

À procura de uma *Designologia*, ou Ciência do Design. Notas sobre um texto de Nelson Goodman
Searching for Designology, Notes on Nelson Goodman's "When is Art?"

Eduardo Côrte-Real

Doutor em Comunicação Visual em Arquitectura - IADE e UNIDCOM/IADE

Resumo

Usando a estratégia de Nelson Goodman de colocar a Arte na escala de uma teoria dos símbolos, este artigo discute a pertinência de se discutir “o que é design” em oposição à “quando é design”. A partir das três condições para a existência da Arte, no texto de Goodman “When is Art” - representação, expressão e exemplificação, discutem-se três condições prévias correspondentes as quais são usadas para se propor uma delimitação da Designologia: apresentação, impressão e autenticação.

Palavras-chave: Design, Simbolismo, Designologia

Abstract:

By using Nelson Goodman's strategy to place Art within the range of a theory of symbols, this paper argues about the pertinence of placing when is functioning as what is regarding Design. From the three conditions for the existence of Art in Goodman's text "When is Art" representation, expression and exemplification, the paper discusses three correspondent previous conditions: presentation, impression and authentication, which are used to propose a delimitation of Designology.

Keywords: Design, Symbolization, Designology.

Introdução

Em 1977, Nelson Goodman¹ declarou, em relação à Arte, que fazer a pergunta “O que é a Arte” é frustrante. De facto, um século XX cheio de surpresas artísticas colocou inúmeras dificuldades às teorias da Arte. Como se não bastasse a evolução da “Arte Artística”, algumas questões surgiram mais recentemente colocadas por um domínio crescente de objectos feitos para o uso comum que intersectam o domínio das artes. Chamamos muitas vezes a estes objectos, objectos de Design ou simplesmente Design.

Quando lemos o texto “When is Art”², encontramos apaziguadoras respostas relativamente à Arte e um correspondente número de questões intrigantes relativamente ao Design. Goodman interessou-se particularmente pela arte e pela ciência. A quem estiver interessado numa “Designologia”³ interessará o que esta no meio. Até porque considerando que *Worldmaking*⁴ é a palavra-chave do pensamento de Goodman, grande parte do *World* é feito por Design. No entanto, também, o que é Design é volúvel.

Já em 1989 Victor Margolin procurou mapear o campo em “Design Discourse”⁵ à custa da publicação de livros nas grandes regiões do Design, só durante o pós-guerra: Estados Unidos, Grã Bretanha, Alemanha, Suíça, Itália e aquilo que designou por “cena internacional” e “cena académica”⁶. O Discurso sobre o Design deveria ser eloquente sobre o que é Design, sobretudo do ponto de vista teórico. O mesmo Margolin, com Dennis Doordan e Richard Buchanan⁷, dá-nos a perspectiva de vinte e dois anos de *Design Issues*, o Journal por ele editado, agora pertencendo à MIT Press. Na Europa, o Journal *Design Studies* editado por Nigel Cross na Elsevier e oficialmente ligado à Design Research Society parece ter uma perspectiva ligeiramente diferente do pluralismo de Margolin e C^a, e muitos outros poderiam ser citados. Clive Dilnot, no seu já famoso “The State of Design History”⁸, localizava o âmbito temporal da História do Design do movimento Arts and Crafts até aos nossos dias, com particular ênfase no Modernismo criando uma genealogia que tende a definir o Design como excluindo anteriores manifestações projectuais. No fim do século passado, Tony Fry sugeriu uma nova Filosofia do Design⁹, promovendo uma revisão da sua História e propondo um reposicionamento para a sua

definição tendo em conta o esgotamento dos recursos e do modelo progressista. Recentemente, na Conferência da European Academy of Design em Bremen realizada em 2005, Rosan Chow¹⁰ sumariou um conjunto de definições de Design que, embora não se anulando umas às outras, produzem uma sensação de dispersão e pouca coerência. Muito recentemente, o mesmo Dilnot, inegavelmente um dos mais brilhantes teóricos do Design, amplia o âmbito do Design do seu “Design? Ethics?”¹¹ até à quase totalidade do mundo artificial relembrando as fracturas do holocausto e antecipando novos desastres. Nada disto será de admirar, o Design está ligado à evolução do mundo artificial e consequentemente tem vindo a mudar à dois séculos, pelo menos.

O Design será qualquer coisa que pareça ou que aparente funcionar como Design, reconhecível numa situação hodierna. Design será qualquer acção ou qualquer coisa que estejamos preparados para chamar Design. Notavelmente, sendo que estamos a falar do mundo artificial, Design parece estar em toda a parte, mesmo na Arte. O Design seria então igual à totalidade do mundo artificial pensado e executado e, em consequência, inútil como palavra. O aparecimento da palavra anglo-saxónica nas línguas Italiana e Portuguesa onde *Disegno* e Desenho pareciam cobrir este lato significado indiciam que nem tudo o que é projectado ou desenhado poderá ser designado por Design. Mesmo no mundo Anglo-Saxónico, a existência de Escolas de Design indicia também uma relação particular entre objectos, os seus produtores e os seus receptores. A existência destas escolas e a sua evolução na direcção de estudos doutorais e investigação científica coloca um peso na definição de Design como modo de delimitar o que será “Design Research” e consequentemente uma ciência do Design.

