

Catarina Grácio de Moura

Universidade da Beira Interior
Portugal

The Word Design

The paper focuses on the analysis and exploration of the word Design, questioning some of the possible associations opened by its etymological origins, polysemy and apparently intrinsic vocation to ambiguity. It doing so, it tries to find in its historical expression a contribution to better understand how its cultural impression has been processed, both as a concept and as a practice. This reflection rises from the notion that, in spite of Design's daily omnipresence in our lives and the way it subtly or explicitly conditions an increasing and transversal number of human experiences, its pervasive nature does not translate an equally generalized perception of its action or value. Therefore, the relationship with Design tends to be determined by a lack of knowledge regarding not only the (real and potential) dimension of its impact (and, with it, the kind of responsibilities — economical, social, political, environmental,... — which can and should not be ignored), but also the multiple dimensions and the deep meanings it now represents in our contemporary world. Thus, being able to understand it becomes increasingly as important as the ability to explain and integrate it, in order to contribute to the creation of a necessary — if not urgent — *Design culture*.

Keywords

Self-image, representation, blogs, anorexia, public communication

A Palavra Design

Este texto centra-se na análise e exploração da palavra Design, interpelando algumas das possíveis associações abertas pela sua origem etimológica, polissemia e aparentemente intrínseca vocação para a ambiguidade, e procurando na expressão histórica do território semântico que a ele conduz um contributo para melhor compreender o modo como, tanto enquanto conceito como enquanto prática, se tem vindo a processar a sua impressão cultural. A relevância de uma reflexão como a que aqui se propõe radica na inevitável constatação da omnipresença quotidiana do Design nas nossas vidas e de como, subtil ou explicitamente, este condiciona, hoje, todo o tipo de experiências humanas sem que a sua natureza pervasiva traduza, no entanto, uma percepção igualmente generalizada da sua acção ou do seu valor. A relação com o Design tende, por isso, a pautar-se pelo desconhecimento não só da (real e potencial) dimensão do seu impacto (e, com ela, do tipo de responsabilidades — económicas, sociais, políticas, ambientais,... — a que não pode nem deve furtar-se), mas também das múltiplas dimensões e dos profundos significados que tem vindo a assumir no mundo contemporâneo. Consequentemente, compreendê-lo torna-se, cada vez mais, tão importante como explicá-lo e integrá-lo, de modo a contribuir para a criação de uma necessária — se não mesmo urgente — *cultura do Design*.

Palavras-chave

Polissemia, Ambiguidade, Intenção, Artificial, Design.

Quando pensado como manifestação da capacidade do ser humano não apenas de criar, mas também de transformar o ambiente que o rodeia e o sentido do que nele encontra, o Design vê-se associado à Semiótica com a mesma naturalidade com que a sua acção traduz, em simultâneo, a interrogação e a codificação do mundo. Design é levar o objecto ao seu signo (Zimmermann, 1998), sendo objecto não necessariamente a coisa material, mas, num sentido mais global, o que é pensado ou representado enquanto se distingue do acto pelo qual é pensado (*Idem*).

A palavra Design é constituída a partir da união dos radicais latinos *de* e *signum*: o primeiro, *de*, uma preposição cujo significado denota proveniência, remetendo para a mudança de algo que transita de um estado para outro e aportando, por isso, ao conceito o sentido de acção transformadora; o segundo, *signum*, o substantivo signo, unidade básica do processo comunicativo e evidência da nova realidade significativa que aparece, ganha forma, se dá a ver como consequência dessa metamorfose.

Acompanhando esta lógica, poderíamos entender o Design como acto de transformação de uma realidade noutra, destinada a representar um propósito comunicativo deliberado: “indica tanto a acção de mostrar algo de algo (em geral, a ‘ideia’ ou ‘essência’), constituindo-se na ‘relação’ – daqui a intrínseca implicação com a *mimesis* ou com a ‘semelhança’ (*homoiótês*) antigas (...) –, como a acção de incidir, que abre, marca ou inscreve” (Paixão, 2008: 37).

