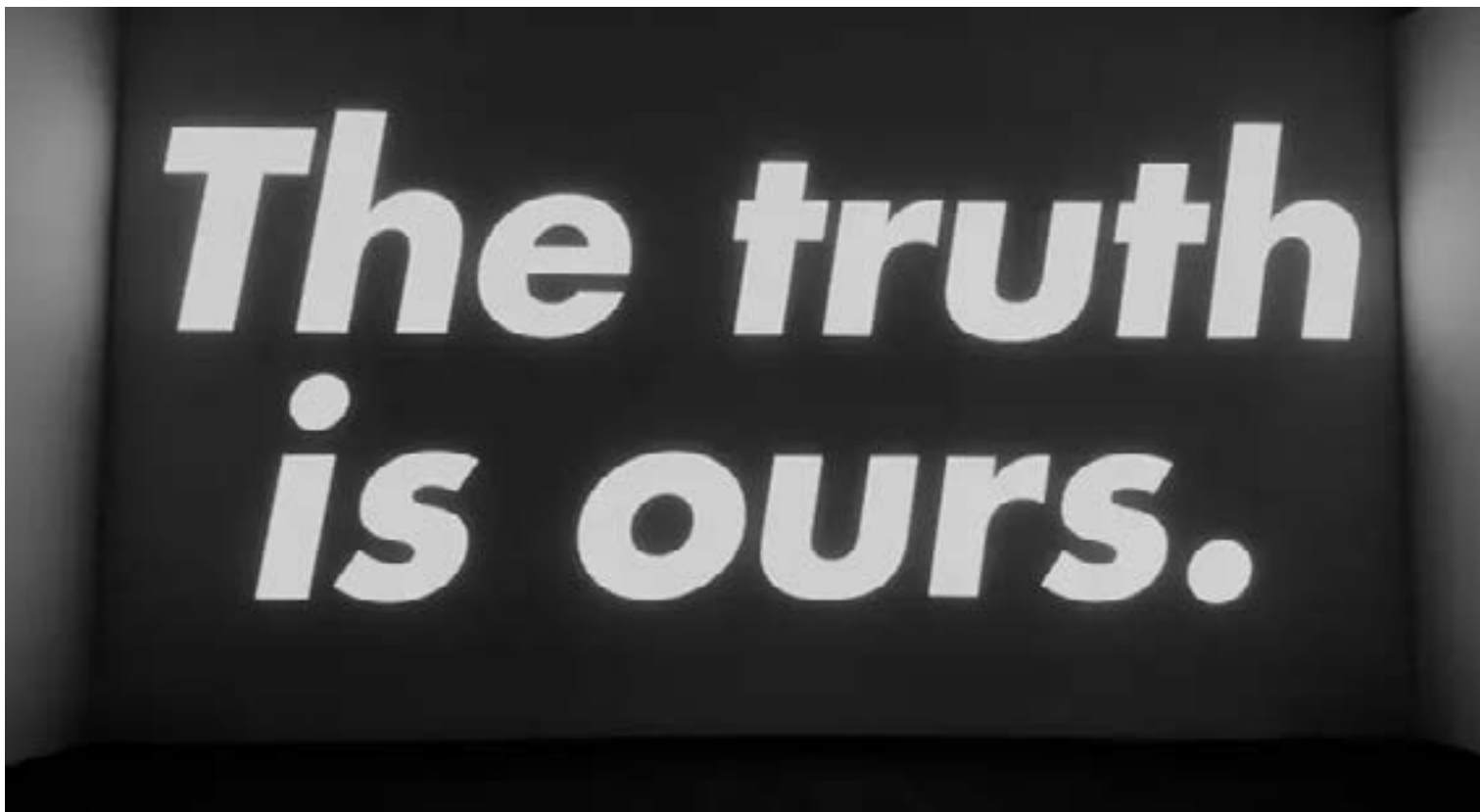


Untitled (No Comment)

Mestrado em Design de Comunicação
Estudos Contemporâneos em Design
2026-2027



«Assistir a Untitled (No comment) empurrou-me para a realidade desconfortável da nossa vida social: pessoas lado a lado, sem partilharem uma palavra ou um olhar, todas unidas pela experiência comum de ver memes de gatos num ecrã, ignorando o que ouviram e viram no minuto anterior, dessensibilizadas aos pensamentos e reações da pessoa cujo calor corporal quase conseguem sentir. Indiferença — uma realidade desconfortável da qual tenho tentado escapar com ele. Preocupar-me com alguém que não eu própria. Procurar sentido fora deste nonsense ambiente.

«A verdade é nossa.», surge no ecrã. Será? A verdade é minha. A verdade é dele. Falhámos em concordar sobre a verdade.»

—Alexandra De Taddeo, [aqui](#).

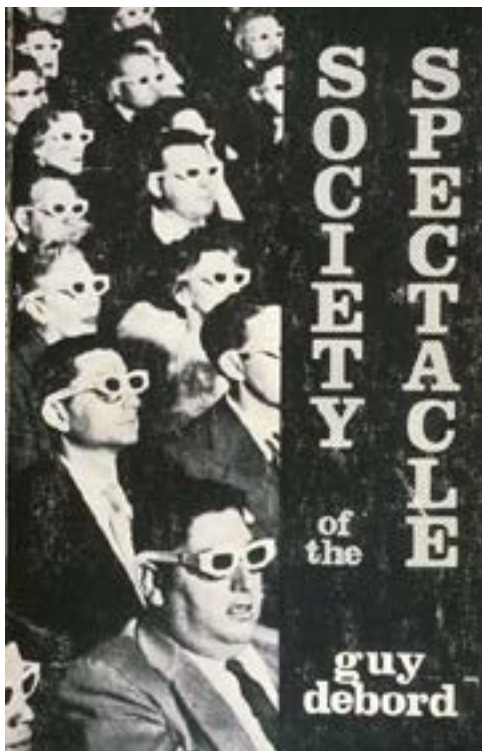
Barbara Kruger, "The truth is ours", Untitled (No comment), 2020.

[Folha de Rosto]
 Barbara Kruger, imagem da instalação "Untitled (No Comments)" (2020), no MoMA.

«O design contemporâneo faz parte de uma vingança maior do capitalismo sobre o pós-modernismo — um reaproveitamento dos seus cruzamentos de artes e disciplinas, uma rotinização das suas transgressões. A autonomia, até mesmo a semi-autonomia, pode ser uma ilusão ou, melhor dizendo, uma ficção; contudo, ela é periodicamente necessária...»

—Hal Foster, 2002

Untitled (No Comment)



PRELÚDIO

A obra visual de Barbara Kruguer a par da de Jenny Holzer (Wrong Answers, Museu de Serralves, em exibição), conduziu esteticamente e simbolicamente este Programa de **Estudos Contemporâneos em Design** (ECD) para o território das palavras que acentuam um desespero e incredibilidade da comunicação mediática coletiva e pessoal. Num contexto deformado, a crítica associada à práxis do design de comunicação volta a tornar-se fundamental e o designer mais do que nunca adquire, agora, um lugar de destaque neste sistema complexo de comunicação repleto de certezas convenientes que urge serem desmontadas.

Na página anterior, além de “A Verdade é Nossa” que merece uma reflexão condigna, aparece um excerto de Hal Foster, do livro “Design and Crime (And Other Diatribes)” onde transparece uma crítica ao pós-modernismo e como as suas estratégias visuais e conceptuais da cultura contemporânea foram cooptadas pelo capitalismo tardio nas últimas décadas do século XX parecendo, na ideia de Foster, uma vingança do capitalismo ao se aproveitar do cruzamento entre as artes e o design para o mercantilizar: tudo é **designed** e consumido. Neste contexto, Foster, apoiado em “A Sociedade do Espetáculo” de Guy Debord (1967), propõe um espaço de autonomia da arte para que esta possa evitar ser absorvida pela cultura do capital e, assim, infiltrar-se no quotidiano servindo-se para tal do design: a sociedade é o espetáculo.

Afonso Matos, a propósito da publicação “Who can afford to be critical?” (Set Margins’, 2022) refere-se, na plataforma da revista [DAMN⁰](#), ao termo “research turn” utilizado pelo designer e escritor Silvio Lorusso que explica que “um estudante é encorajado, implícita ou explicitamente, a não se tornar um especialista técnico que resolve problemas, mas um produtor cultural”. Matos prossegue: «seja através do Critical Design ou de uma prática crítica do design, seja por via de abordagens mais antigas como o Design Social ou de propostas mais recentes como o Design Indisciplinado, há sempre um elemento comum: estas abordagens partilham o foco no papel social e político do designer. E este é um desenvolvimento sensato e necessário, porque a ideia de que o design tem impacto no mundo é bastante difícil — senão impossível — de negar. Objetos, mensagens, ambientes e processos desenhados estão em todo o lado. Sentado numa sala, estou envolto em design. O edifício em que me encontro foi projetado, assim como a cadeira em que me sento, o computador portátil em que trabalho, a mesa sobre a qual o portátil repousa, as luzes que iluminam a minha sala, o telemóvel que acabei de pegar, as interfaces que apresenta, o fluxo interminável de dados de que depende, a arquitetura da internet por onde circulam. O design — e, portanto, os designers — estão envolvidos na proliferação destas coisas. E dado que as coisas fazem coisas, pensar sobre responsabilidade parece, assim, inevitável: o que é que esta coisa, que eu fiz, faz? No mundo real, vivido?».

Mais à frente no mesmo texto há uma metacrítica que deve merecer a nossa atenção: «Um discurso centrado na responsabilização do designer individual promove inevitavelmente a ideia de objetos de design responsáveis, e vice-versa. **Mas quais são as consequências de pensar no poder do design ao se centrar no objeto único e no designer**

único? Esta forma binária de pensar desconsidera como o contexto e o ambiente impedem que um objeto de design se comporte de forma responsável, ou crítica, no mundo. Já vimos como o discurso sobre o design (crítico) coloca grande ênfase no poder que o design supostamente possui para promover qualquer tipo de mudança. O poder do design, por sua vez, produz um sujeito poderoso: o designer. Este sujeito precisa ser conscientizado sobre o poder que detém para poder agir de forma responsável (ou seja, crítica)».



Estas críticas ao Critical Design parecem acertadas uma vez que o discurso autocentrado não produz o impacto desejável. Neste sentido, podemos ter interesse em questionar como esta crítica decorre, quais os valores que estão em jogo e quais os efeitos que produz. A transferência da responsabilidade ética do mundo real para o objeto conceptual é, em si, um problema gerador de ambiguidades. Há que ultrapassar esta ambiguidade moral do Critical Design e aproximá-lo das expectativas da sociedade mantendo ativas a inovação, a especulação ou provocação sempre em conexão com o mundo real. Em suma, o fechamento do Critical Design reproduz as desigualdades de acesso e de entendimento dos assuntos e produz desinteresse dos designers e do público. **Assim, o melhor será considerar que a ontologia do design entende claramente que o que designamos de design responsável incorpora de modo osmótico o design crítico.**

Hannah Arendt no fabuloso ensaio “A Crise da Cultura: O seu significado social e cultural” (em “Entre o Passado e Futuro, oito exercícios sobre o pensamento político”, Relógio D’Água, 2006), alude ao ‘divórcio verificado entre as artes e a realidade’ relativamente ao **kitch** do século XIX, ou seja, «à ausência de sentido da forma e do estilo». Para Arendt houve nesse período um desprezo pelos objetos culturais por parte dos ‘filisteus’ que os consideravam ‘inúteis’ “até o filisteu cultivado se apoderar deles como de moeda se tratasse, com a qual podia comprar uma posição social mais elevada...”. Talvez possamos associar esta reflexão de Arendt à presença da relação do design com a realidade e chegar a conclusões semelhantes no que refere à cultura de massas e ao interesse de educar as massas para a relevância do design sabendo que se posicionam desinteressadamente desinteressadas.

Neste contexto de indiferença, o designer expõe-se como um ser promotor de diálogo praticado através dos artefactos tangíveis e intangíveis recusando a neutralidade, tornando visível o invisível, desbanalizando a experiência, trabalhando a empatia para além da esfera do utilizador, criando brechas no quotidiano indiferente, e operando coletivamente de forma transdisciplinar com o fito de mudar e de transformar o mundo.

INTRODUÇÃO

O programa de **Estudos Contemporâneos em Design** concentrar-se-á na matéria que envolve aspetos relacionados com a crítica dos sistemas de educação em design e das dificuldades que permanecem em escapar a uma ideia consolidada e muitas vezes estática de investigação da disciplina. A leitura de Andrew Blauvelt “Towards Critical Autonomy, or Can Graphic Design Save Itself?” (Emigre#64, 2019, na OneDrive) ajudou a definir o âmbito deste programa da UC na

CAMPOS DE EXPLORAÇÃO
E DE INTERVENÇÃO PARA A
INVESTIGAÇÃO DA UC ([POSTS +
ARTIGO](#))

Undisciplined Design
Post-Radical Design
Post-Radical Pedagogies
Feminist Practices in Design Education
Inclusive Design
Post-Internet Art & Design
Impacts of Artificial Intelligence
Emerging Visions of Design
Decolonizing Design
Design as Politics
Design Ethics
Critical Design
Post-Critical Design
Pós-Verdade
Social Design
Ontological Design
Design in Surveillance Capitalism Era
Design can Change?
Eco Design
(...)

Mestrado em Design de Comunicação 2025-2026
[Estudos Contemporâneos em Design \[ECD\]](#)
Victor M Almeida <victoralmeida@edu.ulisboa.pt>

simples medida de que se pretende que os estudantes invistam 'através do seu testemunho' uma percepção e uma consciência dos impactos da atmosfera irrespirável onde prolifera o individualismo, a intolerância, a cultura do cancelamento e a urgência de humildade, determinantes para a reconfiguração geral do ser humano na sua relação com os outros seres numa nova era, e específica do designer implicado em engrenar as mudanças necessárias para transformar a realidade.