Poderemos, então destacar o Design da totalidade do mundo artificial?

Será que a questão “o que é o Design?” tem sido suficiente para destacar o Design da totalidade do mundo Artificial?

Será que se colocarmos a questão “Quando é Design?” em vez de “O Que é Design?” obteremos resultados mais satisfatórios?

1. Quando é Arte para Goodman?

Goodman propõe para a arte uma clarificação dentro de uma teoria dos símbolos, especialmente tendo em consideração o estatuto do “object trouvé”, do “ready made” e da chamada “arte conceptual”. Estes objectos eram incómodos dentro da Arte. Goodman¹¹ recusa o caminho fácil que declararia simplesmente como não artísticos esses objectos. Recusa também a teoria institucional da arte de James Dickie, entre outros, que declararia esses objectos como Arte porque aceites pelas instituições artísticas. Goodman não os declara de uma condição artística “per se”. Os objectos são considerados como Arte não porque são Arte intrinsecamente ou porque foram institucionalizados como Arte mas porque funcionam como Arte dentro de uma teoria simbólica, sendo essa teoria simbólica socialmente construída¹³.

Goodman afirmou que sem, pelo menos uma das condições seguintes a Arte não poderia existir: Representação, Expressão e Exemplificação. Estas condições colocam a Arte dentro do alcance de uma teoria de símbolos. Goodman desenvolve mais esta estrutura identificando sintomas da Arte¹⁴ mas para este estudo iremos concentrar-nos nestas três condições.

Feita para ser percebida pelo processo de ser mostrada, a Arte parece ser diferente do Design, feito para ser percebido pelo processo de ser usado¹⁵. Esta seria uma primeira dificuldade em adaptar a abordagem de Goodman. Em “When is Art”, nunca se nega a existência de objectos. De facto, foca-se nos objectos. No que lhe interessa, o processo de fazer os objectos é irrelevante. Aqui pressentimos outra objecção: O que parece destacar o Design de tudo o resto é o processo de produção. Mas, quase a concluir, Goodman afirma:

“A questão consequente de definir propriedade estável em termos de função efêmera – o Quê em termos de Quando – não é confinada às artes mas é verdadeiramente geral, e é a mesma para definir cadeiras do mesmo modo que para definir objectos de arte.”^{16,}

Podemos, pois presumir que podemos definir cadeiras. Então podemos seguir este caminho uma vez que muitas cadeiras são consideradas “cadeiras de Design”.

Andando um pouco para trás no texto, Goodman escreve que “uma cadeira mantém-se cadeira mesmo se nunca alguém se tiver sentado nela, e um caixote mantém-se um caixote mesmo que o seu único uso tenha sido como assento”¹⁷. Goodman está a dizer que um objecto pode cair numa categorização como cadeira mesmo sem ser usado como tal. Isto é equivalente a dizer que as características relacionadas com o seu uso são importantes elas e outras são mais importantes quando possuem uma estabilidade tal que mantém, em qualquer caso o objecto dentro da categoria. Em consequência, o Quando é de Goodman refere-se ao quando nós a categorizamos enquanto tal (naturalmente incluindo sentarmo-nos nela mas não exclusivamente).

Então, se podemos dizer quando é que uma cadeira é cadeira, será que poderemos dizer quando é que uma cadeira de Design o é? Sendo uma cadeira de Design mais (ou menos) do que uma simples cadeira.

2. Quando é Antes?

Embora em português Design nunca seja um verbo, importa considerar essa possibilidade na sua língua original. Sabemos que assim é em Inglês e que essa essência contamina o que Design é. Portanto, como Design pode ser um verbo, a justificação para o Quando em vez de O Quê é simples: A questão Quando é Design é válida porque o Design ocorre quando estamos a fazer Design (designing) definindo assim o Design como uma coisa prévia aos objectos. O Quando em vez do O Quê legitima-se perfeitamente no aspecto actuante do termo. Chegaríamos à conclusão que Quando é Design acaba precisamente antes do objecto. Mas a maioria das pessoas, centenas de Académicos, cada vendedor, todos os apresentadores de programas culturais na televisão usam a expressão: “Objecto de Design” referindo-se a objectos, fazendo-o, em consequência, depois do objecto.

Então podemos problematizar a possibilidade de o *Depois* estar ligado ao Antes. Podermos começar por admitir que, relacionadas com as condições de Goodman para o Quando É da Arte, existem condições prévias que provisoriamente consideraríamos ligadas ao Antes dos objectos e assim possivelmente ligadas ao Quando É do Design .