Na perspectiva de Yves Zimmermann (1998), porque o Design dá nome tanto à acção implícita no verbo como ao resultado dessa acção, torna-se fundamental explicitar o que entendemos, ou podemos entender, como *acção*. Partindo da sua definição mais genérica, *acção* surge-nos como movimento ou mudança consciente, próprio de todos os seres vivos. No entanto, ao recuarmos à sua raiz grega deparamo-nos com o facto de a *acção* (*pragma*) tanto poder ser imanente, quando produzida no interior do agente (pensar), como transitiva, quando termina no seu exterior (escrever, desenhar). Quando entendida como acto de produzir ou fabricar algo, a *acção* transitiva pode situar-se no domínio da *praxis* ou da *poiesis*. No primeiro caso, está em causa a transformação do ser humano; no segundo, da própria natureza. Se a criação se revelar anteriormente inexistente, a *acção* passa a ser considerada inovadora, capaz de gerar algo original e diferenciado. Caso demonstre ser útil, a criação, ou seja, o resultado do acto ou *acção* de criar, vê acrescentada à sua função comunicativa uma dimensão de aplicabilidade que nos permite entender, e definir, o Design (verbo) como *acção* transitiva aplicada à produção do útil (*Idem, Ibidem*).

A associação etimológica da palavra Design à *acção* de transformar, perspectivada como passagem da forma de um estado A a um estado B, permite-nos detectar na determinação formal o domínio sobre o qual o designer exerce a sua função. A forma pode ser identificada como *eidós* – quando traduz uma intenção que, para o sujeito, não é ainda mais do que uma ideia ou conceito mentalmente desenvolvidos – e como *morphé* – quando já se encontra dotada de uma existência material, concretizada no exterior do sujeito, naquilo que ele pode perceber sensivelmente. Tendo em conta que a todo o conceito corresponde uma representação, *morphé* e *eidós* revelam-se inseparáveis de e em toda a construção.

A metamorfose através da qual a forma evolui do conceito para o objecto convoca a articulação das dimensões racio-

nal e operacional do ser humano com a sua sensibilidade, permitindo que a mais pura essência formal da obra estética emerja dessa construção/transformação. A raiz etimológica do verbo construir, vinda do latim *struere*, conduz-nos à noção de estrutura, entendida como um conjunto no qual a harmonia e unidade do todo advêm do sentido obtido pelo modo como as partes dialogam e se influenciam entre si. O que nos remete novamente para o Design, igualmente entendido como *acção* capaz de, ao detectar a estrutura profunda de um problema, forjar e dar forma à sua solução. O processo projectual, capaz de evidenciar tanto a estrutura como os seus elementos constituintes e o modo como estes se relacionam entre si, identifica-se como *acção* construtiva resultante de um conjunto de operações de carácter simultaneamente racional/objectivo (como o cálculo ou a medição) e irracional/subjectivo (na linha da sensação e da imaginação). As primeiras, de natureza tangível, são facilmente traduzíveis em códigos perceptíveis pelas máquinas, permitindo que a tecnologia informática se ocupasse eficazmente da sua gestão, por exemplo. As segundas, ao remeterem para efeitos, emoções e sensações estéticas, vêem-se remetidas para o âmbito da criatividade artística, cuja natureza intangível torna difícil de definir e identificar. O Design é a ponte que une estes dois universos, união essa que contribui tanto para a clareza como para a ambiguidade da sua natureza projectual.

Polissemia e ambiguidade

A vantagem de procurar compreender melhor o universo de sentido(s) aberto pelo Design a partir da própria palavra é-nos apresentada, entre outros, por Vilém Flusser (2010) [1], que mergulha no que ele mesmo define como uma interrogação de natureza semântica com o objectivo de aí encontrar pistas que permitam apreender de que modo a ideia e a *praxis* que se associam à noção de Design conquistaram o seu actual significado, tanto em termos sociais como teóricos, tornando-se presença recorrente e preponderante na análise e no questionamento contemporâneos da cultura. É interessante o modo como a encontramos também em Yves Zimmermann (1998) [2], por exemplo, que diseca a palavra Design e os seus diversos significados em distintos idiomas, estabelecendo um paralelismo com a palavra *desígnio* ao tentar provar que Design é propósito e intenção.

