, ou seja, descobrir as suas forças no atrito e na aliança com outras forças, exige afirmação de si, agonismo, jogo e criação, e uma “vida social” múltipla, livre e aberta.

Quisemos com este texto ajudar a diagnosticar e eliminar alguns obstáculos, e de diferentes níveis, que convergem para o “não esboçar”, e para limitar a vida social do esquisso. Mais difíceis de eliminar são os escapes. Os obstáculos reconhecem-se pela resistência que oferecem, os escapes não se deixam reconhecer tão facilmente. O problema não está no movimento de fuga ao mundo em si – de que todos precisamos, de vez em quando – mas no facto de o movimento de escape criar asilos privados, ninhos de irrealismo. Sem praticarmos ou inventarmos essa vida social da criação não haverá criação no mundo, porque não haverá colectivos de criação, encontros ou circuitos para a potenciar e realizar. •

BIBLIOGRAFIA

ANTONELLI, P. (2005) *Humble Masterpiece: 100 Everyday Marvels of Design*. London: Thames & Hudson.

ANTONELLI, P. *Design & The Elastic Mind*, http://www.youtube.com/watch?v=LbDgU1_1l-8

ARENDR, H. (1989) *Entre o passado e o futuro*. S. Paulo: Ed. Perspectiva.

BUXTON, B. (2007) *Sketching User Experience: Getting the Design Right and the Right Design*. Toronto: Microsoft Research.

BUXTON, B. *Sketching and Experience Design*, <http://www.youtube.com/watch?v=xx1WveKV7aE>

CROSS, N. (1982) "Designerly Ways of Knowing". In *Design Studies* 3 (4): 221-227.

DELEUZE, G. (2003) « Qu'est-ce que l'acte de création ». In *Deux régimes de fous, textes et entretiens 1975-1995*. Paris: Éd. Minuit. (Existe uma versão portuguesa disponível no CD ESAD 04).

LAWSON, B. (2006) *How Designers Think. The Design Process Demystified*. Oxford Architectural Press.

NIETZSCHE, F. (1922) *Considérations actuelles. Schopenhauer éducateur*. Paris: Mercure de France.

RUYER, R. (1954) *La cybernétique et l'origine de l'information*. Paris: Flammarion.

SPENCER, J. (1954) *Aspectos heurísticos do desenho de estudo no processo de concepção em Arquitectura*.

STIEGLER, B. (2006) "Du design comme sculpture social". In *Le Design. Essais sur des théories et des pratiques*. Paris: Institut Français da la Mode-Regard: 243-259.

SUWA, M. & TWESKY, B. (1980) "What Do Architects and Students in their Design Sketches? A Protocol Analysis". In *Design Studies* 18: 385-403.