A natureza da unidade curricular de Estudos Contemporâneos em Design (ECD), explica-se com a convicção de Rafael Cardoso de que o design «deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. Nesse sentido, o designer pode sim ser artista, ou artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário ou uma infinidade de outras coisas. A grande importância do design reside, hoje, precisamente na sua capacidade de construir pontes e forjar relações com um mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes» (Cardoso, 2011: 234). Desta miríade de possibilidades surge este Programa de ECD para o ano letivo de 2026/2027 apoiado na metáfora **Untitled (No Comment)** e em duas ou três questões fundamentais: **Can design change the world or can the world change the designer? What can we do and not do?**

Pretende-se que os estudantes identifiquem e critiquem as práticas do design contemporâneo, desviando-se de visões petrificadas dos conceitos, e, assim, se estimulem pelas dinâmicas do design enquanto disciplina cultural com impacto social. Hoje, exige-se que se olhe para a prática do design tendo em conta as mudanças radicais trazidas pela globalização e pela política que, nesse contexto disruptivo e dissonante, influenciam o processo de discussão e determinam que os assuntos a desenvolver nas aulas se enquadrem no que se pode entender por ambiente da **condição pós-crítica** — “a condição pós-crítica é suposta libertar-nos dos nossos coletes-de-forças (históricos, teóricos e políticos), mas, na sua maioria, tem favorecido um relativismo que pouco tem a ver com o pluralismo” (Foster, 2012) — o que seria em si uma crítica à pós-crítica e os seus infortúnios: “confiante como classe, a burguesia procurou outrora o teste da crítica; esta era vista como central para o dar e receber do seu próprio ideal de uma esfera pública — mas isso foi há muito tempo” (ler a nota 1 do artigo de Hal Foster).

E Foster vai mais longe ao afirmar que se “a nossa situação [isto em 2011 mas que se pode considerar atual] pode evocar a década de 1920 de formas ainda mais alarmantes: economicamente, como uma era de expansão e recessão; politicamente, como um período em que um estado de emergência se torna mais normal do que excecional; e artisticamente, como uma época em que, enquanto alguns praticantes atuam em crise económica e emergência política (por exemplo, o **Dada again**) ou constroem a partir deste caos (por exemplo, o Construtivismo), outros fogem dele num **retour à l'ordre** (o paralelo com o regresso a versões degradadas da tradição neoclássica dos anos 20, pode ser o regresso a velhas expressões idiomáticas da pintura e da escultura modernistas atualmente). **Se este eco tem alguma coisa a ver com isto, então é seguramente uma má altura para se ser pós-crítico**” (Foster, 2012).

Untitled (No Comment)



DESIGN STRUGGLES critically assesses the ways in which the design field is involved in creating, perpetuating, promoting and reinforcing injustice and inequality in social, political, economic, cultural and ecological systems. This book shows how this entanglement arose from Eurocentric and neoliberal thinking. The voices and practices represented here propose to question and disrupt the discipline of design from within, by problematizing the very notions of design. They aim to do so by generating new, anti-racist, post-capitalist, queer-feminist, environmentally conscious and community-based ideas on how to transform design. In this way, Design Struggles strives to forge sustainable, new practices within the design field that challenge the status quo and amplify underrepresented voices, both in the world of design, as well as beyond. In order to reimagine design as an unbound, ambiguous, and unfinished practice, this publication gathers a diverse array of perspectives, ranging from social and cultural theory, design history, design activism, sociology, anthropology, critical and political studies, with a focus on looking at design through the intersections of gender, race, ethnicity, culture, class, and beyond. The book combines the latest comprehensive insights (rooted in design practices) with

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

O vasto território dos estudos contemporâneos de design percorre-se por trilhos consolidados mas que o tempo tem ajudado a teorizar em prol de uma maior discussão sobre a ideia de que o designer opera como se tratasse de um **arqueólogo** (Beatriz Colomina e Mark Wigley (2018) – are we human? notes on an archaeology of design) preparado para observar o mundo através dos artefactos produzidos reveladores de uma multiplicidade de interpretações sobre o nosso papel enquanto humanos instáveis. Mexer nesse mundo com as ‘mãos’ e verificar a existência de muitas camadas de informação, embora determinantes, não nos chega. Os tempos contemporâneos são demasiado disruptivos para só olharmos para essas questões ontológicas.

Como se pode ler pela volatilidade dos assuntos extraídos (ao lado), estes poderão ser sujeitos a alterações de conteúdo, de elementos de leitura/visionamento e de objetos de análise em ambiente de aula participada. Além disso, a lista serve de referência para a escolha do campo a explorar individualmente nos dois posts da UC.

OBJETIVOS

O programa desta UC pretende questionar/criticar as expectativas, responsabilidades e consequências do design enquanto disciplina promotora de progresso económico e social, mas também enquanto manipuladora de informação e catalisadora de situações de poder, ruído, conflito e exclusão.

Partindo de textos e de outros registos/artefactos (como documentários, vídeos, palestras e exposições), assim como possíveis contribuições trazidas por convidados, cada aula de ECD pretende ser um momento semanal de discussão sobre temáticas prementes, informadas por comentários e exemplos trazidos e apresentados pelo docente e pelos estudantes. Pretende-se, também, exercitar os procedimentos de escrita académica/científica e de reflexão crítica em design através da submissão de um artigo numa conferência nacional ou internacional que decorra em 2026.

- Promover a análise e o comentário crítico sobre assuntos atuais relevantes para o domínio do design, nomeadamente a sua relação com a política, a arte, a arquitectura, a ciência e a economia;
- Estimular a aquisição de um vocabulário verbal específico, necessário para a articulação de ideias e o estabelecimento de argumentos sobre design;
- Compreender os desafios de expor e de criar discursos sobre a prática e o impacto do design;
- Reposicionar para influenciar os decisores sobre as vantagens de um olhar para o futuro;
- Preparar o estudante para a partilha de conhecimento em redes académicas próprias.

METODOLOGIAS DE ENSINO/APRENDIZAGEM

As aulas de ECD decorrem do diálogo entre momentos expositivos de

engaging and accessible storytelling. In doing so, Design Struggles brings together an urgent and expansive array of voices and views, representing those engaged in struggles with, against or around the design field.

A PALAVRA FINAL

Para que a humanidade continue a ter um futuro como espécie, o impossível deve ser alcançado. Para fazer isso, uma massa crítica ainda não quantificada de nós tem que superar os limites existentes da mente, imaginação e ação. A questão aqui não é por onde começar, porque o começo já foi feito, mas como aumentar nossa capacidade, número e eficácia. O que aparece aqui, neste livro, aspirou a contribuir para a abertura e o avanço desse projeto omniscritico. A medida de seu sucesso depende de seus leitores. Neste ponto final na tentativa de ajudar a trazer à tona o enorme poder redirecionador do design e, em seguida, “sair das sombras”, há uma série de comentários feitos no prefácio do livro que devem ser repetidos, mesmo que com alguns ajustes:

1. Todos os seres humanos são designers (a capacidade de prefigurar o ser de facto é uma das características que definem a natureza do ser humano).
2. Alguns seres humanos desenvolvem sua capacidade de projetar, tornando-a elemento de sua identidade e, em muitos casos, ganham a vida fazendo isso.
3. O objetivo de todo o livro foi expandir como o design é entendido, praticado e o que é mobilizado a favor e contra.
4. Os apelos feitos ao leitor como designer, que tem sido a caracterização dominante do leitor, têm sido baseados na noção do leitor como igualmente
— o designer (o ‘eu’ que se

conteúdos específicos, de leituras e comentários de textos seminais e da interação com os estudantes propiciadora de reflexão e de inquietação presentes e futuras. O estudo posterior das matérias indicadas nas aulas deve gerar comentários escritos sob a forma de **posts** e de um **proto-artigo** académico que permitam ao estudante, individualmente, configurar a necessidade de investigar e de avançar com uma cognição estruturada nas premissas académicas que, em síntese, são determinadas pela **curiosidade, pela pertinência, pelo rigor e pelo cruzamento e partilha de informação**.

Cada estudante terá de apresentar um proto-artigo académico como resultado de uma pesquisa evolutiva desencadeada pelos **dois posts** preparatórios. Cada **proto-artigo** terá de ser revisto por um ‘par’ da turma numa espécie de **blind review**.

Pretende-se que o proto-artigo cumpra na sua essência o formato de um paper que seria hipoteticamente submetido a uma conferência académica.

O percurso de cada estudante deverá ser alojado na OneDrive [pasta Estudantes]. Haverá um blog onde cada estudante publicará os resultados da investigação para uma leitura aberta à turma.

AVALIAÇÃO

A avaliação é contínua e resulta da aferição de conhecimentos, da curiosidade, da assiduidade, da participação de cada estudante. A assiduidade (serão registadas as presenças) e a participação efetiva correspondem a 20% da nota final.

A aferição de conhecimentos baseia-se na realização e alojamento no blog de ECD de 2 posts (10% o Post#1 e 15% o Post#2), de um artigo de base científica que recorre aos procedimentos habituais de investigação, de redação e de revisão deste tipo de textos (40%) e a sua publicação e apresentação à turma (15%).

A avaliação letiva é quantitativa, contemplando a soma dos resultados dos elementos anteriormente apresentados.

Os estudantes poderão acompanhar a sua atividade académica em pauta dedicada alojada na OneDrive. O mesmo se passa com a aferição da assiduidade e participação. Na OneDrive haverá uma pasta onde os estudantes poderão alojar os objetos solicitados.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A investigação teórica será avaliada de acordo com os seguintes critérios em sintonia com os objetivos apresentados:

a_investigação académica	20%
b_escrita argumentativa	20%
c_crítica em design	20%
d_impactar através das ideias	20%
e_partilha de resultados	20%

a_Investigação académica

A investigação académica em design é o estudo sistemático do design, usando métodos teóricos e práticos para gerar conhecimento, melhorar

autodenomina designer) e
— qualquer um para quem
o design é uma parte
intrínseca de sua prática,
conceitual ou praticamente.

Fry, Tony (2009). Design Futuring.
Sustainability, Ethics and New Practice.
Oxford, New York: Berg, pp 249–250.

processos criativos e avaliar o impacto do design na sociedade.

b_Escrita argumentativa (posts)

A escrita argumentativa é um tipo de texto que defende uma ideia ou ponto de vista com base em argumentos lógicos e evidências. O objetivo é convencer ou persuadir o leitor, utilizando uma estrutura clara, que geralmente inclui introdução, desenvolvimento (com argumentos e contra-argumentos) e conclusão. de estudantes e de professores.

c_Crítica em design

A crítica em design explora, sobretudo, a análise do impacto social, cultural, político e ético, questionando as práticas e propondo novas abordagens e leituras sobre os múltiplos aspetos da disciplina. Deve assumir-se como inconformada e pouco comprometida com as derivas do pensamento único.

d_impactar através das ideias

Considerem que impactar através das ideias significa influenciar, transformar ou provocar reflexões nas pessoas por meio de ideias, argumentos e contra-argumentos. Isso pode gerar mudanças de pensamento, de comportamento ou de percepções sobre um determinado assunto.

e_Partilha de resultados

A partilha de resultados (Blog e artigo) constituem-se como um momento de feedback alargado que determina uma atenção especial para com os compromissos previamente estabelecidos como, por exemplo, a escolha dos assuntos a investigar, a sua pertinência e como partilhar essa investigação teórica.

AVALIAÇÃO CONTÍNUA

A avaliação é exclusivamente letiva e integra as componentes contínua (20%) e intercalar de quatro momentos (80%).

A classificação final (0 a 20 valores) resulta da ponderação de:

1) Avaliação contínua:

. Assiduidade, participação e intervenção (20%).

2) Avaliação intercalar:

. Posts (25%) + Artigo (40%) + apresentação oral (15%)

A Classificação Final é distribuída pelas seguintes ponderações:

1. Post#1	10%
2. Post#2	15%
3. Artigo	40%
5. Apresentação oral do Artigo	15%
6. Assiduidade, participação e intervenção	20%.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

A utilização de Inteligência Artificial (IA) é parcialmente permitida e limitada a tarefas específicas. Estas incluem, por exemplo, esclarecimento de dúvidas, estruturação e organização de tópicos, geração de ideias, revisão ortográfica e gramatical, resumos, entre outras.

[TÓPICOS DAS AULAS]

—What Design Can Do?
—Práticas Materiais de Poder
—Blows of Design
—The Invention of the Human
—Good Design Is an Anesthetic
—Human-Centered Design
—Designing the Body and Soul
—Design as Perversion
—Age of Surveillance Capitalism



“Os Estados, para tornar efetivas as suas noções abstratas de fronteiras, nações, bem-estar, igualdade, cidadania, proteção jurídica, direitos e território, necessitam urgentemente de articulações materiais. Em contraste, o que nos é apresentado como lei e ordem soberana raramente é associado a infraestruturas materiais. É importante, no entanto, falar de tais articulações materiais como um acto de projetar. As articulações que os estados fazem, fabricam e projetam envolvem vários níveis e escalas, incluindo artefactos, sítios e espaços. Um dos artefactos muito específicos da construção do Estado-nação, concebido e fabricado para articular a relação entre um corpo, nacionalidade e Estado no contexto da mobilidade e da imobilidade é o passaporte.”

KESHAVARZ, Mahmoud (2016). “Material practices of power – part I: passports and passporting”.

Este nível de permissão procura, como objetivo pedagógico, fomentar uma utilização crítica e ética da IA, assistindo o estudante nos aspetos anteriormente indicados, mas exigindo, simultaneamente, a validação dos conteúdos gerados.

Todo o recurso à IA obriga a uma “Declaração de Uso”, onde deverão ser identificadas as ferramentas aplicadas e explicitada a sua utilização.

No caso dos Posts, esta declaração tem a forma nota de rodapé. Para os proto-artigos, estes devem ser acompanhados de uma página separada com a informação solicitada.

TUTORIAS

(com marcação prévia de 24H)

6ª-feiras, das 16H30 às 17H30 (Gabinete 4.13).

ELENCO DE AULAS

(sujeito a alterações)

AULA#1

Apresentação geral.

Apresentação do Programa da UC.