Tanto a polissemia como a polivalência da palavra Design manifestam-se abundantemente na linguagem quotidiana, dado o uso ambíguo e indistinto que a versão actual per-

[1] Cf. Flusser, V. (2010). *A Filosofia das Coisas*. Lisboa: Edições 70.

[2] Cf. Zimmermann, Y. (1998). *Dal Disegno*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 98-121.

[3] Os dicionários ingleses são relativamente consentâneos na definição que oferecem do substantivo e verbo Design, ainda que nem todos igualmente exaustivos. O *The New Oxford Dictionary of English* apresenta-nos o Design como “Noun 1. A plan or drawing produced to show the look and function of workings of a building, garment, or other object before it is built or made: he has just unveiled his design for the new museum. (mass noun) The art or action of conceiving of and producing such a plan or drawing (...): an arrangement of lines or shapes created to form a pattern or decoration (...). 2. (mass noun) Purpose, planning, or intention that exists or is thought to exist behind an action, fact, or

mite no seu idioma original, o Inglês [3], pois tanto pode referir-se a criações tangíveis inscritas num contexto espaço-temporal (um edifício e o seu interior, um jardim, uma peça de vestuário, um sistema de sinalética,...), como pode descrever uma construção intangível e hipotética (um plano ou uma estratégia). Esta última associação assume, aliás, múltiplas e curiosas possibilidades, de acordo com as quais Design pode ser um objectivo específico tido em vista por um indivíduo ou um grupo, um projecto ou esquema deliberadamente ocultos, uma intenção agressiva ou maléfica, um esquema subjacente que comanda o funcionamento ou desenvolvimento de alguma coisa, e ainda um plano ou protocolo para desenvolver ou alcançar algo, bem como o seu processo de preparação. Possibilidades que aproximam o Design à poderosa ideia de desígnio — intenção, plano, projecto, propósito —, cruzamento que não é, de todo, fortuito e que contribui (e, eventualmente, explica) a amplitude semântica que torna o termo tão ambíguo.

De facto, Design e desígnio têm ambos origem no verbo latino *designare* (*designo, -as, -are, -avi, -atum*) — marcar de um modo distinto, traçar, definir, representar, desenhar, indicar, designar, assinalar, pôr em ordem, arranjar, dispor, revelar, mostrar — que, por sua vez, deriva do substantivo *signum* (*signum, -i*) — sinal, marca, marca distintiva, indício, prova, sintoma, prognóstico, presságio, pegada, vestígio. Ambas as definições nos confirmam que, desde a origem, a palavra Design se situa como mediadora entre o inteligível e o sensível, evidenciando uma inegável dimensão semiótica traduzida na fórmula medieval *aliquid stat pro aliquo* — algo que está por algo, numa dinâmica constante entre presença e ausência que define não só o entendimento histórico do signo, mas também a natureza projectual do Design.

material object: the appearance of design in the universe. Verb (with obj.) Decide upon the look and functioning of (a building, garment, or other object), typically by making a detailed drawing of it (...). (often bc designated) Do or plan (something) with a specific purpose or intention in mind (...). ~ORIGIN Late Middle English (as a verb in the sense 'to designate'): from Latin designare 'to designate', reinforced by French désigner. The noun is via French from Italian." Cf. Pearsall, J. (Ed.), (1998). The New Oxford Dictionary of English, Oxford: Oxford University Press, p. 500. Mais detalhada nos significados encontrados e, consequentemente, melhor ilustradora da utilização ambígua desta palavra, a Enciclopédia Britânica define Design nos seguintes termos: (como verbo) "1: to create, fashion, execute, or construct according to plan: DEVISE, CONTRIVE; 2 a: to conceive and plan out in the mind <he --cd the perfect crime>; b: to have as a purpose: INTEND <she --cd to excel in her studies>; c: to devise for a specific function or end <a book --cd primarily as a college textbook>; 3: archaic: to indicate with a distinctive mark, sign, or name; 4 a: to make a drawing, pattern, or sketch of; b: to draw the plans for <-- a building>" c (como substantivo) "1 a: a particular purpose held in view by an individual or group <he has ambitious --s for his son>; b: deliberate purposive planning <more by accident than -->; 2: a mental project or scheme in which means to an end are laid down; 3 a: a deliberate undercover project or scheme; PLOT; b: plural: aggressive or evil intent used with on or against <he has --s on the money>; 4: a preliminary sketch or outline showing the main features of something to be executed <the -- for the new stadium>; 5 a: an underlying scheme that governs functioning, developing, or unfolding: PATTERN, MOTIF <the general -- of the epic>; b: a plan or protocol for carrying out or accomplishing something (as a scientific experiment); also the process of preparing this; 6: the arrangement of elements or details in a product or work of art; 7: a decorative pattern <a floral -->; 8: the creative art of executing aesthetic or functional designs". Britannica - The Online Encyclopedia (em linha). Consultado a 22/07/2018.