Comecemos por dizer que a **apresentação** precede sempre a representação; a **impressão**, muitas vezes precede a expressão e que a exemplificação precisa de **autenticação**. Temos então uma nova tríade: **APRESENTAÇÃO, IMPRESSÃO e AUTENTICAÇÃO**. Estas são as condições prévias das condições de Quando É Arte. Note-se que não são condições de Quando É Arte porque se passam antes da existência dos objectos. Serão as condições para o Quando É do Design?

Então para continuarmos neste caminho teremos que saber o que Goodman queria dizer com aquelas três condições:

A Representação é um conceito muito simples: uma coisa está em vez de outra re-apresentando-a. A representação não existe sem a prévia apresentação.

A Expressão é um conceito mais dúbio. A nossa primeira asserção acerca da Expressão é que é um processo de simbolização que lida com coisas difíceis de serem representadas como sentimentos, por exemplo. Goodman, posteriormente irá chamar à expressão “exemplificação metafórica” reduzindo a tríade deste texto ao duo denotação/representação mais exemplificação/expressão tudo isto no quadro mais geral da alusão. A expressão seria assim uma versão da exemplificação com explica Alessandro Giovanelli na entrada sobre Goodman na Stanford Encyclopedia of Philosophy:

“Em resumo uma obra de arte expressa qualquer coisa quando a exemplifica metaforicamente. Assim, a expressão não está limitada a sentimentos e emoções mas compreende qualquer característica que possa ser metaforicamente atribuída a uma obra de arte: em arquitetura, por exemplo, um edifício pode exprimir movimento, dinamismo, ou ser “jazzy”, embora literalmente não possa ter nenhuma dessas propriedades.¹⁸

A Expressão é então um caso particular da Exemplificação que, segundo Goodman, ocorre quando um objecto está a funcionar como amostra das propriedades de outro objecto¹⁹. Neste processo temos que ter dois objectos com uma certa quantidade comum de propriedades. Uma amostra possui características intrínsecas daquilo que exemplifica mas não todas porque senão seria a coisa. Entre Coisa e a sua Amostra (o exemplificador) é identificável uma hierarquia sendo que a Coisa é considerada mais importante do que a amostra.

Então passemos aos conceitos prévios correspondentes.

2.1. Apresentação

Apresentação é tornar uma coisa presente e tornar uma coisa presente significa que quando estamos perante ela, ela não está a representar nada. As coisas que se apresentam funcionam com si mesmas ao contrário das que representam que funcionam como outras coisas. Funcionar como si mesmo é a característica principal da apresentação. A coisa alude a si própria.

Esta aparente distinção ociosa entre apresentação e representação é crucial porque a apresentação indica o primeiro estágio de contacto com alguma coisa ou pessoa. Quando estamos a lidar com a produção de “novos” objectos estamos sempre perante essa situação. Quando nos apresentam um aspirador novo esperamos que ele nos esteja a ser apresentado como aspirador em si.

Será a apresentação uma característica de Quando é Design? Numa interpretação radical poderíamos dizer que só o Design apresenta porque a única apresentação existe para o autor uma vez que todos os objectos externos ao autor são passíveis de denotar ou exemplificar para outros. No entanto estaríamos num beco sem saída do qual queremos sair, pelo menos provisoriamente,

Historicamente, no processo do Design fomos aceitando a existência de **pré-objectos** sobretudo caracterizados por apresentarem objectos, ou melhor dizendo, por apresentarem ideias de objectos. Séculos de produção de objectos tridimensionais tendo como base desenhos bidimensionais corroboram a existência desses pré-objectos. Séculos de edifícios não construídos, esculturas não esculpidas, pinturas não pintadas, cadeiras não produzidas, cartazes não impressos mas manifestadas por desenhos ou outro tipo de registo asseveram a existência de tais pré-objectos. Se aceitarmos a existência desses pré-objectos eles nunca são (enquanto pré-objectos) arte, embora sejam muitas vezes exibidos em museus de arte. Cada vez mais se desenvolve uma epidemia de exposições que mostra os “processos” dos artistas, comparativamente com outros ou não, procurando influências, relações, inspirações.

Exploreemos então a noção de pré-objecto. O seu valor ontológico é determinado pelo propósito de antecipar um objecto a-vir. Ser um pré-objecto é ser em função de outro. Isto quer dizer que esse pré-objecto está em vez de um objecto não o representado uma vez que o objecto ainda não existe. Aprendemos que o Desenho, especialmente aquele desenho normalizado pela Geometria Euclidiana sob a estruturação Cartesiana e de Gaspard Monge supostamente representam coisas. Mas, de facto, quando se projecta um objecto *a-vir*, não se representa nada uma vez que não há objecto real. Consequentemente, o desenho está em vez de nada. Poderia dizer-se que o desenho representa uma ideia, mas, se o desenho representa uma ideia, o que é que apresenta a ideia? Na realidade, o desenho está tornar presente a ideia. Se não for um desenho será outro dispositivo como construções matemáticas para estruturas, ou especificações escritas para a indústria. Alguns dos códigos de apresentação são iguais aos de representação, especialmente nos aspectos formais dos objectos, mas isto não faz a representação igual a apresentação.