18.09.2026

Apresentação geral. Primeiras ideias sobre o ecossistema académico formado pela UC de Estudos Contemporâneos em Design. Cada estudante será convidado para se referir a uma área de investigação da sua predileção.

A apresentação deste Programa — **Untitled (No Comment)** — recai sobre a necessidade de se olhar para o campo disciplinar do design de comunicação de um modo vanguardista, transdisciplinar, ético e determinado. A expressão “Untitled (No comment)” devolve uma ambiguidade discursiva: ao mesmo tempo que silencia e quebra a comunicação, possibilita um regresso à primazia da palavra como pensamento.

AULA#2

What Design Can Do? The Mirror of Design.

Apresentação do Post#1.

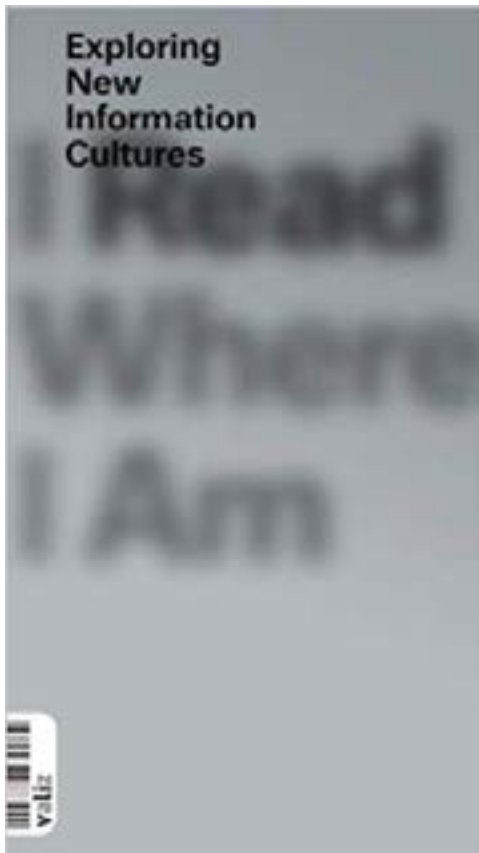
Onde estamos? O que somos? Como somos vistos?

25.09.2026

Discussão em redor das ‘úrgências’ do design face às contingências do futuro. Reflexão sobre a perspetiva arqueológica avançada por Beatriz Colomina e Mark Wigley no livro “are we human?”.

Leitura Prévia

Texto **The Mirror of Design** (em anexo neste Programa). Associar a leitura não só aos aspetos indicados no texto, em especial, quando os autores esclarecem que “a arqueologia do design não é simplesmente sobre a história do animal humano conforme revelada em todas as



camadas de artefactos. Desvenda as formas sedimentadas de reinventar o humano". Nesta aporia, há que aproximar destes assuntos o 'espelho' de Michelangelo Pistoletto (imagem ao lado da série Mirror Paintings).

Numa entrevista conduzida por Josef O'Connor este começa por perguntar a Pistoletto o seguinte: «Esse movimento, da pintura como imagem para a pintura como encontro, parece ser central em tudo o que fez. Na década de 1960, começou a criar as Mirror Paintings (Pinturas de Espelho), que trouxeram o espectador para dentro da obra. **Porquê o espelho?**

MP: Desde o início, o meu trabalho esteve ligado a uma questão de existência. **Por que razão existo? Quem sou eu?** Para começar essa investigação, precisava de fazer autorretratos, e para fazer um autorretrato é preciso um espelho. Mas eu não queria que o espelho ficasse ao lado da tela. Queria trazer o espelho para dentro da própria tela. Quando o fiz, vi não apenas a mim mesmo, mas tudo ao meu redor. A tela, a sala, o mundo, tudo isso entrou na pintura. Assim, o universo entrou para dentro da obra.

JO: (...) O espelho não é simplesmente refletor. É ético. Pede ao espectador que reconheça que está implicado. Ele não está fora da história. Já está dentro dela.

Quando alguém se vê refletido no seu trabalho, que responsabilidade herda?

MP: O espectador torna-se parte da obra. Nesse momento, torna-se também autor dela comigo. Partilha a mesma responsabilidade que eu tenho no mundo. Estamos juntos na vida e, juntos, devemos criar a vida.» (continuar a (ler [aqui](#)))

POST#1

Apresentação do **Post#1** sobre um sub-tema de um dos assuntos apresentados neste Programa.

O Post#1 deverá ter entre 800 e 1000 palavras, 5 a 10 links externos, imagens e links internos (notas) (será disponibilizado um tutorial).

O alojamento no blog de ECD do Post#1 até ao início da aula do dia 9/10. Cada estudante disporá de 5' para um pitch de apresentação do Post#1.

AULA#3

Práticas Materiais de Poder. Design Otherwise.

Teias de aranha – sedimentos – radiação – extinção – auto-vigilância
 02.10.2026

Teoria

Apesar da ideia de plasticidade do humano se referir sobretudo à sua organicidade, vamos nesta aula derivar um pouco para a mobilidade referida no livro **"The Design Politics of the Passport"** de Mahmou Keshavarz e nos artigos **"Material practices of power – part I: passports and passporting"** e **"Material practices of power – part II: forged passports as material dissents"** do mesmo autor.

Embora grande parte da história do design tenha sido inscrita em experiências de migração, a mobilidade foi negligenciada como uma

PRÁTICA DE DESIGN E ÉTICA
 Duas preocupações interligadas dominaram os modos convencionais de pensar sobre ética e comportamento ético em toda a gama de práticas de design. A primeira centra-se na conduta dos empregadores em relação aos funcionários, clientes, indústria e público – a ética neste contexto é frequentemente prescrita num código de conduta profissional. O segundo defende restrições sociais, legais e ambientais na prática do design (como, por exemplo, direitos do consumidor, regulamentos ambientais, saúde e segurança), bem como um grau de responsabilidade pelo que o design/o designer cria. Esta responsabilidade é compreendida e definida de forma problemática, principalmente não indo além dos termos de ‘devida diligência profissional’. Isso geralmente significa que a responsabilidade é delimitada aos serviços contratados, cumprimento das dimensões legais e operativas do desempenho funcional do que foi projetado e sua produção de acordo com o que foi especificado. A obrigação moral é frequentemente evitada porque as principais decisões de design são feitas pelo cliente e direcionadas pelo briefing. Isso aparentemente fornece ao designer uma opção conveniente de exclusão – “Não sou culpado se algo der errado, pois simplesmente agi de acordo com as instruções”. Mas se o designer estiver ciente das consequências negativas do desempenho ambiental, de saúde ou de vida do projeto, ou falta de conformidade com a legislação, e depois deixar de notificá-las ao cliente (independentemente de o cliente estar ciente dessas questões ou não) então alguma culpabilidade deve ser aceite.

Fry, Tony (2004). The Voice of Sustainment: Design Ethics as Futuring, Design Philosophy Papers, 2:2, 145–156

questão de design em si. Mahmoud Keshavarz procura corrigir isso examinando como o passaporte revelou práticas hegemônicas de design e política global em contextos históricos e contemporâneos. Com foco no passaporte como objeto material, Keshavarz revela as implicações sócio-políticas do design, bem como as maneiras diferenciadas em que o artefacto projetado dita o movimento através das fronteiras geopolíticas. Com base na sua pesquisa de doutoramento na Universidade de Malmö, o livro é o produto de sete anos de trabalho de campo realizado com refugiados, migrantes indocumentados e transgressores de fronteiras, e complementa as suas atividades mais amplas para ajudar a estabelecer a plataforma [Decolonising Design](#).

O resultado é uma contribuição original e muito necessária para projetar a história que habilmente entrelaça a teoria crítica com as histórias políticas da migração, garantindo que a experiência humana vivida permaneça no centro do estudo.

Questões da aula:

Quais as implicações da persistência de determinadas práticas materiais de poder?

O que é o ‘knowledge otherwise’?

Ouvir os estudantes e estabelecer um diálogo em redor da mobilidade, da imobilidade, da migração, da hegemonia, da inclusão, da ecologia e dos combates do design (Design Struggles, Mareis e Paim, 2021).

Leituras e Visionamento Fundamentais

COLOMINA, Beatriz; WIGLEY, Mark. 2018. are we human? notes on an archaeology of design. Zurich: Lars Muller Publishers.

ESCOBAR, Arturo. Worlds and Knowledges Otherwise. In Cultural Studies Vol. 21, Nos. 2 3 March/May 2007, pp. 179-210. (na Drive).

KESHAVARZ, Mahmoud (2016). “Material practices of power – part I: passports and passporting”. DESIGN PHILOSOPHY ARTIGOS, 2016 <http://dx.doi.org/10.1080/14487136.2015.1133130>

KESHAVARZ, Mahmoud (2016). “Material practices of power – part II: forged passports as material dissents”. Design Philosophy Artigos, DOI: 10.1080/14487136.2016.1246833

KESHAVARZ, Mahmoud (2018). The Design Politics of the Passport: Materiality, Immobility, and Dissent. New York: Bloomsbury Visual Arts.

Design Politics, The Border, and The Passport com Ronald Rael e Mahmoud Keshavarz. Center for Race & Gender, UC Berkeley (09/09/2022) (video online)

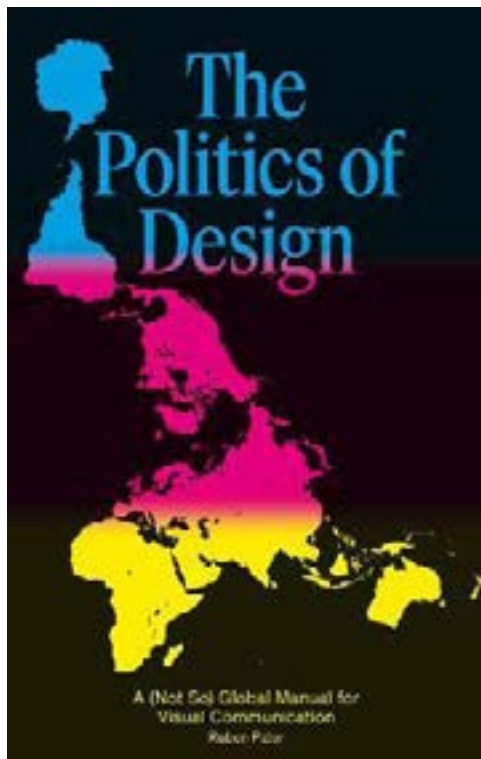
AULA#4

Análise e discussão dos Posts#1.

9.10.2026

Verificação do alojamento no blog de ECD do Post#1 até ao dia 9/10.

Cada estudante deverá apresentar as ideias principais do Post num Pitch com a duração de 5'. No final de cada apresentação decorre um debate com a mesma duração.



AULA#5

Blows of Design

tecnofósseis – pré-história – continuum genético – mãos – ornamento
 – seleção sexual

16.10.2026

POST#2

Apresentação do **Post#2** sobre mais um sub-tema de outro dos assuntos apresentados neste Programa. É do interesse que a escolha do sub-tema/ assunto possa antecipar a temática do futuro ARTIGO e constituir-e, assim, um resumo do mesmo.

O Post#2 deverá ter entre 800 e 1000 palavras e 5 a 10 links externos.

O alojamento no blog de ECD deverá acontecer até 30.10.2026.

A ideia de que os golpes de design aplicados aos objetos ancestrais permanece real nos artefactos contemporâneos. Não se trata de 'limpar' a forma mas de a 'esculpir'. Os artefactos materiais e imateriais adaptam-se ao utilizador tanto quanto este se adapta aos objetos que o envolvem. A perspetiva arqueológica deixada por Colomina e Wigley, colocam o design na esteira do objeto 'espantado' que se tenta descobrir para além das suas funcionalidades materiais.

O espanto com que se olha o artefacto resulta na confirmação da sua pluralidade e da sua incerteza perante o que representa.

Leitura Obrigatória

Fry, Tony (2019). Starting at the End: A Journey in Time ", in Journal of Futures Studies, June 2019, 23(4): 159–164

Mazé, Ramia (2019). "Politics of Designing Visions of the Future", in Journal of Futures Studies, March 2019, 23(3): 23–38. Taiwan: Tamkang University.



AULA#6

The Invention of the Human

ferramentas – cérebro – curiosidade

23.10.2026

Teoria

Com base na ideia de que o design é político e que se consegue descobrir em tudo o que nos rodeia, há que estudar o alcance do corpo humano enquanto ferramenta adequada para atingir esse propósito de ubiquidade. **Como escapar a essa presunção e fatalidade? A curiosidade pode ser uma invenção do humano para se destacar? Como reinventar o humano sabendo o que se sabe dele?**

Prática

Desenhar as características de um ser pós-humano que não seja o resultado do falhanço do humano mas um ser que agregue um conjunto



de comportamentos viáveis e, sobretudo, adote uma perspectiva de futuro. Preparem um **Manifesto Pós-Humano** em duplas de estudantes e editem visualmente o resultado final.

Leitura Obrigatória

COLOMINA, Beatriz; WIGLEY, Mark (2018). **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers.

ZALLOUA, Zahi (2021). **Being Posthuman**. London: Bloomsbury Academic.

Leitura e Visionamento opcionais

LONGFORD, Graham (1999). **Michel Foucault and the Death of Man: Toward a Posthumanist "Critical Ontology of Ourselves"**. A dissertation submitted to the Faculty of Graduate Studies of York University. (na Drive)

"Foucault and The Death of Man", palestra de Rick Roderick em

<https://youtu.be/PiSp0TOy6WM>

HAN-PILE, Beatrice (2008). **Foucault and Humanism**. University of Essex. (na Drive)

AULA#7

Análise e discussão dos Posts#2 no formato de pitches.

30.10.2026

Verificação do alojamento no blog de ECD do Post#2 até 30/10.

LANÇAMENTO DO ARTIGO

Apresentação das condicionantes para a preparação do ARTIGO cujos assuntos deverão incidir sobre as matérias constantes deste documento.

Alojamento dos abstracts no blog até 13 de novembro.