A partir da análise desta raiz latina podemos intuir igualmente a origem da ambiguidade que os séculos seguintes viriam a forjar na evolução das palavras desenhar e desenhar (também elas vindas do étimo latino *designare*), não só entre o conjunto mais restrito das línguas romance, mas também no âmbito mais alargado dos idiomas que, devido à constante metamorfose histórica das fronteiras políticas, estas foram influenciando. É o caso, determinante para a situação em análise, da ascendência que o Francês (romance) viria a exercer sobre a evolução da língua inglesa (de origem germânica) a partir da invasão normanda da Grã-Bretanha, em 1066, condicionando profundamente o Inglês medieval. Com efeito, é este o percurso que ajuda a compreender que o latim *designare* origine o italiano *disegnare* que, por sua vez, determinará o francês *désigner*, terminando no inglês *design* — que, no fundo, fecha um ciclo quando, em finais do século XX, volta a fazer parte (enquanto anglicismo, como se fosse algo novo e desprovido desta dimensão histórica) o vocabulário das suas línguas de origem.

Porque falamos, então, em ambiguidade? Sentimo-la, desde logo, no Italiano, onde a palavra *disegno* é, simultaneamente, desenho e desígnio. O nosso entendimento imediato destas duas palavras não as situa como sinónimos e a própria língua italiana, ainda que tornando-as homógrafas, distingue-lhes o sentido, atribuindo *disegno*, enquanto desenho, a *disegnare, mostrare e disegno*, enquanto desígnio, a *progetto, intento*. A confusão ocorre apenas na palavra *disegno* enquanto substantivo. Na sua formulação verbal, temos *disegnare* para desenhar e *designare* para designar. No entanto, designar e desígnio não têm a relação directa que podemos encontrar entre desenhar e desenho. Designar traduz o acto de apontar, assinalar, significar, nomear, escolher ou determinar, enquanto desígnio remete, como já referimos, para intento, intenção, plano, propósito e projecto.

A tradução portuguesa assume *disegnare* como desenhar e projectar e *disegno* como desenho, atribuindo-lhe igualmente o sentido figurado de plano. Esta alusão ao desenho como projecto, aliada ao facto de, muitas vezes, a palavra Design também ser traduzida como desenho, pode ser um foco potencial de tensão entre duas áreas que, sobretudo ao longo das últimas décadas, procuraram afirmar-se pela diferença de natureza, objecto e procedimentos. O contributo do Português para a definição conceptual que aqui nos ocupa é problemático, desde logo porque a adopção do vocábulo anglo-saxónico Design, perfeitamente funcional enquanto substantivo, se transforma numa dificuldade quando procuramos contraí-lo enquanto verbo, forçando-nos a soluções como *conceber, formular, criar* e, com maiores reticências, *designar*, nem sempre cabalmente ajustadas à ideia (ou acção) que desejamos transmitir.