Neste ponto devemos sublinhar que os processos de descrição visual são geralmente associados à apresentação de ideias. Estamos a falar de um tipo de descrição pictórica que foi assumindo a designação de Desenhos. Não porque fossem formas gráficas a preto e branco mas porque reconheciam o seu carácter intermédio entre ideia e concretização. O facto é que os pré-objectos são apresentações prontas para serem representadas por objectos. Os objectos podem representar pré-objectos. Deste modo dá-se a alusão entre um e o outro. Como “apresentante” o pré-objecto alude um objecto a vir mas não o pode representar por que ele ainda não existe. A apresentação é uma forma de alusão particularmente ligada ao Design.

2.2. Impressão

A simbolização através da expressão relaciona objectos ou aspectos de objectos com categorias do tipo emocional e sentimental. Embora possamos dizer que qualquer coisa pode expressar (poeticamente) qualquer outra coisa, como: “uma máquina de cafés expresso expressa tristeza”, por amor à clareza diríamos que, de acordo com as suas características uma máquina de cafés expresso poderá expressar qualidades como suavidade ou densidade e não qualquer coisa.

Iremos então indagar se uma máquina de cafés expresso pode expressar alguma coisa enquanto é Design, i.e. se o Quando é Design da máquina torna relevantes ou irrelevantes as suas qualidades expressivas.

Quando discutimos a representação e a apresentação focámo-nos na ideia de pré-objectos correlacionando-os com o facto de o Quando do Design ser pacificamente antes do objecto. Em consequência devemos perguntar-nos se um pré-objecto será capaz de expressar uma vez que o definimos comprometido com o objecto final. A existência dos pré-objectos pode ser autónoma mas então seriam objectos finais ou simplesmente objectos. Não esqueçamos que, como pré-objectos, eles apresentam uma ideia. Tal ideia pode conter a intenção de expressar suavidade através do objecto. Poderíamos até defender que se a apresentação da ideia expressasse suavidade, o objecto o expressaria também. Sabemos que apresentações podem expressar ou não expressar o mesmo que o objecto irá expressar. Como um pré-objecto grosseiramente semelhante a um objecto, um esboço pode exprimir raiva ou força mas corresponder a um objecto que venha a expressar suavidade. Quanto mais o pré-objecto parece o objecto, mais as suas características expressivas se assemelham às características que estarão presentes no objecto. Mas essas características não pertencem ao pré-objecto mas sim ao objecto. Quando estamos em presença deste tipo de características temos a impressão que essas características exprimem algo igual ao que as características do objecto irão exprimir. Só a expressão do objecto é verdadeira e quando acontece. Só podemos estar certos que experimentamos a expressão de algo no pré-objecto a ser experimentada na expressão do objecto quando este está perante nós. Por

outro lado, a expressão de algo no pré-objecto pode não resultar no objecto. Em ambos os casos temos a impressão que o objecto irá exprimir algo.

Efeitos de luz e temperatura em desenhos de arquitectura tornados visíveis através de tramas de linha com gradientes produz a impressão de espaços dramaticamente expressivos como nos Carceri de Piranesi, O uso da perspectiva com distorções cria a impressão que um edifício irá exprimir velocidade. Alguns desenhos de Terragni da “Casa del Fascio” em Como dão a impressão de velocidade, outros, pelo mesmo autor provocam a impressão de estabilidade axionométrica. Em alguns desenhos o autor criou a impressão de um objecto pertencente à tradição futurista, nos outros criou a impressão da dinâmica do equilíbrio do Neo-plasticismo. O objecto construído exprime o que exprime independentemente das impressões que os pré-objectos deram. Hoje em dia, os renderings digitais dão a impressão do que quisermos. Também, a impressão de perigo num storyboard pode corresponder à expressão de perigo num filme. A impressão funciona como uma ponte para a expressão. Embora isto seja um facto, a ponte é frágil. Ambos os conceitos são vagos e difíceis de delimitar. Ainda assim, no edifício Goodmaniano podemos arriscar dizer que a impressão se trata de uma alusão de carácter metafórico uma vez que se refere a uma expressão a existir num outro objecto sem a estar realmente a exprimir. No entanto não pode ser considerada uma exemplificação metafórica uma vez que não existem propriedades intrínsecas entre a impressão e a expressão.

2.3. Autenticação

Exemplificação, como vimos, é diferente da representação porque, como nas amostras o exemplificador e o exemplificado têm que possuir em comum uma certa quantidade de qualidades intrínsecas. Uma amostra de tecido exemplifica um tecido porque exemplifica tudo num tecido (textura, padrão, cor, etc.) menos a sua dimensão.