AULA#8

Good Design Is an Anesthetic

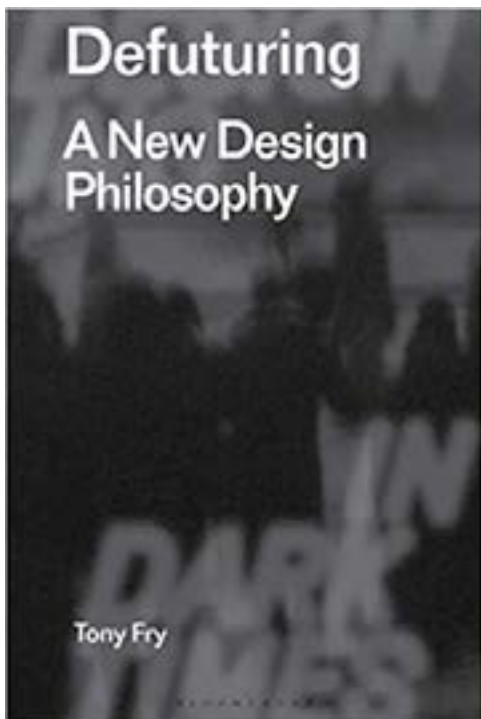
suavidade – choque – sorriso – amortecedor – nervos

06.11.2026

Rob Walker (2014) argumenta que «A era de ouro do design foi anunciada muitas vezes nas últimas duas décadas – quatro, pelas minhas contas. Agora, esse impulso anterior combinado com tecnologia, comunidade e grandes negócios alimentou algo novo: uma crença sem precedentes no poder do design não apenas para elevar uma ideia, mas também para ser a ideia.

Primeiro, na viragem do século XXI, tornou-se um assunto democrático. Os objetos do quotidiano ficaram mais bonitos e mais facilmente acessíveis e, de repente, não era mais aceitável que as coisas fossem desnecessariamente desinteressantes.

O momento dois chegou logo depois, por meio de produtos como o iPod, que exemplificava a possibilidade da forma como função real.



FUTURO, PRÁTICA REDIRETIVA, DESENVOLVIMENTO E CULTURA
 A necessidade da prática de sustentação, futurização e redirecionamento são imperativos que se estendem do individual ao global. Certamente, eles não podem vir de uma imposição eurocêntrica, seja por boas intenções ou por uma contínua “vontade de poder” ocidental. A ação de futuring, para a qual a prática redirecionadora existe para servir, só se torna uma possibilidade global se for baseada no estabelecimento de condições de “comunalidade na diferença”. O que tudo isso significa é simplesmente que o objetivo comum de criar sustentabilidade só terá possibilidade de realização se perseguido de maneiras socioculturalmente plurais. A sustentação, como liberdade, felicidade, justiça, ética e assim por diante, pode ser definida abstratamente, mas experimentalmente não é redutível a uma forma de ação ou expressão. A diferença, como na biodiversidade, é elementar para a sustentabilidade, enquanto a singularidade, como a monocultura, carrega um alto risco de extinção. Além disso, a diferença é uma necessidade tanto na esfera

“Design”, disse-me Steve Jobs em 2003, “não é apenas a aparência e a sensação. Design é como funciona.” E o mundo dos negócios percebeu o que o design poderia fazer pelos lucros.» (...) «Allan Chochinov, chefe do programa de pós-graduação em Produtos da School of Visual Arts, fala sobre como o design mudou “da estética para a estratégica, para a participação”. Noseu pensamento, a ideologia de “código aberto” que normalmente associamos a certos cantos da cultura tecnológica abriu caminho para o design».

Rob Walker conclui que «o que é certo é que todos esses elementos combinados – estilo, função, impacto social, criatividade e lucro – produziram uma visão original do que é design e porque é importante. O design mudou fundamentalmente a maneira como experimentamos o mundo, desde a maneira como interagimos com os objetos até as nossas expectativas sobre como as organizações são estruturadas. É um momento novo e empolgante para o design – isto é, até que o próximo apareça.» Ainda é assim?

Leitura Obrigatória

Cannon, Charlie. Post-Critical Again. Disponível em www.cd-cf.org/articles/post-critical-again/

Walker, Rob. (2014). “A Golden Age for Design”. New York Times. Disponível em <https://www.nytimes.com/2014/09/22/t-magazine/design-golden-age.html>

Laranjo, Francisco. “Critical Everything”. In Modes of Criticism 1 – Critical, Uncritical, Post-critical. Porto: 2015. Disponível em <http://modesofcriticism.org/articles/critical-everything/> Plataforma [Critical Design / Critical Futures](#)

AULA#9

Human-Centered Design

acampamento – membros artificiais – biologia – sobrevivência – autodestruição – cena primal

13.11.2026

Verificação do alojamento dos abstracts no blog até 13 de novembro.

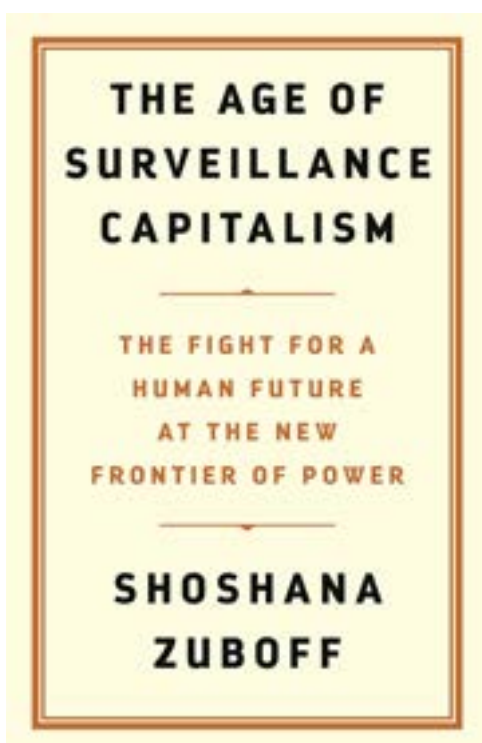
Sob o espectro do ensaio de Colomina e Wigley, o design centrado no humano parece ser uma contradição porque ambos – o design e o humano – são interdependentes. Não aceitando as possibilidades mais ou menos gastas de um design afirmativo ou de um design crítico que não existem sem o primeiro, a ligação do design ao humano faz parte da sua ontologia e daí emerge a questão primordial de **o que torna humano o humano?** Ou seja, **como o design vê o humano?**

Leitura/Visionamento Obrigatório

Tonkinwise, Cameron. Design for Transitions – from and to what? Disponível em <http://www.cd-cf.org/>

cultural quanto na biológica. Embora deva ser dada muita importância à diferença cultural dentro e entre as culturas do mundo, ela não pode ser compreendida independentemente das enormes forças da modernidade mobilizadas contra ela. O que se segue é uma série de recortes amplos na história do corte mundial da diferença.

Fry, Tony (2009). Design Futuring. Sustainability, Ethics and New Practice. Oxford, New York: Berg. (na Drive)



AULA#10

Designing the Body and Soul

bodybuilding – hedonism – nudism – libido – stomach – psyche

20.11.2026

Em curso a redação do Artigo.

«Humans don't accept death. We resist it. We fight it. We spend enormous amount of energy and resources to delay it, to prolong life even under unbearable, "inhuman", conditions, and when it arrives, we honor it, we celebrate it. And again a huge amount of resources are deployed. Design is involved in every step, from the multiple elaborate inventions that "saved" billions of lives to the myriad of rituals that every culture has developed to deal with death. One of the unique symptoms of the human species is the design of death», afirmam Colomina e Wigley.

Leitura Obrigatória

AUGER, James (2013). Speculative design: crafting the speculation. Em Digital Creativity. London: Royal College of Art. (na Drive)

DUNNE, Anthony and Fiona Raby. Speculative Everything. Design Fiction and Social Dreaming. Cambridge: The MIT Press, 2013.

DUNNE, Anthony and Fiona Raby. "Designer as Author" In Ericson, Magnus e Mazé, Ramia (eds.). Design Act: Socially and politically engaged design today – critical roles and emerging tactics. Stockholm: Iaspis, 2011, pp.28-46

AutoReply: Modernism: A conversation with Experimental Jetset" Print, Outubro 2011 <http://bit.ly/oDuDwn>

METAHAVEN. (2011). "10 Notes on Speculative Design" in CAMUFFO, Giorgio e DALLA MURA, Maddalena (eds.) Graphic Design Worlds / Words. Milano: Electa. pp. 257-271

Leitura Opcional

VAN DER VELDEN, Daniel. (2006). "Research & Destroy – A Plea for Design as Research" Metropolis M #2 <http://bit.ly/YLIRx1>

AULA#11

Design as Perversion

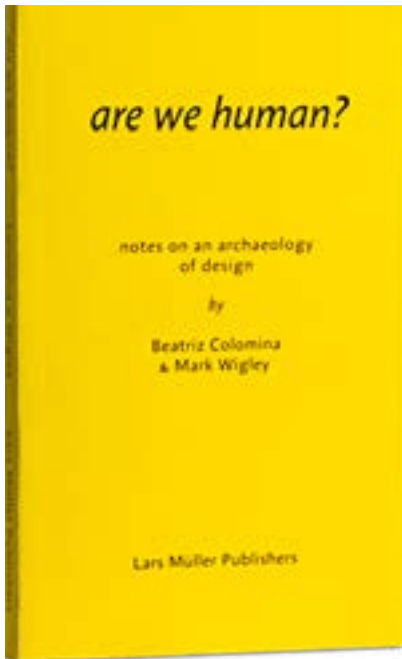
fetishism – bondage – voyeurism – erotica – scatology – pedophilia

27.11.2026

Receção dos drafts dos artigos em papel sem identificação para imediata revisão cega entre os pares.

«O design moderno nunca foi direto. Apesar da retórica superficial de racionalidade, clareza e eficiência, os designers modernos envolveram-se com tudo o que escapa à racionalidade: sexualidade, violência, filosofias exotéricas, ocultismo, doença, psique, farmacologia, vida extraterrestre, acaso, o primitivo, o animal, o fetiche, etc..

Perversão vem do latim **pervertere** "afastar", ou seja, afastar-se da



Colomina, Beatriz; Wigley, Mark (2018). *are we human? notes on an archaeology of design*. Zurich: Lars Muller Publishers. Continuar a ler o PDF na OneDrive.

normalidade. Existe uma relação entre as patologias pessoais, muitas vezes extremas, dos arquitetos modernos e o seu apelo por um novo normal – uma tensão dentro da qual surgem novos conceitos do humano. Mas as perversões de design não são simplesmente sobre as patologias demasiado humanas dos designers. **É sobre a construção do humano pelo design moderno**», argumentam Colomina e Wigley.

Leitura/Visionamento Obrigatório

TURKLE, Sherry. Palestra "Alone Together" (Tedxuiuc) <http://www.youtube.com/watch?v=MtLVCpZliNs>

BOTSMAN, Rachel. Palestra "The Rise of Collaborative Consumption" (RSA) Video: <http://bit.ly/iDQAWz>

CARPANEZ, Juliana e FERREIRA, Lilian (2014). "Compartilhe-se", TAB <http://tab.uol.com.br/economia-compartilhada/>

MOROSOV, Evgeny (2014, 28 Setembro). "Don't believe the hype, the 'sharing economy' masks a failing economy" The Observer <http://gu.com/p/42vtb/tw>

"Generation Like" Frontline, PBS <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/generation-like/>

Leitura/Visionamento/Audição Opcional

TURKLE, Sherry. "Conclusion: Necessary Conversations" In *Alone Together* New York: Basic Books, 2011 pp. 279-296

Entrevista com Bernard Stiegler, Danactu Resistance <http://bit.ly/QDE3Dd>
<http://collaborativeconsumption.com/>

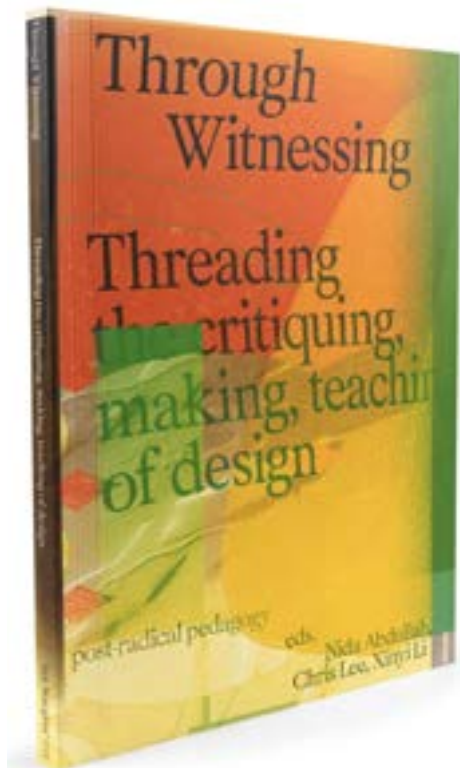
AULA#12

Age of Surveillance Capitalism

intimacy – connectivity shelter – computation – selfie – surveillance

04.12.2026

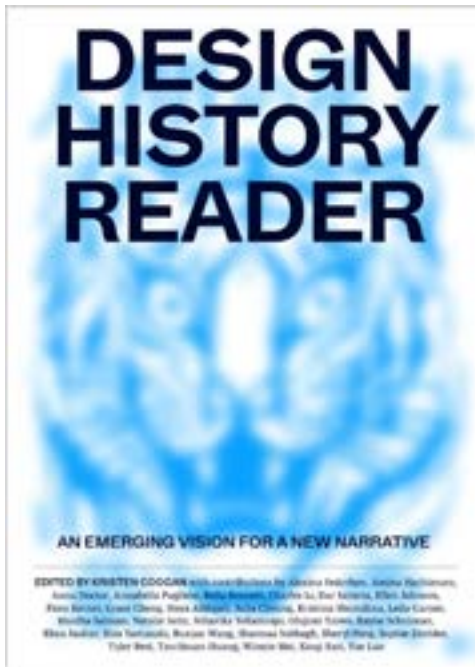
Entrega das revisões pelos colegas e regresso dos Artigos aos autores para as correções indicadas.



Considerações sobre os Abstracts apresentados a propósito dos Artigos. Cada estudante deve preparar um pitch de 5' com os propósitos e a bibliografia proposta.