No entanto, a língua portuguesa não foi a única a adoptar o anglicismo Design, que actualmente encontramos também, apenas a título de exemplo, nas edições mais recentes dos dicionários de Francês, Alemão e Italiano. Suspeitamos que em muitos mais, pois não há como escapar à evidência da globalização que este termo conheceu ao longo da segunda metade do século XX. Esta conquista generalizada operada pela formulação anglo-saxónica na contemporaneidade está, no entanto, circunscrita a uma percepção muito específica da palavra enquanto "estética industrial aplicada à pesquisa de formas inovadoras e adaptadas à sua função (para objectos utilitários, mobiliário, habitat em

geral)” [4], “método que serve de base à criação de objectos e mensagens tendo em conta aspetos técnicos, comerciais e estéticos” ou ainda “aspeto exterior de um objeto; configuração física”. Nesta mesma linha, é frequente adicionar ao termo genérico Design um qualificativo que o especialize, recurso evidente na identificação das diversas disciplinas contemporâneas que ilustram a sua dimensão aplicada: Design Industrial, Design Gráfico, Design de Comunicação, Design de Moda, Design de Interação, entre outras.

Desenho — Desígnio — Design

Embora esse factor seja predominante no entendimento generalizado da palavra, parece-nos redutor perspectivar o Design exclusivamente em função das vertentes tangíveis que, ao longo do século XX, se foram definindo enquanto áreas profissionais e disciplinas distintas entre si. Nesse sentido, operamos na esperança de compreender não as suas diferenças, mas o que têm estas áreas em comum, ou seja, o que é que as precede e, no fundo, as une e torna possíveis.

As traduções portuguesas não são alheias a esta questão e preservam-lhe o sentido de plano, projeto e criação, embora insistam em associar-lhe também a noção de desenho. Mas não nos precipitemos: ainda que nem todos os dicionários o explicitem, desenho é Design quando nos referimos à “forma do ponto de vista estético e utilitário”, bem como à “representação de objectos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais”, acepção consideravelmente distinta da que, em geral, encontramos para desenho quando entendido como “representação das coisas e dos seres, ou até mesmo das ideias, por meio de linhas e de manchas, a lápis, a tinta, etc.”, “arte de representar pessoas ou objectos por meio de linhas e sombras”, “arte que ensina os processos dessa representação”, ou “delineação dos contornos das figuras”. No entanto, não raramente encontramos o desenho definido ainda como projecto, plano e desígnio.

Voltamos a deparar-nos com esta acepção *antiga*, num caso (ideia ou plano que se pretende levar a efeito, desígnio, intenção, intento) indicada como estando em desuso, noutro (intento, desígnio) como sendo um sentido figurado. Compreendemos, assim, que, embora as suas acepções contemporâneas os distanciem, desenho e Design estão unidos por uma etimologia e por um entendimento comum de uma natureza (intangível) que antecederia (ou transcenderia) as suas respectivas dimensões práticas e tangíveis. O *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa* confirma-o, remetendo desenho (“... foylhe forçado leixar sua empresa, perder o *desenho* de sua cobiça, para acodir à conservação do adquerido...”) para desenhar, que radica no latim *designare* e define como “marcar (de maneira distintiva), representar, designar; indicar (...); designar (para um cargo, para uma magistratura); ordenar, arranjar, dispor; marcar com sinal distintivo” (Machado, 1995: 316-317). Sublinha-se, com interesse, o facto de a acepção de desenho/desenhar

que vigora no século XVI se encontrar tão próxima da que actualmente se oferece também de Design.

É possível que o carácter ambíguo destes conceitos na língua portuguesa esteja relacionado com a particularidade de a evolução do nosso idioma ter abandonado o uso da palavra *debuxo* — esboço, bosquejo ou representação gráfica de um objecto pelos seus contornos ou linhas gerais —, historicamente anterior ao uso da palavra desenho. Proveniente do francês antigo (século XII) *deboissier* (desbastar a madeira, esculpir) que, por sua vez, se forma a partir de *buschier* (vindo do germânico *buschen* — bater, golpear, impressionar, cunhar moeda), debuxar é um vocábulo comum às três línguas romance ibéricas (Português, Espanhol e Catalão) e às línguas medievais de França desde os séculos XIII e XIV. Ainda que, em geral, encontremos esta palavra aplicada à representação gráfica, é curioso constatar que também lhe era associado o sentido de planejar, figurar, imaginar e até descrever ou representar com palavras. Talvez ter preservado a utilização corrente da palavra *debuxo* pudesse ter libertado a palavra desenho para um sentido mais abertamente próximo da ideia de projecto, plano e desígnio, invalidando a necessidade de adoptar o anglicismo Design e colmatando um défice que o Português parece apresentar, neste âmbito, relativamente às restantes línguas romance.