Não que uma amostra não possua a sua “completude” mas não enquanto está a funcionar como amostra de outra coisa. Ser amostra e ser coisa exemplificada promove uma hierarquia. A amostra está subordinada ao que exemplifica. A parte de colesterol presente numa amostra do meu sangue tristemente exemplifica a totalidade de colesterol que circula na totalidade do meu sangue desejoso de se agarrar às paredes das artérias. Podemos imaginar amostras de quase tudo mas exemplificar desencadeia uma separação na qual um objecto é original e o outro a sua amostra.

Neste sentido, a amostra tem de ser autêntica porque deve possuir autênticas características do objecto que exemplifica. O processo de autenticação é pois anterior ao de exemplificação uma vez que a amostra tem que possuir qualidades autênticas do original. Ao escolhermos um tecido através de uma amostra de tecido, e não através de uma fotografia num catálogo, podemos reclamar se aquilo que comprámos é ou não é autêntico.

Então como é que a autenticação é uma característica de “Quando é Design”? Como referimos relativamente à apresentação/representação e impressão/expressão, uma ideia apresentada é representada por objectos e pode produzir a impressão de qualidades que venham a ser expressadas por objectos. Do mesmo modo podemos dizer que uma ideia é autêntica em si própria. Design é, também, Quando apresentamos uma ideia pronta para ser multiplicada pelos seus representantes, os objectos. Na mesma ordem de ideias, os objectos podem ser amostras de ideias. A questão é quais são as características intrínsecas tanto a objectos (amostras) como a pré-objectos (ideias)? . Embora objectos representem uma ideia sobretudo através de características formais e expressem como resultado de impressões, os objectos exemplificam através de uma característica intrínseca aos dois: o Uso.

O Uso é o “conjunto” de características comuns aos pré-objectos e objectos. Como vimos tanto a apresentação como a impressão conduzem a representação e expressão por um processo de alusão nos quais as características intrínsecas são irrelevantes. Uma folha de papel brilhante usando códigos gráficos e de cor podem apresentar uma máquina oleosa. Um código gráfico de um material pode dar a impressão de aspereza. Nestes casos não estamos a falar de qualidades intrínsecas, estamos a falar de qualidades ou características que simbolicamente estão ligadas a outras qualidades ou características. A única qualidade presente tanto nos pré-objectos como nos objectos é o uso, ou, para ser mais preciso, a potência para o uso. Não posso limpar a minha sala com um desenho mas limpar é a única qualidade intrínseca comum a um aspirador e a um desenho de projecto de aspirador. Neste sentido também podemos falar de autenticação. As qualidades intrínsecas comuns são a autentica potência de uso presente tanto no objecto como no pré-objecto. Pensando bem, autenticação prévia à exemplificação do uso parece ser a característica mais comum de Quando é Design. Reformulando a frase anterior, podemos dizer que os objectos de Design o são Quando são capazes de gerar amostras de uma ideia de uso. Nesse sentido podemos falar de perceber objectos de Design usando-os. Em consequência, pode ser que Design seja Quando temos uma autêntica ideia de uso para ser exemplificada pelo uso autêntico dos objectos.

Cada objecto é uma amostra de um objecto de Design. Neste sentido podemos também explicar porque é que cadeiras que nunca foram usadas nos museus de Design são particularmente Design: porque estão a exemplificar, exemplarmente concentradas nesse papel, uma ideia de uso.

Recentemente na secção de Arte Contemporânea do Philadelphia Museum of Art foi exibida uma pequena exposição de cadeiras de design²⁰. Enquanto numa sala vizinha algumas caixas Brillo de Andy Warhol exibiam o seu carácter único, a cadeira “Vermelha” dos irmãos Campana impunha a sua natureza de refinado múltiplo. Nem as caixas nem a cadeira tinham sido usadas para sentar...

3. Quando é Depois

Até aqui temos tentado Quando é Design a “antes do objecto”. Todos sabemos que os objectos de Design proliferam e são usados como objectos de Design depois de serem objectos.

Alguns puristas dirão que não podemos designar o objecto de Design como Design se não é usado uma vez que ele foi desenhado/projectado para ser usado: Design é Quando está a ser usado. Não só os objectos são de Design sem serem usados, quando estão na montra de uma loja ou na sala de um museu, como são especialmente de Design quando, assim classificados, estão perante nós.

Depois do objecto, Design é Quando podemos reflexivamente identificar características nos objectos que nos conduzam às três condições: apresentação, impressão e autenticação.

Enquanto os pré-objectos são sempre objectos de Design, os objectos finais podem deixar de ser objectos de Design e tornarem-se simplesmente objectos. Depois do objecto, Design é Quando o objecto pode ser simbolicamente ligado á fase do pré-objecto. O mesmo objecto pode ser desligado dessa fase. Um objecto puramente usado deixa de ser, nesse momento, um objecto de Design e passa a ser simplesmente um objecto. O facto de alguns objectos de Design serem feitos simplesmente para serem só objectos (serem só usados) não faz deles só objectos podendo ser percebidos como objectos de Design.