«A biologia e a mentalidade humana foram profundamente alteradas em 1983 com a chegada do telemóvel. O pequeno objeto que pisca, buzina e apita na sua mão pode ser o único dispositivo protético que mais fez para transformar o ser humano.

Esse objeto tornou-se parte integrante do corpo e do cérebro. Existem mais telemóveis ativos no planeta do que pessoas. (...) O telemóvel oferece novos sentidos de proteção e vulnerabilidade tanto para ricos quanto para pobres. Depois da água e da comida, é o bem mais valioso do refugiado, cuidadosamente embrulhado em plástico para a viagem, proporcionando a navegação, ativando o pagamento a contrabandistas, o contacto com amigos e familiares e o arquivo de preciosas imagens de entes queridos. O telemóvel permanentemente preso ao nosso corpo assumiu o lugar da



arquitetura. Na verdade, assumiu muito do que costumava ser definido como a responsabilidade do abrigo em termos de sensação de segurança, espaço, orientação e representação.»

(Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. "Homo Cellular", in **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers)

Na revisão de Richard Weiskopf ao livro "The Age of Surveillance Capitalism" (2019), de Shoshana Zuboff, este considera que "à medida que as tecnologias digitais invadem a vida humana cada vez mais profundamente, expondo detalhes íntimos ao olhar interessado de organizações, instituições e especialistas, elas também permitem a modificação sistemática do comportamento. Uma das formas paradigmáticas é o People Analytics, iniciado e promovido por especialistas do Human Dynamics Lab do MIT como a chave para uma nova "física social". Zuboff apresenta isso como uma espécie de reencarnação dos infames programas de modificação comportamental associados a Frederik B. Skinner. Sensores e 'lotes' não apenas produzem massas de dados e novas formas de transparência preditiva, mas também incorporam o que Zuboff chama de 'capacidade de atuação' (p. 293): a capacidade de modificar o mundo real em tempo real. Os programas skinnerianos de modificação de comportamento são traduzidos em algoritmos que moldam o mundo de acordo com a sua imagem. Zuboff examina várias dessas abordagens para modificação de comportamento (digital) em detalhes. Além do 'condicionamento', ou 'engenharia comportamental', que funciona ao 'reforçar' os comportamentos desejados, o 'rebanho' dirige sutilmente as multidões ao manipular elementos-chave do contexto de uma pessoa, e o 'ajuste' canaliza a atenção e o comportamento utilizando (digital) 'empurrões'."

Leitura/Visionamento Obrigatórios

ZUBOFF, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism. The fight to the future at the new frontier of power. London: Profile Books.

MOROZOV, Evgeny. (2013, 2 Março). "The Perils of Perfection" The New York Times. <http://nyti.ms/1tdxbeV>

Leitura/Visionamento Opcionais

LANGE, Alexandra (2013). The Dot-Com City: Silicon Valley Urbanism [eBook]. Moscow: Strelka Press

ZUBOFF, Shoshana (1988). In the Age of the Smart Machine: The Future of Work and Power.

Silicon Valley, HBO, 1ª Temporada

AULA#13

Apresentação à turma dos Artigos finais (Parte I)

11.12.2026

Entrega dos artigos revistos para leitura final do professor.

AULA#14

Apresentação à turma dos Artigos finais (Parte II).

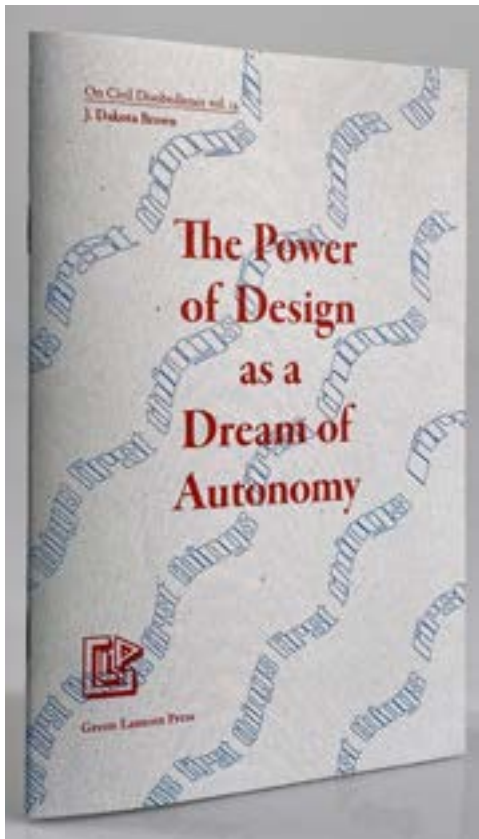
«O design gráfico tem sido, há muito, assombrado por sonhos de autonomia. Mas, ao longo da sua história, ruturas de prática resistente, de crítica independente ou de contestação política foram rotineiramente domesticadas. Muitas vezes, em nome da própria autonomia, os esforços críticos são anexados a um projeto de respeitabilidade profissional. O sentido de autonomia pelo qual argumento é, ao mesmo tempo, mais modesto e mais ambicioso: ele “liberta” o designer crítico das necessidades da profissão apenas o tempo suficiente para que se torne possível um vislumbre de condições mais amplas de heteronomia, de não-liberdade. O projeto crítico, tal como o entendo, não depende da autonomia para a profissão, mas da autonomia em relação a ela.»—J. Dakota Brown [aqui](#)

Balanço.

18.12.2026

LEITURA FUNDAMENTAL

- ABDULLA, Danah (2017). DESIGN OTHERWISE. Towards a locally-centric design education curricula in Jordan. PhD Design Department Goldsmiths College, University of London. (PDF na Drive)
- ABDULLAH, Nida, LEE, Chris, LI, Xinyi (Eds.) (2024). Through Witnessing Threading the critiquing, making, teaching of design. Set Margins' #17.
- BERNARDINO, Lígia; FREITAS, Marinela; SOEIRO, Ricardo Gil (eds.) (2020). Pós-Humano. Que Futuro? Antologia De Textos Teóricos. Famalicão: Edições Húmus. (PDF na Drive)
- BROWN, J. Dakota (2019). The Power of Design as a Dream of Autonomy. The Green Lantern Press. <https://www.jdakotabrown.net/writing/autonomy-pamphlet-2019>
- COLEBROOK, C. (2014). Death of the posthuman, Ann Arbor, MI: Open Humanities Press.
- COLOMINA, Beatriz; WIGLEY, Mark. 2018. are we human? notes on an archaeology of design. Zurich: Lars Muller Publishers.
- COOGAN, Kristen (ed.) (2026). Design History Reader. An emerging vision for a new narrative. Eindhoven: Onomatopoe.
- ESCOBAR, Arturo (2018). Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham and London: duke university press. (PDF na Drive)
- FOSTER, Hal (2001). Design and Crime (And Others Diatribes). London: Verso Books.
- FOSTER, Hal. "Post-Critical". In October Vol. 139 (Winter 2012), pp. 3-8 (6 pages). The MIT Press
- FRY, T. (1994). Remakings: Ecology/design/philosophy, Sydney: Envirobook.
- FRY, T. (1994). Remakings: Ecology/design/philosophy, Sydney: Envirobook.
- FRY, T. (1999). A new design philosophy: An introduction to defuturing, Sydney: UNSW Press.
- FRY, T. (2004). The voice of sustainment: Design ethics as futuring. Design Philosophy Artigos, 2(2), 145-156.
- FRY, T. (2009). Design futuring: Sustainability, ethics and new practice. Oxford: Berg.
- FRY, T. (2011). Design as politics. Oxford: Berg.
- FRY, T. (2012). Becoming human by design. London: Berg.
- FRY, T. (2015). City futures in the age of a changing climate. London: Routledge.
- FRY, T. (2017). Remaking Cities, An Introduction to Urban Metrofitting, London: Bloomsbury
- HERBRECHTER, S. (2013). Posthumanism: A critical analysis. London: Bloomsbury.
- HEIDEGGER, M. (1962) [1926]. Being and time (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Oxford: Blackwell.



- KLEIN, N. (2007). The shock doctrine: The rise of disaster capitalism. New York: Henry Holt.
- KOLBERT, E. (2014). The sixth extinction, London: Bloomsbury.
- MAGNUS, B. (1978). Nietzsche's existential imperative. Bloomington: Indiana University Press.
- MAREIS, Claudia; PAIM, Nina (eds.) (2021). Design Struggles. Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives. Amsterdam: Valiz.
- STIEGLER, B. (2015). States of shock: Stupidity and knowledge in the twenty-first century (D. Ross, Trans.). Cambridge: Polity.
- WOLFE, Care (2010). What is Posthumanism?. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Victor M Almeida
18 setembro 2026

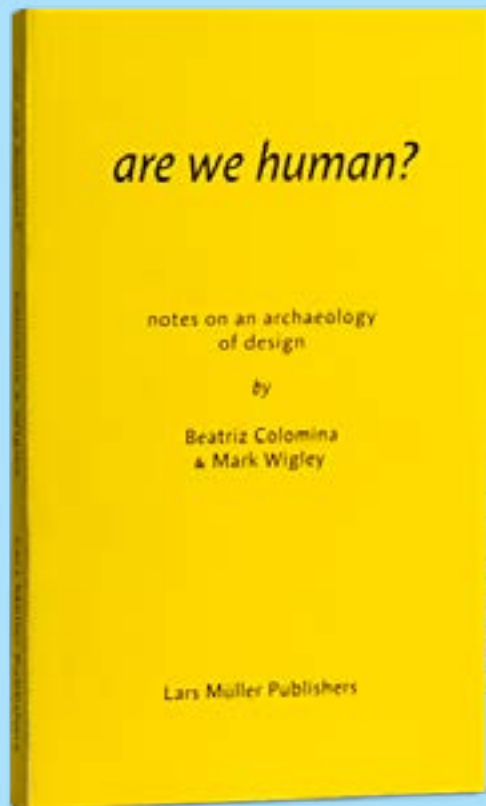
/

Nota: Há conteúdos das aulas que poderão ser ajustados pelo aparecimento de novas leituras e novos interesses.

«É claro que as crises que enquadram a intervenção do FTF 2000 tomaram um rumo ainda mais sombrio desde 1999. A ruína económica e o colapso ecológico parecem cada dia mais próximos e tangíveis, e os sintomas políticos mórbidos multiplicam-se. Num tal contexto, o manifesto merece uma releitura atenta. Desta vez, no entanto, a nossa abordagem deve ser de reinterpretação, e não de renovação. Em vez de depositarmos as nossas esperanças em libertarmo-nos, por esforço próprio, da função social do design, deveríamos perguntar-nos por que razão certas possibilidades foram consistentemente interditas ao longo da história da prática. Em vez de tentarmos separar-nos dos excessos de mau gosto da produção de mercadorias, deveríamos procurar compreender por que razão esses espetáculos de sobreprodução se nos impõem, desde logo, à nossa frente. Em suma, deveríamos cultivar uma curiosidade genuína sobre o que nos está a acontecer, em vez de confiarmos numa sabedoria convencional lisonjeira que nos projeta como fabricantes da realidade. Uma tal abordagem impulsionar-nos-ia a desenvolver uma compreensão crítica das forças sociais que continuam a moldar (e a deformar) a nossa vida profissional.¹ Isto forçar-nos-ia também a estar familiarizados com análises e abordagens que vão além da agenda provincial da profissão.»

—J. Dakota Brown, The Power of Design as a Dream of Autonomy. Volume #12 of The Green Lantern Press's "On Civil Disobedience" series, 2019 <https://www.jdakotabrown.net/writing/autonomy-pamphlet-2019>

¹ John Hockenberry, "Design Notebook: The Splendid Rage of Tibor Kalman" New York Times, Dec. 3, 1998. Accessed August 24, 2019. <https://www.nytimes.com/1998/12/03/garden/design-notebook-the-splendid-rage-of-tibor-kalman.html>



Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers. Parte do livro está em PDF, na Drive.

O ESPELHO DO DESIGN

[...] Design é o que está a pisar. É o que te mantém de pé. E cada camada de design repousa sobre outra e outra e outra. Pensar o design exige uma abordagem arqueológica. Você tem que cavar. Cave no solo, no subsolo, sob o leito do mar e profundamente na Terra. Cave nas coisas que estão no chão – edifícios, cidades, copas das árvores e antenas. Cave sobre o solo – no ar, nas nuvens e no espaço sideral. Mergulhe até mesmo nas camadas invisíveis – armazenamento de dados, fórmulas, protocolos, circuitos, espectros, reações químicas, reações químicas, sequências de genes e postagens de mídia social. Cavando, documentando, dissecando, discutindo – cavando, isto é, dentro de nós mesmos.

Se o design precisa da arqueologia, a arqueologia sempre trouxe do design. Ele reconstrói a atividade humana analisando os vestígios materiais de **tecnofósseis**. Ele trata cada artefacto e padrão que descobre com um pincel delicado ou um raio X penetrante como evidência da vida humana e das intenções. Camadas sedimentadas são minuciosamente expostas para reproduzir sequências de sociabilidade humana, mobilidade, dieta, metabolismo, simbolismo e capacidade mental. Esta análise forense obsessiva implementa as medições mais precisas e técnicas de datação por carbono. No entanto, a evidência é sempre parcial e a estrutura analítica nunca é inocente. **A arqueologia é um amálgama de debate especulativo polêmico e a mais recente compreensão do rigor científico. É uma espécie de engenharia reversa do design. Ela tenta recuperar passados possíveis enquanto o design olha para futuros possíveis.** O design é uma forma de projeção, para moldar algo em vez de encontrá-lo, para inventar algo e pensar sobre os possíveis resultados dessa invenção. Essa infinita remodelação e especulação sobre possíveis resultados é exclusivamente humana. **A arqueologia do design não é simplesmente sobre a história do animal humano conforme revelada em todas as camadas de artefactos. Desvende as formas sedimentadas de reinventar o humano.**

O design é o que há de mais humano em nós. **Design é o que faz o ser humano.** É a base da vida social, desde os primeiros artefactos até a atual expansão exponencial da capacidade humana. **O ser humano irradia design em todas as direções.** A marca do ser humano está na terra, nos oceanos, na atmosfera, nas plantas, animais, organismos de todos os tipos, produtos químicos, composição genética e todas as frequências do espectro eletromagnético principalmente invisível. Não há água cuja temperatura, movimento e química não tenham sido afetados. Nenhum ar é desmarcado. Dificilmente existe uma dimensão do mundo natural que não tenha sido afetada pela atividade humana. A maior parte da superfície da Terra foi massivamente transformada por meio da urbanização e da agricultura.