A influência dos vocábulos italianos *disegno* (desenho, plano) e *disegnare* (desenhar, projectar) gera duas palavras em uso na língua francesa a partir do século XV: *dessin* (de *dessiner*, actual *dessiner*) e *dessein* (*desseing* até ao século XVIII, de *desseigner*, actual *dessiner*). Embora sejam apenas variações uma da outra até ao século XVIII, a partir daqui o sentido destas palavras (enquanto substantivos) autonomiza-se: *dessin* define desenho, delineamento; e *dessein* traduz desígnio, intento, propósito, fim, projecto — ou seja, Design. [5]

Mais aproximado ao português está o caso espanhol, que do italiano *disegno* herda *diseño* e do francês antigo *deboissier* herda *dibujar* e, conseqüentemente, *dibujo*, tal como a língua portuguesa herdou debuxar e debuxo. No entanto, ao contrário desta, a língua espanhola preservou o uso de ambos os vocábulos, reservando para *dibujo* o sentido de delineação, figuração e representação gráfica, e para *diseño* a translação mais directa do significado contemporâneo de Design [6], o que faz com que o Espanhol, idioma particu-

[5] O verbo que subjaz a ambas as palavras, *dessiner*, utiliza-se contemporaneamente como “*dcsnhar; rprsntar; figurar; projectar; dclncar; mostrar; indicar; fazer sobressair*”. A título de exemplo. Cf. Costa Carvalho, O. (1997). *Dicionário de Francês – Português*. Dicionários Editora, Porto: Porto Editora, p. 248. v.t. Dubois, J. et al. (1966). *Dictionnaire du Français Contemporain*. Paris: Librairie Larousse, pp. 366-367: (Dessin) “*ensemble des traits représentant ou non des êtres ou des choses (...); art de dessiner (...); contour, ensemble des lignes*”; (Dessein) “*cc qu’on se propose de réaliser (...), plan, projet (...)* intention”.

[6] “*Traza o delincación de un edificio o de una figura. || Proyccto, plan. Diseño urbanístico. || Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en scrio. Diseño gráfico, de modas, industrial. || Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista. || Descripción o bosquejo verbal de algo. || Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas*”. Cf. AA.VV. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia Española, 22ª Edición, Tomo I (A/G), Madrid: Editorial Espasa Calpe, p. 834.

[4] No original: “*esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction (pour les objets utilitaires, les meubles, l’habitat en général)*”. Cf. Rcy-Debove, J.; Rcy, A. (Coord.), (1993). *Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la Langue Française*. Paris: Dictionnaires Le Robert, p. 690.

larmente impermeável à inclusão de termos estrangeiros (preferindo traduzi-los quando confrontado com a necessidade de os incorporar), possa até hoje prescindir da adopção deste anglicismo.

Ainda assim, é um facto, conforme já estabelecemos, que na actualidade essa adopção se encontra generalizada, nomeadamente entre as línguas de origem romance. No entanto, ao contrário do Português, estes idiomas integraram o vocábulo para uma utilização muito concreta, associada ao sentido que define a percepção generalizada e até economicista do Design, que em nada mutilou a gestão interna que conseguiram fazer entre os sentidos de desenho e designio, traduzidos em duas palavras distintas. Este aspecto oferece-lhes a vantagem de a integração do anglicismo Design não resultar, como no caso da língua portuguesa, da necessidade de colmatar um vazio idiomático, emergindo apenas da adopção de uma tendência contemporânea.