Considerando as condições de uso, poderemos interrogar-nos se um objecto funciona melhor que outros ou se é mais feio ou pesado? Este tipo de questões levar-nos-iam a argumentar acerca de quando é bom Design e não simplesmente acerca de quando é Design.

Mas voltemos a insistir, então e funcionar bem? Todos sabemos que o trabalho dos designers nem sempre funciona bem. O espremedor de limões de Philipe Stark balança e desliza, as cafeteiras de Aldo Rossi têm explosões súbitas e perdem a pega facilmente, e como se limpa o pó à cadeira “Vermelha”? Ou usamo-la para limpar o pó? No entanto todos estes objectos são Design de designers. Em alguns casos, não funcionar bem parece ser uma característica distintiva do Design dos designers!... Algumas características desses objectos compensam o anátema do mau funcionamento. Poderosamente representam uma ideia e fortemente expressam impressões. Se a exemplificação de uso é diminuída ou aumentada pelos problemas com o uso, é matéria para outra discussão. A Função não pode ser um critério para a definição de Design com Quando é em vez de O Que é. Não há dúvida que as máquinas voadoras de Leonardo eram objectos de Design embora não funcionassem enquanto tal.

Então, enfim, podermos destacar o Design no mundo artificial?

4. Quando é uma Ciência do Design?

A este ponto conclusivo devemos dizer muito claramente que um objecto de Design é um pré-objecto. De acordo com isto, Design é Quando esse pré-objecto é trabalhado para ser apresentado e isso é o que o Design é.

Apesar destas claras declarações podemos observar e perceber objectos como objectos de Design. Consequentemente podemos dizer que um objecto é Design Quando as seguintes condições se verificam:

- Quando o objecto é percebido como representando a ideia que o precedeu.
- Quando o objecto é percebido como expressando uma impressão prévia.
- Quando o objecto é percebido como exemplificando uma ideia de uso como sua amostra autêntica.

Estas condições são suficientes para destacar o Design do resto do mundo artificial? O destaque é feito pelo funcionamento simbólico dos objectos e não pelos objectos. Julgamos também que, ao contrário de Goodman para a Arte em que bastava uma condição para esta se verificar, no Design, duas das nossas condições devem apresentar-se cumulativamente (apresentação e autenticação). Isto permite-nos destacar Design da Arte.

Lembre-mos que os objectos são meras vítimas da simbolização.

Quase no fim de “When is Art”, Goodman afirma:

“Uma característica saliente da simbolização é, como afirmei, é que tanto pode vir como pode ir. Um objecto pode simbolizar diferentes coisas em diferentes momentos e nada noutras alturas. Um objecto inerte ou puramente utilitário pode vir a funcionar como arte, e uma obra de arte pode vir a funcionar como um objecto puramente utilitário”.²¹

Podemos dizer que por um processo de simbolização “regressivo” que temos vindo a discutir, um objecto inerte pode vir a funcionar com objecto de Design e um objecto de Design pode vir a funcionar com um objecto inerte ou puramente utilitário. Que é o que a maioria faz! Mas não enquanto objectos de Design! Enquanto objectos de Design, eles estão a sê-lo quando se verificam aquelas condições. E, embora possamos encontrar objectos de Design mostrando apenas uma das condições para Quando é Design, é razoável pensar que só a presença cumulativa de duas num objecto é necessária e que a presença da terceira é a característica de quando é Design de designers, corresponde às expectativas dos percipientes do Design e, consequentemente, torna o objecto estável como objecto de Design. Isto

não quer dizer que objectos sem significado não possam resistir ao tempo. Resistem mas não como Design.

Tudo isto é importante quando usamos objectos? Relativamente pouco importante se esquecermos muitas funções sociais dos objectos para além do puro utilitarismo. No entanto é da maior importância da definição do Design como objecto de estudo.

Ao substituírmos a questão o Que é pela questão Quando é encontrámos um caminho para colocar o Design ao alcance de uma teoria dos símbolos.

O Quando é particularmente importante para os Estudos de Design porque delimita Design. Diríamos que o Que é Design é sempre vazio se não for colocado como Quando. Ao “quandificarmos” a questão conseguimos centrar os nossos estudos sobre Design em o que significa Design. Posto de outra maneira: centrar as nossas investigações em objectos que signifiquem Design ou que sejam significantes de Design.

Isto não são questões ociosas. Quando estamos a estudar Design temos que ter em mente quando é que o Design é. Esta questão é particularmente importante para promover uma Designologia destacada da Sociologia, Psicologia, Antropologia ou qualquer outra *Logia*.