Há uma redução cada vez mais acelerada da biodiversidade por meio da devastação de inúmeras espécies por meio da

perda de habitat, sobrepesca e caça excessiva, produtos químicos industriais, poluição e invenção de novas espécies de plantas e animais por meio de reprodução seletiva e edição genética, juntamente com a aceleração da mudanças climáticas causadas pela queima de combustíveis fósseis. **Os desenhos que marcam a vida humana não são apenas os artefactos culturais e técnicos que eventualmente chegam aos museus.** São os movimentos precários de refugiados, o colapso da biodiversidade, os fluxos globais de informações e recursos, os buracos no ozono, o microplástico difundido pelos oceanos, os isótipos radioativos de testes atômicos na atmosfera e o carbono negro por toda parte, no ar e no solo.

Os humanos não se movem mais por uma pequena parte de uma camada muito fina na pele da Terra, procurando recursos de maneira nômada, como se estivessem agindo levemente em um vasto palco. Eles agora cercam o planeta com camadas e mais camadas de redes tecnoculturais, representando uma ameaça cada vez maior à sua própria sobrevivência.

O ser humano pode ser a única espécie que planeou sistematicamente a sua própria extinção e parece estar a chegar perto de atingir o objetivo. No entanto, ele age como se não pudesse fazer nada a respeito, encarando a perspectiva da sua própria morte como se estivesse paralisado, mesmo com um sentimento persistente de orgulho por essa enorme realização autodestrutiva. É como se a imagem de um vasto mundo natural sublime sobrepujando a tentativa humana de compreendê-lo tivesse sido invertida. **O próprio humano é agora o espetáculo avassalador.**

Envolta em todas as redes da sua própria fabricação, a espécie observa-se constantemente, como que fascinada pelo que se tornou, cada vez mais consciente de que é a própria força que está a fazer a sua própria ocupação do planeta e da maioria das outras espécies, cada vez mais frágil. O animal humano gasta uma quantidade notável de tempo olhando para si mesmo e os seus artefactos de um número cada vez maior de ângulos em todas as escalas, desde o planeta inteiro até detalhes atômicos e agora subatômicos. Canais de media convencionais fornecem autovigilância contínua, trazendo imagens em tempo real de todos os cantos do globo. A Internet oferece múltiplas interfaces rastreando os movimentos globais de satélites, lixo espacial, aeronaves, navios, *tweets*, vírus, migração e remessas. Milhões de webcams fixas permitem que locais específicos sejam monitorados de estações isoladas na Antártica, rodovias desertas, canteiros de obras, laboratórios e apartamentos, até estações espaciais em órbita. O *upload* instantâneo de vídeos de telemóveis significa que os olhos com os quais assistimos e somos observados se multiplicaram exponencialmente. *Feeds* de vídeo ao vivo de telemóveis em quartos, wc's e campos de batalha tornaram-se a linha de frente da vida contemporânea. Uma vez que os espaços profundamente privados agora es-

tão acessíveis *online*. Ações e pensamentos pessoais são experimentados por audiências globais. **Movimentos, compras e comunicações individuais são continuamente detetados, registados e analisados durante o dia e a noite, como se constituíssem uma gigantesca *selfie* coletiva.**

A fotografia transformadora de “mármore azul” do “nosso” planeta tirada em 7 de dezembro de 1972, através da janela da Apollo 17 enquanto se dirigia para a Lua – uma visão singular e aparentemente abrangente de “toda a Terra” do fora sem nenhum traço humano visível – foi deslocado por *feeds* ao vivo da Estação Espacial Internacional orbitando o planeta a 17.000 milhas por hora e inúmeras vistas do interior da Terra, como exemplificado pelas imagens feitas em tempo real, distribuídas e assistidas em bilhões de telemóveis. A tecnologia para visualizar simultaneamente a Terra de fora e de dentro está agora nas mãos de todos. Imagens e sons de dentro de todas as dimensões da atividade humana, desde as menores escalas da vida pessoal e química até as mais amplas extensões do espaço interestelar, são reunidos em combinações em constante mudança em nossas pequenas telas portáteis. **No entanto, essa justaposição em tempo real de múltiplas escalas e ângulos não forma uma unidade perfeita que assusta ou tranquiliza.** Pelo contrário, a imagem do nosso habitat auto-construído é um mosaico em permanente mudança. A nova imagem da “terra inteira” é uma colagem heterogênea em tempo real de colagens repletas de perguntas. A capacidade sem precedentes de construir e compartilhar imagens coletivamente não significa que todos vemos a mesma coisa. **A nossa auto-imagem é múltipla e em constante mutação, como se olhássemos para um vasto espelho multifacetado em que as superfícies continuam em movimento. Estamos fixados numa reflexão que é tão estranha quanto ouvir uma gravação da própria voz, continuamente imaginando no que nos estamos a tornar. “Somos humanos?” é a pergunta mais quotidiana.**

Este autorretrato enorme e detalhado está cheio de lacunas, limites técnicos e múltiplas formas de censura. É paralelo a sistemas maciços de vigilância secreta com governos, militares e corporações realizando rastreamento visual e eletrônico implacável. **A capacidade de ver muito mais é igualmente a capacidade de ser visto muito mais. O humano olha-se olhando para si mesmo.** A automonitorização é uma grande parte da atividade humana – e é inseparável do design. **O mundo do design não é o mundo dos artefactos isolados vistos nos espaços das escolas de design, exposições, museus, revistas e lojas ou mesmo nos espaços mais amplos da cidade ou da paisagem. Está mais no domínio planetário da sobreposição de camadas geológicas e biológicas de artefactos em diferentes escalas e períodos de tempo e inclui especialmente as maneiras como essas camadas**

são vistas, tocadas e exploradas. Afinal, olhar, agarrar e refletir é uma parte fundamental do design. Se o design é basicamente uma forma de olhar para a frente, não é simplesmente no sentido de inventar novos artefactos. Os artefactos tornam-se verdadeiramente transformadores ao excederem o que se esperava deles, excedendo o nosso alcance. É precisamente ao desafiar-nos – ativando o potencial de novas formas de ver, pensar, compreender e agir – que o design desempenha o seu papel na redefinição do humano.

Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. "The Mirror of Design", in are we human? notes on an archaeology of design. Zurich: Lars Muller Publishers.

Se viesse de Marte para a Terra, seria fácil observar que uma espécie domina inteiramente o planeta. Mas onde encontraria essa espécie? Qual seria o primeiro encontro? Encontrando um pedaço de lixo espacial no caminho? Diria: "Bem, isso é apenas um objeto projetado e deixe-me esperar até descobrir quem o fez." Ou o seu primeiro pensamento seria "Ok, entre em contacto com outra criatura"? Depois de passar por nuvens de satélites chilreando uns para os outros, veria aviões e cidades e sentiria a Internet zumbindo com inúmeros pensamentos. Pararia quando visse organismos andando sobre duas pernas e dissesse "encontrei os humanos"? Veria *fleshly bags* de órgãos no seu caminho para os micróbios cruciais, as proteínas ou o genoma da criatura? Ou simplesmente passaria pelo corpo no caminho para os sinais elétricos, a Terra remodelada ou o clima? Pode concluir que essa espécie que domina o planeta surgiu há apenas 200.000 anos, o que é um tempo pateticamente curto, mas essa espécie já é como uma espécie de nuvem de design, inúmeras teias sobrepostas na escala do planeta que fazem parte do seu corpo e cérebro. O humano está a ocupar-se de uma maneira estranha. É fascinante, mas não está claro se esta espécie pode sobreviver a si mesma, ou mesmo se o deseja. É melhor fazer algumas anotações.

O HUMANO DE PLÁSTICO

O ser humano é uma categoria instável, até mesmo um ser instável. Não é um organismo biológico claramente definido com uma forma particular e um conjunto de capacidades que colabora em redes sociais para mudar as coisas em seu redor. Ao contrário, é definido pela sua diversidade e plasticidade – a sua capacidade de modificar as suas próprias habilidades. É essa mesma plasticidade, a instabilidade radical do humano, que está na base de seu impacto maciço. **Quanto mais maleável e indeterminada a espécie, mais extremo o impacto. Ao redesenhar-se, redesenha o planeta. Mas igual e simultaneamente, o mundo redesenhado redesenha o animal que o projeta.** Essa é a verdadeira plasticidade que é humana. Os objetos, redes e sistemas nunca são simplesmente produzidos por um sujeito conhecedor que domina o mundo material. Em vez disso, um novo tipo de conhecimento e ação é possibilitado por esse mundo ajustado e está embutido no próprio mundo. O que torna o humano humano não está dentro do corpo ou cérebro, ou mesmo dentro do corpo social coletivo, mas na nossa interdependência com os artefactos. O humano está suspenso num vaivém complexo e contínuo entre ele mesmo e os artefactos, uma oscilação que acaba por dissolver a distinção entre eles. Os artefactos projetados têm tanto poder quanto o animal que aparentemente os produziu. Eles transformam o animal tanto quanto eles são transformados pelo animal. Ou, para dizer o contrário, o corpo e o cérebro tornam-se artefactos. O que é humano é a radicalidade dessa troca mútua. O humano é inseparável dos artefactos que produz, tendo o corpo humano a forma estendida de todos os artefactos que fez e cada artefacto sendo parte íntima da sua biologia e cérebro. Mas também, e mais importante, o humano emerge na redefinição da capacidade fornecida pelos artefactos. Em certo sentido, os artefactos são mais humanos do que o humano.

Artefactos, portanto, nunca são simplesmente os representantes das intenções e habilidades humanas. São também aberturas, possibilidades de algo novo no humano, até mesmo um novo humano. Há sempre uma lacuna entre as intenções e o que é produzido. O artefacto oferece algo inesperado, alguma qualidade ou resistência adicional. Esse excesso abre novas formas de pensar, novos modos de projetar. Não é simplesmente um *feedback* para os fabricantes. A rede de pessoas responsáveis por um determinado artefacto pode não captar a abertura potencial. Pode ser aproveitado por outro grupo. O artefacto pode não ter sido planeado em primeiro lugar ou se tornar transformador quando usado de maneiras não pretendidas, quando se quebra ou mesmo quando perdido. Pode fazer quase tudo o que foi planeado, até interagir com outros artefactos de maneiras inesperadas para produzir novos potenciais. **Artefactos são sempre estranhos.** Nunca são exatamente o que esperamos, mas simplesmente nunca estão separados de nós – mesmo quando são apropriações

do mundo exterior, como uma rocha ou mesmo uma visão particular, ou o pensamento de que algo que encontramos é o artefacto de outro ser. São parte do corpo e do cérebro. São pensamentos. Mas igualmente são o potencial de novas formas de pensar.

Nesse sentido, as histórias do humano são histórias de artefactos e as interatividades entre artefactos, vistas como potenciais e não como realizações, como se a Terra fosse um vasto estúdio de design em que a capacidade humana está a ser manipulada de maneiras inesperadas. Artefactos são interfaces, permitindo diferentes formas de envolvimento humano com o mundo, mas igualmente permitindo que o mundo se envolva com o humano de maneira diferente. Nunca é simplesmente humano mais artefacto mais Terra, com artefactos atuando como interfaces entre humanos e entre humanos e a Terra. O humano é inseparável dos “seus” artefactos e desafiado por eles, e a Terra, entendida como inúmeras formas de vida em interação, também é um protagonista ativo.

Se o ser humano é um animal criador e a Terra é seu estúdio de design, esse animal não é uma criatura única e distinta que se move e pensa dentro desse vasto estúdio. **A figura do humano não é nitidamente definida. Faz parte da Terra viva que ele projeta, assim como a Terra viva faz parte dele. O mundo material, seja no vale de um rio ou nas veias dos nossos próprios corpos, nunca está do lado de fora, esperando pelo pensamento e ação humanos.** É precisamente a falta de uma linha clara entre o humano e o mundo que provoca ou energiza o design como tentativa de traçar a tal linha, a nossa tentativa sempre incompleta de moldar uma auto-imagem e a tentativa sempre insatisfatória de chegar a um acordo com o que vemos neste espelho continuamente reconstruído.

A arqueologia do design não é uma narrativa linear auto-congratatória sobre a constante evolução de uma criatura singular adaptando-se progressivamente ao mundo com capacidades cada vez mais sofisticadas e adaptando-se às suas próprias adaptações, diferentes direções, lacunas, reversões e perda de capacidades. **Pelo contrário, é a história de um ponto de interrogação.**

Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. “The Plastic Human”, in **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers.

Desde o momento em que acordamos pela manhã, somos envolvidos pelo design das nossas roupas, dos nossos sapatos, a maquilhagem que colocamos, os nossos óculos, os telemóveis, os móveis, os eletrodomésticos, os computadores e até a pintura das paredes que nos cercam. Este mundo de design estende-se pelas ruas da cidade, pelo campo, por cima e por baixo dos oceanos, na atmosfera e nas profundezas do espaço sideral. A *Voyager 1*, a nave espacial lançada em 1977, está agora além do nosso sistema solar no espaço interestelar, viajando um milhão de milhas por dia e reportando continuamente. É a peça de design que chegou mais longe de nós. Ou melhor, estamos nos alongando milhões de quilómetro por dia. Os nossos olhos estão agora no espaço interestelar. Ao contrário, o mundo do design atinge profundamente os nossos corpos numa galáxia de produtos químicos e tecnologias. A válvula cardíaca artificial que salvou milhões de vidas desde o início dos anos 1950 é como outro satélite. Esta e inúmeras outras inovações de design dobraram a expectativa de vida média nos últimos cem anos. Estamos completamente suspensos no design.