Vítima desse vazio, o português torna-se pródigo na (con) fusão destes conceitos, o que podemos uma vez mais constatar quando, numa obra de 1986, encontramos Design definido como

s. 1. Desígnio, projeto, intento m., esquema f., plano, escopo, fim, motivo, enredo m., tenção f. 2. Desenho, bosquejo, esboço, debuxo m., delineação f., risco, modelo m. 3. Invenção artística f., arran-jamento m., arte de desenho f. || v. 1. Tencionar, projetar, planejar, ter em mira, propor-se, ter intenção 2. Designar, destinar, assinar 3. Desenhar, traçar, debuxar, esboçar, delinear, bosquejar. (Pietzschke, 1986: 291)

pelo que, se inicialmente sublinhávamos a polivalência que o uso quotidiano deste termo revela no seu idioma original, verificamos agora que essa aplicação relativamente indistinta se mantém na nossa língua, ao que acresce a aparente interferência com a desejada autonomia de desenho e Design.

Problemático? Não necessariamente. Se formos capazes de abstrair estes conceitos das suas respectivas dimensões performativas e de aceitar que a sua herança e plataforma comuns lhes trazem uma identidade que não lhes compromete a independência processual, verificaremos que, enquanto intenção, plano e projecto, desenho e Design passam a ser abertura a todos os possíveis — numa palavra: Designio.

Um tipo de intenção

Não será certamente uma questão menor que a noção de intenção protagonize a análise traçada por Flusser à palavra Design, referindo-se especificamente a um tipo de intenção (*design*) latente e culturalmente transversal que consistiria em transformar a natureza através da técnica, substituindo o natural pelo artificial através da criação de máquinas capazes de fazer surgir, ou emergir, o que no humano haveria de divino (Flusser, 2010).

O autor estabelece uma eloquente associação entre Design, *machina*, *téchné* e *ars*, considerando não só que estes conceitos não podem ser pensados uns sem os outros, mas também que todos eles são originários de uma similar versão existencial do mundo: “esta máquina, este *design*, esta arte, esta técnica pretendem desafiar a força da gravidade, iludir as leis da natureza e, exactamente graças ao aproveitamento de uma lei da natureza, emancipar-se de forma enganadora da nossa limitada condição humana” (*Idem*: 12).

Origem grega da palavra máquina, *machaná*, forma dórica de *mechané* (invenção engenhosa), dá ao termo um sentido moral (expediente; artifício, astúcia, maquinação; o talento de imaginar, de inventar; habilidade; recursos de invenção) que a sua versão latina, *machina*, embora preserve, preterirá a favor de uma dimensão material e mais concreta do termo (máquina, engenho) [7]. É interessante constatar que os significados para os quais remete são, eles próprios, compostos por essas duas dimensões, uma mais tangível, material, e outra, intangível, que, à falta de melhor palavra, poderíamos dizer *moral*. Maquinação (do latim *machinatione*), termo que lhe está sintacticamente mais próximo, vincula-a tanto ao funcionamento de um mecanismo, como a uma *disposição engenhosa*, intriga, trama, conspiração, enredo [8] ou astúcia. Astúcia é também um dos significados possíveis para engenho (do latim *ingeniu*), que tanto confirma a natureza mecânica de máquina, como a liga, curiosamente, à natureza de algo, embora aqui este termo se aplique às qualidades inatas de algo ou alguém. Já invenção (*inventio*, de *invenio*) tanto associa máquina ao objecto (inventado), como a novidade, descoberta e, em termos de acção (mais propícia a ser expressa verbalmente), encontrar, achar (por acaso ou não), saber, conhecer, imaginar, instituir e até revelar.

Que Flusser nivele máquina e técnica não surpreende, sendo possivelmente o facto de a sua tríade associativa incluir também arte que nela suscita maior interesse, dado o entendimento desta palavra ser, por norma, erroneamente situado nos antípodas do das duas primeiras. O autor observa que, tal como pudemos constatar que máquina é um conceito menos linear e tangível do que intuiríamos à partida, também técnica se revela consentânea com o universo de sentido(s) que aqui vamos delineando. Oriunda do grego *téchné*, é um elemento de composição culta que traduz as ideias de arte, ciência e ofício. A palavra arte, dotada também ela de uma dimensão simultaneamente concreta e abstracta, está etimologicamente distante dessa Arte com A maiúsculo forjada pelos artificios da cultura ocidental e que hoje parece traduzir pouco mais que a expressão de um ideal estético plasmado no cânone que definiu e dominou as Belas-Artes durante cerca de quatro séculos. Originária do latim *ars*, *artis*, no século XIII já a escutávamos em Portugal como sinónimo de talento, saber, habilidade, profissão, mister, arte, ciência, conhecimentos técnicos, teoria, corpo de doutrinas e sistema [9]. Daí arte-facto (*arte factus*, feito com arte), art-ificial (também feito com arte) ou art-ifício (arte, profissão, mister, conhecimentos técnicos,