A Designologia deveria ser, consequentemente uma ciência devotada a compreender:

1. A natureza dos pré-objectos.
2. Os processos pelos quais os objectos aludem os pré-objectos.

Se como Goodman pretendia, qualquer ciência opera dentro do seu próprio sistema de simbolização relacionado com outros sistemas de simbolização através de uma teoria geral dos símbolos, a Designologia deveria focar-se primeiramente nas condições para Quando é Design. Numa posição extremamente radical, construir uma Designologia implicaria o reconhecimento de que a apresentação e a impressão devem ser consideradas como estando a favor da autenticação. A apresentação e a impressão têm que promover a autenticação de uma ideia de uso. A Designologia poderia então tratar essencialmente do processo da autenticação, isto é, do modo com uma ideia de uso é percebida através dos objectos. E, naturalmente como é que essa ideia de uso é construída ou constituída.

A questão essencial para o Quando em vez de o Quê é: como é que se produzem amostras autênticas de uma autêntica ideia de uso.

Hoje em dia, preocupações com a sustentabilidade na produção de objectos ou são usadas como estratégia legitimadora que refere a fase do pré-objecto afirmando o Design como “preocupado” ou passam directamente para aqueles que os usam. Mesmo neste caso existe um público de Design constituído pelas academias e a crítica que lhes identifica as qualidades como Design. Desde sempre que a Antropologia ou a Semiótica considerou sistemas de objectos e os estudou no entanto os seus estudos não são de Designologia. Não quer dizer que a Designologia negue a validade da Antropologia, Semiótica ou Engenharia Mecânica. Pelo contrário, a Designologia terá que ser de uma voracidade e vivacidade metodológica, de modo a ser capaz de estudar profundamente as relações entre objectos e pré-objectos. Neste sentido nunca será demais reforçar o papel da História na identificação do desenvolvimento desta relação e entre que tipo de receptores e produtores. Mas este aspecto será objecto de outros estudos. Como exemplo poderemos colocar a pergunta: quem são os antepassados dos Designers, os autores do chão ou do tecto da Capela Sistina?

Resta afirmar que, como hipótese, devemos colocar que a relação entre a Arte de Goodman e o Design é muito estreita, no sentido em que o resultado, os artefactos são sempre passíveis de simbolização. E

que, embora os objectos de Design possam ser a maior parte do tempo objectos inertes ou de uso, alguns podem ir parar a museus de arte não perdendo a sua qualidade de objectos de design. Suspeito, em conclusão, que uma Designologia será sempre, ironicamente, uma Ciência da Arte.

Agradecimentos:

À minha mulher Susana Oliveira que me apresentou a obra de Nelson Goodman. A sua tese de mestrado em Estética e Filosofia da Arte sobre a Convencionalidade da Perspectiva em Goodman e Gombrich foi uma constante inspiração para a redacção deste texto.

Notas:

¹ “American Philosopher who has made major contributions to epistemology, metaphysics, and philosophy of science, as well as to aesthetics. In his youth he ran an art gallery, and throughout his life he has been an avid collector of art. He is Professor Emeritus of Philosophy at Harvard University.” (Elgin, 1992, p. 175)

Goodman nasceu em 1906 e morreu em 1999. Foi o autor, entre múltiplos textos de:

Problems and Projects (Indianapolis: Hackett, 1972).

Languages of Art (Indianapolis: 1968); 2nd edn (Indianapolis: Hackett, 1978).

Ways of Worldmaking (Indianapolis: Hackett, 1978).

Of Mind and Other Matters (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1984). “

² Nelson Goodman, “When is Art” in *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, 1^a pub. 1977) pp 57-70.

³ O termo designologia foi cunhado por Tufan Orel numa conferência realizada em 1989 no CIRA, Center for Interdisciplinary Research in the Arts, Northwestern University, Evanston, Illinois. Orel afirmava que o ao conhecimento sobre Design faltava sobretudo organização. Tufan Orel escreveu também sobre o que a Designologia não devia ser: “not telling people how to design functional objects nor developing an epistemology of design activity. (...) [t]he most urgent task of “designology” is **coordination** (T. O. explica numa nota que quer dizer “coordenação” no sentido que Karl Mannheim expressou, por exemplo em *Freedom, Power and Democratic Planning*) and adjustment of the intellectual productions which have developed up to now in separate ways.”

Orel, Tufan, (1991) "On the Science of Design or “Designology”, in *Design at the Crossroads, CIRA Working Papers Series N.º. 3*, Marco Diani & Victor Margolin eds, Evanston, Ill: Center for Interdisciplinary Research in the Arts

⁴ Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, 1^a pub. 1977)

⁵ Margolin, Victor, (ed.) *Design Discourse, History, Theory, Criticism*, (Chicago: Chicago University Press, 1989).

⁶ Margolin, Victor, “Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping”, in *Design Discourse, History, Theory, Criticism*, (Chicago: Chicago University Press, 1989). Pp 265- 287

⁷ Margolin, V., Doordan, D. Buchanan, R. , “Twenty Two Years of Pluralistic Discourse”, in *The Radical Designist, Issue Zero*, <http://www.iade.pt/designist/> acessado em Janeiro 2008.