GOLPES DE DESIGN

O design pode revolucionar o pensamento. É uma sacudidela imediata, ou que acontece retroativamente – anos, até centenas de milhares de anos depois – como uma bomba-relógio.

Em 26 de maio e 2 de junho de 1859, o geólogo Joseph Prestwich e o arqueólogo John Evans apresentaram documentos correspondentes à elite científica da Royal Society e da Society of Antiquaries, em Londres. Afirmaram que alguns objetos de pedra em forma de lágrima encontrados ao lado dos ossos de mamíferos há muito extintos em escavações em França e em Inglaterra exibiam a inteligência exclusivamente humana do design:

Que são realmente instrumentos moldados pela mão do homem, um único olhar para uma coleção colocados lado a lado, de modo a mostrar a analogia da forma dos vários espécimes, seria, penso eu, suficiente para convencer até o mais cético. Há uma uniformidade da forma, uma correção de contorno e uma nitidez nas arestas e pontas cortantes, que só podem ser devidas ao design.

Os objetos parecem ter sido sistematicamente moldados por muitos golpes com outras pedras para produzir uma ponta redonda grossa e uma ponta fina e afiada. Mais impressionante ainda, são simétricos ao longo do eixo, de grosso a fino e da frente para trás. A clareza e a dupla simetria da forma, a sua repetição em centenas de exemplos e até mesmo o sentido da forma entrando gradualmente em foco com os traços de cada lasca na superfície de cada objeto, foram considerados humanos. Uma espécie de imagem especulativa do ser humano primitivo começou a ser pintada apenas com a evidência desse objeto cujo desenho visível o torna um artefacto “feito pela mão do homem”, no mantra de Evans e Prestwich. Foi imaginado como um instrumento cortante, com a sua pesada ponta redonda moldada para a mão e a sua ponta pontiaguda dando ao corpo humano um novo conjunto de habilidades para cortar o mundo.

Esses objetos produzidos pelo que Prestwich evocativamente chamou de **“golpes aplicados por design”** foram encontrados em camadas geológicas contendo ossos de animais que se acredita terem vivido numa época muito anterior à humana. Uma nova aliança entre geologia e arqueologia literalmente reposicionou a cultura humana dentro da própria geologia – detalhando a evidência da inventividade humana na ausência de quaisquer restos humanos numa espécie de arqueologia da mente. Prestwich insistiu que **“o argumento não repousa sobre a evidência de habilidade, mas sobre a evidência de design”**. não apenas feitos, eles foram pensados. Eles não eram nem efeitos acidentais de quebrar pedras nem cópias de objetos existentes. Pedras lascadas por forças

naturais ficam cada vez mais irregulares, enquanto Prestwich observou que essas pedras “artificiais” ficam mais regulares com cada lasca – “mais e mais acabamento, forma e arte evidente.” São artefactos humanos porque a regularidade da forma “certamente implica desenho, a aplicação de luta e um propósito inteligente.” O implemento físico é antes de tudo um instrumento de pensamento.

Os arqueólogos olham obsessivamente para o objeto, medindo-o, desenhando-o e segurando-o nas suas próprias mãos. Sentem o seu peso e a transformação do próprio corpo, imaginando-se primitivos, como se imaginassem o nascimento da humanidade no nascimento da tecnologia. No seu retrato do humano tornando-se humano, as pedras encontradas foram usadas como ferramentas manuais para fazer uma ferramenta manual melhor. **A evidência de premeditação, de pensar no futuro, está na forma deste pedaço de pedra, o sentido do design – como se o design fosse exatamente isso, uma forma de pensar no futuro. Sem precisar de dizer, a leitura do objeto depende da ideia de que o humano é um designer.** No entanto, a única informação certa que os arqueólogos tinham é uma descrição meticulosa do objeto físico e da camada geológica em que foi encontrado, com desenhos seccionais detalhados da escavação, tentando localizar o objeto no tempo, identificando a localização de cada achado e as camadas de todos os fósseis adjacentes, ossos, presas, dentes, conchas, solo, rochas, túmulos, minerais e plantas. A evidência de tais objetos “projetados” que foram “moldados pela arte e pelo dispositivo do homem”, como disse Evans, derrubou de forma chocante a auto-imagem da humanidade. O acordo baseado na religião de que a espécie tinha seis mil anos foi abruptamente desafiado pela ideia de uma pré-história humana extensa. O humano de repente ficou muito mais velho do que se pensava anteriormente. Apenas seis meses depois, Charles Darwin publicou *On the Origin of Species by Means of Natural Selection*. O livro transformador abraçou a ideia de que os humanos eram antigos, mas rejeitou mais radicalmente a ideia de que qualquer organismo, incluindo o humano, foi projetado por uma inteligência divina.

Darwin argumentou escandalosamente que a aparência implacavelmente impressionante de uma “unidade de design” em todo o mundo orgânico é na verdade um produto da mutabilidade essencial de todas as espécies. Inúmeras adaptações incrementais aumentam as chances de sobrevivência em ambientes em mudança. Organismos claramente definidos com funções precisas são paradoxalmente o produto de extrema maleabilidade. O olho humano, para usar um dos exemplos de Darwin, é o produto de milhões de variações minúsculas em milhões de efeitos minúsculos ao longo de milhões de anos. Tem uma história extremamente longa, evoluindo de um simples nervo coberto de pigmento em organismos primitivos para um “instrumento óptico vivo”

altamente sofisticado e perfeitamente ajustado às necessidades humanas.

O órgão está tão bem ajustado à sua tarefa que é “difícilmente possível” evitar imaginar que foi projetado de forma análoga à maneira como os humanos projetam instrumentos – como quando o instrumento análogo do telescópio foi “aperfeiçoado pelos esforços contínuos dos mais elevados intelectos humanos.” No entanto, nada no mundo orgânico é o produto de tal intelecto planejador. **A seleção natural é um design sem designer.** (...)

O design tornou-se viral. A palavra design está em toda parte. Aparece em todas as situações. Não conhece limite. Somos emboscados por onda após onda de bienais de design, semanas, feiras, festivais, bairros, capitais, lojas, revistas, livros, sites, blogs, prêmios, programas, escolas, centros, departamentos, museus, exposições, associações, conselhos, comitês, e congressos. Juntamente com hotéis, drogas, corpos e comida “de design”, podemos ter “felicidade por design”, “diplomacia por design”, “design de impacto social” ou “design para justiça social”. Uma nova onda de “designers” forma “experiência”, “interfaces”, “software”, “marca” e “interação”. Novos programas universitários são dedicados ao “design biológico” e ao “design de inovação social”. O “design thinking” tornou-se um modelo de negócios dominante, afetando tudo, desde a política até a educação, relacionamentos pessoais, pesquisa, comunicação e filantropia.

Numa época em que a maior empresa do mundo baseava todo o seu sucesso no design, as escolas de negócios passaram a ter programas de design e o cargo de Chief Design Officer assumiu recentemente o mesmo *status* de Chief Financial Officer. Empresas que não tinham nada a ver com design agora incorporam o design em todas as dimensões da vida corporativa. Os políticos acreditam que o seu sucesso depende do pensamento em design. As cidades têm departamentos de design cujo papel vai muito além do foco usual em transporte, edifícios, parques, mobiliário urbano e sinalização para se autoidentificar. Mesmo especialistas em “avaliação de risco de design” apareceram para avaliar o perigo que a incorporação do design traz para qualquer cena. **O design tornou-se perigosamente bem-sucedido.**

O design é sempre entendido como uma coisa boa. O império do design reforça a ideia de que um bom design é um bom negócio que forma boas pessoas. Este conceito foi promovido com tanto sucesso que todo o design é considerado um bom design. A palavra bom nem precisa mais ser dita. A própria palavra design já significa “bom” – como se não precisássemos de pensar no facto de que o mesmo conceito está ativo em armas, vigilância, invasões, policiamento, nacionalismo, encarceramento e terrorismo. Um bom design pode não ser uma coisa tão boa.

A INVENÇÃO DO HUMANO

A pergunta “**Somos humanos?**” desencadeia imediatamente um conjunto de perguntas paralelas: **O que é humano? Quando nos tornamos humanos? Ainda somos humanos? Já fomos humanos?**

O humano pode ser a espécie que faz esse tipo de pergunta a si mesma, mas o próprio ato de perguntar indica que não há uma linha clara entre humano e não-humano. Apesar do seu impacto maciço sobre, abaixo e acima do planeta e a sua aparente dominação de outras espécies, o ser humano nunca é inequivocamente distinto do animal ou dos sistemas mais amplos da Terra. O que levanta uma questão ainda mais fundamental sobre esse animal humano: **como o humano foi inventado?** Em outras palavras, **como surgiu uma espécie autoquestionadora?** E que papel desempenhou o design? A emergência do humano através da invenção contínua de artefactos envolve um espelhamento misterioso. O humano torna-se humano ao ver-se a si mesmo nas coisas que faz, ou ao ver a sua possibilidade nessas coisas. **Portanto, o ser humano não inventa simplesmente ferramentas. As ferramentas inventam o humano.**

Mais precisamente, ferramenta e humano produzem-se um ao outro. Os artefactos que expandem proteticamente o pensamento e o alcance são o que torna o ser humano humano. Como Bernard Stiegler, lendo o trabalho do influente paleoantropólogo André Leroi-Gourhan, que afirma: “A prótese não é a mera extensão do corpo humano; é a constituição deste corpo **qua ‘humano’**”. A ideia do século XIX de que a espécie humana era a única a evoluir organicamente por meio das suas extensões tecnológicas: “Toda a nossa evolução foi orientada para colocar fora de nós mesmos o que no resto do mundo animal é alcançado internamente pela adaptação da espécie”. Apenas humana em virtude da tecnologia: **“a mão humana é humana pelo que faz, não pelo que é”**. O que é humano é o gesto de exteriorização, que não é de algum interior preexistente, como pensamentos no cérebro, mas é um gesto que constitui um novo sentido de interioridade. O humano está sempre a ser inventado como tal pelos gestos que o transformam. Cérebro, corpo e artefacto não podem ser separados. O pensamento só ocorre no entrelaçamento entre eles. Os próprios artefactos são pensamentos que potencialmente também desencadeiam novos modos de pensamento.

O cérebro humano é, portanto, um efeito das novas ferramentas, e não o gerador de novas ferramentas. As ferramentas são uma oportunidade para isso, e não uma realização delas. A intencionalidade e a antecipação de efeitos que é distintamente humana decorre da atividade de fazer-se. As intenções humanas são provocadas pela fabricação de ferramentas, e não executadas por elas. E o que faz de uma ferramenta um

ferramenta? Em rigor, uma ferramenta não é produzida para realizar uma tarefa utilitária definida. As ferramentas nascem como desafios aos conceitos de utilidade existentes. Elas abrem novos entendimentos do que poderia ser útil. A utilidade não é uma necessidade inequívoca dada. **A ambiguidade sobre a utilidade é o que impulsiona as novas formas de utilidade. (...)**

O que é humano no final não é o designer nem os artefactos, mas a sua interdependência. É precisamente a condição totalmente orgânica da vida tecnológica, o facto de estar viva, que levanta as questões urgentes sobre o design. Em particular, levanta a questão de como, onde e quando a própria invenção foi inventada. **Como surgiu esse impulso de fazer as coisas de maneira diferente?**

Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. "The Invention of the Human", in *are we human? notes on an archaeology of design*. Zurich: Lars Muller Publishers.

GOOD DESIGN É ANESTÉTICO

Um bom design é anestético. As superfícies lisas do design moderno eliminam o atrito, removendo a sensação corporal e psicológica.

O bom design é feito para ser contagiantemente virtuoso. Acredita-se que até mesmo o menor objeto, como uma maçaneta de porta, muda o bem-estar, as emoções e os pensamentos de quem o usa, toca, olha ou mesmo lê sobre ele, e também a vida de quem os encontra, que o encontraram, e assim por diante, numa espécie de reação viral em cadeia que acaba por transformar a sociedade.

Um objeto bem projetado é aquele que faz cada vez mais bem para cada vez mais pessoas. Uma ambição de reforma social está embutida em cada projeto aparentemente modesto. Os argumentos do século XIX sobre a moralidade do design ainda permeiam o discurso do design contemporâneo hoje – juntamente com todas as complicações, contradições e violência mal reprimida que vem com tais declarações de um alto nível moral.

O bom design é "uma ética em vez de uma estética", como os arquitetos britânicos Alison e Peter Smithson colocaram na década de 1950. A sua bondade supostamente vem da rejeição de qualquer desperdício e da apresentação direta dos factos – encontrar qualquer forma e materiais que resolvam com mais eficiência todas as demandas práticas de produção e função. Um bom design deve ser uma surpresa. Ele inventa uma nova maneira de reduzir qualquer excesso na fabricação, distribuição e uso das coisas. Ele se livra de quaisquer camadas dissimuladoras externas para revelar os factos materiais ocultos, as realidades materiais que podem ser reorganizadas para

liberar novas realidades sociais. Nenhum resultado é prescrito. No entanto, um bom design tem uma estética reconhecível. O bom design parece um bom design. Está irredutivelmente associado a uma certa suavidade visual. O objetivo de reduzir o atrito funcional, económico e social é indistinguível de uma estética sem atrito que atua como uma espécie de autopropaganda do design. Tão forte é esse efeito visual, tão reconfortantes e deslumbrantes são as superfícies, que não fica claro se um bom design está a fazer coisas boas. **A ética acaba por ser uma anestética.**

O design moderno foi lançado em defesa das superfícies lisas. O design do English Arts and Crafts estava em direção à simplificação e superfícies perfeitas. A palavra suave desempenhou um grande papel. Já em 1894, Alfred Lichtwark, o influente comentarista social, diretor de museus e pioneiro de programas de educação artística pública na Alemanha, elogiou o modelo inglês de "paredes lisas" e "formas suaves, polidas e leves" para móveis como tendo um efeito "calmante" após os ataques do ornamento. Adolf Loos em Viena celebrou as superfícies feitas por metalúrgicos por serem "lisas e polidas, sem ornamentos, sem decoração" num artigo de jornal de 1898. Hermann Muthesius usou o modelo inglês no seu muito discutido ensaio sobre "Novo ornamento e nova arte" (1901), onde pediu uma "limpeza" do ornamento em favor de formas mais próximas às dos veleiros, lâmpadas elétricas e bicicletas. A arte moderna seria moderna em virtude da sua rejeição de ornamentos supérfluos. As necessidades de saúde moral e física da "humanidade moderna" exigiam luz e ar e "mobiliário liso e simples" que fossem fáceis de limpar – um "saneamento" do corpo e da mente.