[7] “O voc. especializou-se nas terminologias técnicas, se bem que o sentido moral fosse o primitivo em gr.; o lat., porém, preferiu o material, em consequência de possuir *dolus*”. Cf. Machado, J. P. (1995). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados)*, 7ª Ed., Lisboa: Livros Horizonte, p. 57.

[8] Cf. AA.VV. (2009). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Dicionários Editora (Acordo Ortográfico), Porto: Porto Editora, p. 1021: “Maquinação n.f. 1 ato ou ofício de maquinar; 2 intriga; trama; conspiração; 3 enredo”.

[9] “Ca non a mais na arte de fadar | do que nos liuros, que cl tam”. Cf. Machado, Op. Cit., p. 323.

[10] Em sintonia com a associação vislumbrada por Flusser, encontramos igualmente referência, na tradução do latim *ars*, à dimen-

ciência, habilidade ou jeito) [10].

Não é, de todo, despiendo que arte e ciência, práticas que a tradição ocidental polarizou enquanto sinónimos equívocos do que haveria de, respectivamente, mais sensível/subjectivo e mais racional/objectivo no fazer humano, encontrem na sua etimologia o ponto de união que as vincula à tradução de técnica enquanto conjunto de conhecimentos que é necessário dominar para produzir alguma coisa. Mais significativo é o facto de que seja deambulando pela origem e pelo sentido destas várias e, nalguns casos, aparentemente díspares palavras e pelo território semântico que, tal como Flusser, descobrimos abrir-se no tecer das suas ligações, que acabemos por ver emergir um conceito com potencial para demonstrar essa articulação, precisamente porque dela nasce e dela herda o que a torna tão rica quanto problemática: o Design.

Bibliografia

BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (2003). “O Design como Problema”, in Damásio, J. (Org.). **Autoria e produção em televisão interactiva**, Lisboa: Programa Media/ULHT, pp. 82 e ss.

CALÇADA, A. et al. (Coord.), (1993). **Design em aberto. Uma antologia**, Lisboa: Centro Português de Design.

FLUSSER, V. (2010). **A Filosofia das Coisas**. Lisboa: Edições 70.

MACHADO, J. P. (1995). **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados)**, 7ª Ed., Lisboa: Livros Horizonte.

MARGOLIN et al. (Ed.), (2000). **The Idea of Design**, Cambridge, Mass.: The MIT Press.

MUMFORD, L. (2001). **Arte e Técnica**, Lisboa: Edições 70.

PAIVA, F. (2004). **O que representa o Desenho?**, Provas de aptidão pedagógica e capacidade científica, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

PAIXÃO, P. (2008). **Desenho. A Transparência dos Signos**, Lisboa: Assírio & Alvim.

ZIMMERMANN, Y. (1998). **Del Diseño**, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

são moral do termo (arte enquanto conduta): *bonae artes* — os bons princípios de acção, as boas qualidades, as virtudes, o bem; e *malae artes* — o vício, o mal, o artifício, a astúcia, a manha. No entanto, é igualmente o Latim que nos permite compreender que este termo tenha evoluído simultaneamente como tradução de produções tão etéreas e tão terrenas, pois já na Antiguidade Clássica se fazia distinção entre *artes honestae, ingenuae, liberales, humanae, optimae* (entendimento consentâneo com aquele que a história viria a forjar das Belas-Artes) e *artes sordidae, illiberales* (as artes manuais, nesse tempo reservadas aos escravos e, durante séculos, *minorae*, associadas às obras terrenas e funcionais que preenchiam o quotidiano das classes trabalhadoras).