⁸ Dilnot, Clive, “The State of Design History, Part I and Part II,” in Margolin, Victor, (ed.) *Design Discourse, History, Theory, Criticism*, (Chicago: Chicago University Press, 1989) pp. 213- 250

⁹ Fry, Tony, *A New Design Philosophy, an Introduction to Defuturing*, (Adelaide: University of South Wales Press, 1999)

¹⁰ CHOW, Rosan, [Evolution, Epigenesis and/or Recycling in Design Theorizing](http://ead06.hfk-bremen.de/) in *Proceedings of the 6th EAD Conference*, Bremen, <http://ead06.hfk-bremen.de/>, 2005, p. 1, acedido em Janeiro 2008:

“I have not reflected on design for a very long time, just a few years. I have learned two things that I believe important to keep in mind when thinking about design. Firstly, anyone can define design all he or she wants and desires, and there are many different expressions on design. Here are some examples (arranged by years):

- ‘Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones’ (Simon 1991: p.111).

- ‘... our new definition of designing as *the initiation of change in man made things*’ (Jones 1992:p.6 italics in original).

- ‘Design is the human power of conceiving, planning and making products that serve human beings in the accomplishment of any individual or collective purpose’ (Buchanan 2001a).

- ‘Design is the ability to imagine, that-which-does-not-yet-exist, to make it concrete or concretized form as a new, purposeful addition to the real world’ (Nelson 2002).

- ‘Design is a noun referring to a specification for making a particular artefact or for undertaking a particular activity. ‘Designing - non routine human internal activity leading to the production of a design’ (Love 2002).

- ‘Design is a network of chunks of ideas and activity patterns in the interface region between the contextual and the artefactual’ (Jonas 2004:p.222).”

(Chow , 2005, p.1)

Referências de Rosan Chow:

Buchanan R. “Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture”. *Philosophy and Rhetoric*. 2001;34(3):183-206.

Jonas W, Meyer-Veden J. *Mind the Gap! On Knowing and Not-Knowing in Design*. Bremen: Hauschild Verlag; 2004.
Jones JC. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons, Inc; 1992.

Love T. "Learning from the Design-Science Paradox: New Foundations for a Field of Design". *the Basic Paradox*: Bremen. 2002.

Nelson H. "Design Capacity: A basis of human activity". *the Basic Paradox*: Bremen. 2002.

¹¹ Dilnot, Clive "Ethics? Design?" In Tigerman, S (ed.), *The Archeworks Papers*, (Chicago, Illinois: Archeworks Chicago, 2005)

¹² Nelson Goodman, "When is Art" in *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, 1ª pub. 1977) pp 57-70.

¹³ Nelson Goodman, *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, (Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1976) p.11.

¹⁴ Idem, pp. 252-255

¹⁵ Uma mente tortuosa argumentaria que a arte também é percebida pelo processo do uso porque através dos processos da representação, expressão e exemplificação está a ser usada. Ou seja, perceber algo *como arte* é o uso da arte de outra maneira inútil como arte. O que caracteriza o uso da arte é precisamente a existência de funcionamento simbólico quando mostrada como arte. Enquanto que em Design, um objecto é percebido pelo processo de usar o seu uso.

¹⁶ "The further question of defining stable property in terms of ephemeral function – the what in terms of the when – is not confined to the arts but is quite general, and is the same for defining chairs as for defining objects of art" in Nelson Goodman, "When is Art" in *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, original work published 1977) p.70.

¹⁷ "a chair remains a chair even if never sat on, and a packaging case remains a packaging case even if never used except for sitting on" Idem, p.69.

¹⁸ Giovanella, Alessandro (2005), "Goodman's Aesthetics" in *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, <http://plato.stanford.edu/entries/goodman-aesthetics/#4.2> acedido em Janeiro de 2008.

"In brief, a work of art expresses something when it metaphorically exemplifies it. Accordingly, expression is not limited to feelings and emotions but comprises any feature that can be metaphorically attributed to an artwork: in architecture, for instance, a building may express movement, dynamism, or being "jazzy" although, literally, it can't have any of those properties.

¹⁹ Nelson Goodman, "When is Art" in *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, original work published 1977) p.70.

²⁰ "Transformed: Uncommon Material in Contemporary Design" – Installation at the Philadelphia Museum of Art from April 23 to October 9 2005. <http://www.philamuseum.org/exhibitions/installations/transformed.shtml> accessed 8, November 2005

²¹ "A salient feature of symbolization, I have urged, is that it may come and go. An object may symbolize different things at different times, and nothing at other times. An inert or purely utilitarian object may come to function as art, and a work of art may come to function as an inert or purely utilitarian object."

Nelson Goodman, "When is Art" in *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett, 1985, original work published 1977) p.70.