O famoso ensaio de Loos, "Ornament and Crime" (1908), inevitavelmente celebrou o que chamou de "objeto liso". Apontava para as superfícies "completamente lisas" de sapatos, cigarreiras e biscoitos de gengibre que não são contaminadas pelo uso "patológico" de ornamentos que "não têm nenhuma conexão humana" para o "homem moderno". **Limpar qualquer coisa supérflua era um projeto moral.** Le Corbusier seguiu o argumento de perto, declarando em *Vers une architecture* (1923), o seu livro mais influente, que "as fachadas eram lisas" em todos os grandes períodos. As pessoas deveriam orgulhar-se de morar nas casas mais modernas com paredes "lisas como chapas de ferro", como as antigas paredes da máquina aperfeiçoada que é o Partenon, onde "a impressão é de aço polido nu". Essas superfícies lisas são "despidas", "nuas", "claras", "honestas", "diretivas", "mais puras", "limpas", "saudáveis", "morais" – uma cadeia de sinónimos usada para criar uma atmosfera de virtude polémica. **A estética tornou-se ética.** O design na era da máquina seria necessariamente tão liso quanto as superfícies das máquinas bem lubrificadas que são alérgicas ao atrito. Adotar a mecanização era abraçar "superfícies lisas... sem fa-

lhas". Ornamento é fricção. Tem que ser achatado num plano.

Um a um, os designers modernos identificaram a sua modernidade abraçando "superfícies lisas que se chocam contra outras superfícies lisas", como Robert Mallet-Stevens colocou em 1924. O culto do liso sustentou a extraordinária influência da Bauhaus dirigida por Walter Gropius na década de 1920. Apesar de uma enorme diversidade de experimentos de vanguarda dentro da sua "fábrica", surgiu uma estética de design industrial singular e reconhecível que ainda hoje representa a própria ideia de um bom design. As necessidades internas de função acabaram a ser um efeito visual, o efeito de dizer a verdade, como se uma superfície lisa, um canto arredondado ou um tubo de metal continuamente envelhecido só pudessem dizer a verdade e essa própria verdade fosse bela. (...)

O design nunca é chocante, perturbador, alienante, incompreensível ou desconfortável nesta campanha global. Pelo contrário, é o antídoto – oferecendo identidade, estabilidade, eficiência, clareza, conforto, suporte, integração e assim por diante. O bom design é resolvido, responsivo, saudável e eficiente. **Tudo bom, o tempo todo. No entanto, a própria insistência na moralidade das superfícies lisas do design moderno sugere que as coisas não são tão simples. O que é o ser humano que precisa tanto dessa suavidade? Ou se sente carente, inadequado, ferido ou incompleto diante de um bom design e tem a chance de se reconstruir simplesmente escolhendo o produto certo?**

Se Alfred Lichtwark já havia saudado o efeito sedativo das superfícies lisas no final do século XIX, Le Corbusier via-as como um anestésico para acalmar "os nervos abalados após a guerra", ao mesmo tempo em que anestésicos reais (cocaína) eram "vendidos" nas ruas de Paris. A cocaína foi uma das primeiras substâncias usadas como anestésico para a cirurgia por Karl Koller (por recomendação de Freud), em 1884. A história dos anestésicos modernos é estranhamente paralela à do design moderno. A primeira demonstração pública de uma operação sob anestesia (com éter) ocorreu no Massachusetts General Hospital, em 1846.

A anestesia é a remoção da sensação, a supressão temporal do sistema nervoso central para obter a falta de sensação. A estética, dos gregos, tinha tudo a ver com a sensação, com a percepção pelo sentimento corporal, e nada a ver com o intelecto ou o ideal até o século XIX. A ideia moderna de estética como um ramo da filosofia é contemporânea da era da industrialização. A estética no sentido moderno já é, portanto, um anestésico – removeu toda a sensação corporal, todo o sentimento. Para Le Corbusier, até mesmo o toque do objeto moderno torna-se um efeito visual reconfortante: "A nossa mão estende-se para ele [o objeto moderno] e o nosso sen-

tido do tato *olha* à sua maneira quando os nossos dedos se fecham em torno dele". Superfícies brancas lisas restauram a "calma" que precedeu a brutalidade da chegada de todos os ornamentos produzidos em massa da indústria moderna. Le Corbusier usa repetidamente a palavra calma para representar a nova beleza da máquina, o efeito de colocar todos os objetos domésticos extras em armazenamento embutido, o comportamento do engenheiro moderno e o efeito final de dominar o mundo da mecanização que tanto desafiou a humanidade.

O choque da guerra, o choque da máquina, o choque da metrópole têm em comum a anestesia, o afastamento temporário do sentimento, seja físico ou psicológico. Em "Experiência e Pobreza" (1933), Walter Benjamin escreveu sobre pessoas voltando da Primeira Guerra Mundial mais pobres em experiência, incapazes de se comunicar, silenciosas, em estado de choque após sentirem toda a força da tecnologia moderna: "Uma geração que tinha ido à escola em carros puxados a cavalo agora estavam ao ar livre no meio de uma paisagem em que nada era o mesmo, exceto as nuvens e, em seu centro, num campo de forças de torrentes e explosões destrutivas, o minúsculo e frágil corpo humano. **Sentir não era mais possível. Humanos foram anestesiados.** Essa pobreza de experiência encontra paralelo na arquitetura moderna, em edifícios de vidro e aço em cujas superfícies lisas o habitante não pode deixar vestígios, nem memória. Nos seus escritos sobre Baudelaire, Benjamin fala do sorriso dos transeuntes da metrópole ("continue sorrindo") que os protegem de um número sem precedentes de encontros imediatos com estranhos desenvolvendo táticas miméticas. O sorriso "funciona como um amortecedor mimético". O design moderno também é um amortecedor, o seu sorriso congelado mal escondendo o terror que tenta encobrir. (...)

Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. "Good Design is an Anesthetic", in **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers.

Hoje, o mantra do design centrado no ser humano é entoado novamente como a forma de abordar qualquer questão, como se o ser humano fosse uma entidade cognoscível específica. Pressupõe uma espécie de humano transparente, o que é uma ideia tão frágil, utópica ou mesmo distópica.

Freud insistiu que as necessidades reais são aquelas que nunca podem ser expressas: “A mente é como um iceberg, flutua com um sétimo do seu volume acima da água”. A distinção entre necessidades e desejos nunca é clara, e ambos são múltiplos e tipicamente contraditórios. Ninguém tem certeza do que vê olhando para eles no espelho pela manhã naquele momento comovente pouco antes de montar algum tipo de autodesign para navegar no mundo exterior. O contexto preciso do design é a indeterminação do humano. O design nunca foi sobre dar a alguém ou a algum grupo o que eles pedem, mas o que eles gostariam de ter pedido e, retrospectivamente, fingir que pediram.

Mas a ética, como a tecnologia, também entrou numa área cinzenta onde as implicações morais de certas ações não são claras. A pesquisa realizada em campos selecionados, como a bioética, produziu uma literatura significativa sobre clonagem, células-tronco e tópicos relacionados. Mas a ética dos implantes de chip, da vigilância tecnológica ou da comercialização do espaço sideral ainda não foi debatida com qualquer grau de seriedade. Precisamos de reconfigurar as discussões éticas, ainda que modestas, que historicamente têm feito parte do discurso do design. No centro de uma nova ética de design está a questão do que significa ser humano. Clive Dilnot argumentou que estamos imersos num mundo de artifício, que subsumiu qualquer relação com um reino da natureza. Discordo de Dilnot e prefiro situar o ambiente humano, como faz Tomás Maldonado, dentro de um sistema maior que transcende os limites da produção humana. Maldonado observa que a agência humana é capaz de danificar ou destruir o sistema maior, mas que o ambiente humano não é mais do que um subsistema do ecológico. A implicação do seu esquema é que a conduta da vida humana é, de alguma forma, responsável pela ordem complexa do sistema ecológico mais amplo. Embora modelar a organização do ambiente humano na biosfera seja problemático, como vários estudiosos demonstraram, ainda assim há muito que os humanos precisam aprender sobre a coexistência com a natureza.

A natureza é apenas uma fonte de valores. A religião é outra, assim como a filosofia. Aqueles que abraçam os credos éticos da religião fazem-no porque acreditam que os valores religiosos representam a vontade de um poder superior. Os valores filosóficos são mantidos dentro de sistemas culturais específicos por outra razão – parecem razoáveis. Os sistemas de valores coletivos, como os incorporados num agregado de declarações das Nações Unidas, derivam desses corpos anteriores de pensamento religioso e filosófico. Todos esses códigos e compêndios são fontes a serem utilizadas na elaboração de uma nova ética para o futuro.

O futuro que enfrentamos implica profundamente os designers que trabalham nas mais diversas áreas profissionais. Eles são, com efeito, os agentes cujas habilidades produzem o meio de produtos e serviços em que vivemos. Na medida em que esse meio não aumenta e afirma o potencial e o bem-estar humanos, devemos responsabilizar os designers pelo menos parcialmente. Precisamos colocar em primeiro plano a questão de como criar uma ética de design que possa sugerir direções humanamente satisfatórias para o trabalho futuro. Esta é uma tarefa coletiva para a comunidade de design cuja compreensão do futuro continuará a determinar como vivemos no presente.

Margolin, Victor (2007). Design, the Future and the Human Spirit. Design Issues: Volume 23, Number 3 Summer 2007 (na Drive)

DESIGN CENTRADO NO HUMANO

Se o humano é um ponto de interrogação, design é uma palavra para definir como essa questão é abordada. O design literalmente toma forma, faz forma, por meio da indeterminação do humano. Ou, para dizer o contrário, não haveria conceito de design se o humano fosse algo claro e estável.

O design projeta uma imagem de clareza – um objeto, instrumento ou espaço nitidamente definido – precisamente porque as coisas não são claras. No entanto, o discurso do design age como se as necessidades e desejos humanos organizassem o design sem problemas. Humano é uma palavra mágica invocada para fazer o design parecer mais ético, sensível, orgânico, responsivo e responsável. Humano é sempre algo positivo e essencial – como se todos nós já soubéssemos o que é ou não tenha medo de realmente saber o que é.

Design é defesa. A maioria das teorias de design apresenta o ser humano sob algum tipo de ameaça que precisa de ser combatida com urgência pelo design. A defesa é vista como extraída de alguma qualidade profundamente enraizada no ser humano, como se o próprio design fosse a maneira humana natural de preservar o humano. As tentativas mais radicais de remodelar o humano são tipicamente realizadas sob esse pretexto de reforçar e proteger o humano. O design é um gesto paradoxal que muda o humano para protegê-lo.

O discurso do design moderno, em todas as suas incontáveis variações ao longo do século XX, era todo sobre um novo mundo, uma modernidade que precisava ser moldada ou cuja forma oculta precisava ser trazida à tona, incluindo a forma do “novo humano”. correspondendo a esse mundo, uma criatura moderna vivendo uma vida moderna aprimorada por ferramentas modernas em espaços modernos. No entanto, o dis-

curso sobre essa figura recém-inventada nunca parou de falar sobre a necessidade de proteger permanentemente as “necessidades humanas”, “escala humana”, “natureza humana”, “cérebro humano”, “alma humana” e assim por diante. O humano foi repetidamente anunciado como uma versão superalimentada do ser humano mais antigo. O design moderno foi um movimento duplo, conectando o futuro ao passado mais profundo, como se a espécie estivesse simplesmente a reiniciar-se. (...)

Buckminster Fuller também viu o design como o projeto científico de fornecer abrigo para o ser humano, envolvendo-se diretamente com a sua biologia. A sua investigação de 1938 sobre a questão **“o que é o homem?”** argumentou que não apenas o corpo humano e o cérebro são inseparáveis das suas extensões “protéticas” com tecnologias, mas também que o corpo humano é a primeira ferramenta, uma tecnologia que pode e deve ser modificada. Max Bill também argumentou, em 1948, que não há diferença entre máquinas e artesanato porque “estas são simplesmente as próteses que criamos para implementar o nosso trabalho”. Ver o design moderno como uma extensão orgânica das capacidades humanas era mais uma ortodoxia do design moderno do que uma posição polêmica. A capacidade original de inventar, de projetar artefactos protéticos com as primeiras ferramentas e as primeiras palavras, torna-se a própria figura da modernização. (...)

É difícil encontrar um teórico do design que em algum momento não retorne à cena primordial do próprio nascimento do design. Mas o verdadeiro paradoxo é que essa cena deve demonstrar o que é supostamente auto-evidente: **o que torna o humano humano**. O design é uma defesa do humano, mas o que está a ser defendido nunca é claro.

Colomina, Beatriz; Wigley, Mark. 2018. “Human-Centred Design”, in **are we human? notes on an archaeology of design**. Zurich: Lars Muller Publishers.

O sonho do século XIX de “design total” foi realizado. O famoso slogan da *Deutscher Werkbund* de 1907 “da almofada do sofá ao planeamento da cidade”, atualizado em 1952 com “da colher à cidade” de Ernesto Rogers, agora parece muito modesto quando os padrões de átomos estão a ser cuidadosamente arranjados e artefactos colossais, como redes de comunicação, circundam o planeta. Os designers tornaram-se modelos nos mundos da ciência, política empresarial, inovação, arte e educação, mas paradoxalmente foram deixados para trás pelo seu próprio conceito. Permanecem dentro da mesma gama limitada de produtos de design e não participam plenamente do mundo expandido do design. Ironicamente, isso os liberta para inventar novos conceitos de design.