

TERTÚLIA CCP TRABALHO E CONHAQUE

DESIGN MUTANTE

-DIÁLOGO, CONFLITO E
PRÁTICAS EM TRANSFORMAÇÃO.

© Clube da Criatividade
Portugal

SPONSOR **antalis** EM

DESISTO (PT) MUCHO (ES)

MODERADORA:

SUSANA CARVALHO
(CARVALHO BERNAU)



Overview

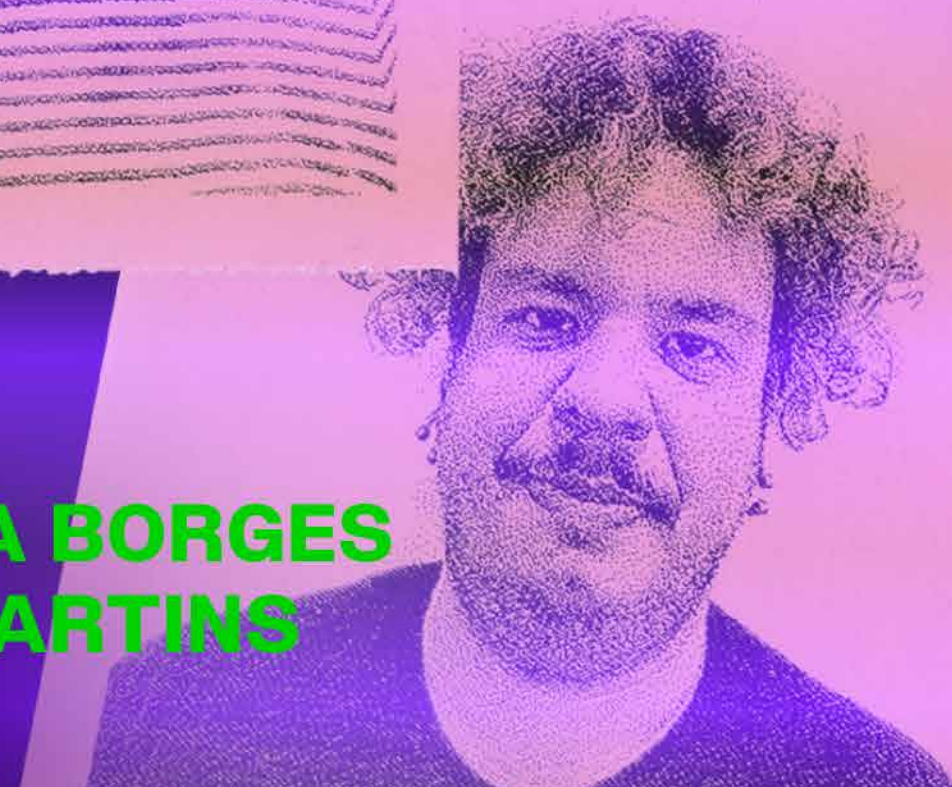
Como é que a prática do design se adapta e se transforma perante os desafios culturais, tecnológicos e sociais constantes? “Design Mutante: Diálogo, Conflito e Práticas em Transformação” foi o tema da segunda Tertúlia CCP Trabalho e Conhaque, no Porto. A partir da premissa de que o design evolui através do diálogo entre ideias, contextos e práticas, mas também do confronto com limites, tensões e mudanças, a conversa centrou-se na evolução do papel do designer: da resolução de problemas à construção de narrativas, da curadoria de nicho à definição de estratégias para grandes marcas e no impacto da inteligência artificial no futuro da profissão.



SUSANA CARVALHO
(CARVALHO BERNAU)



MARGARIDA BORGES
RICARDO MARTINS
(DESISTO)



MARC CATALÀ
(MUCHO)

MODERADORA + ORADORES



MARGARIDA BORGES
RICARDO MARTINS

CO-FUNDADORES, DESIGNERS
DESISTO (LISBOA)

O DESIGN COMO RESISTÊNCIA E COMUNIDADE / DESISTO

A sessão foi aberta por Susana Albuquerque, presidente do CCP, que celebrou o regresso do Clube ao Porto e revelou, em primeira mão, os primeiros detalhes do 28º Festival do CCP, sob o tema "Ambos os Dois" e identidade visual do Studio Eduardo Aires. Juntou-se Pedro Mesquita, Vice-Presidente do CCP, designer e curador do encontro, que conduziu a tertúlia e apresentou os oradores convidados.

A tertúlia arrancou com a apresentação dos fundadores da Desisto, Margarida Borges e Ricardo Martins, que partilharam a trajetória do estúdio e metodologias, destacando alguns dos seus projetos mais irreverentes.

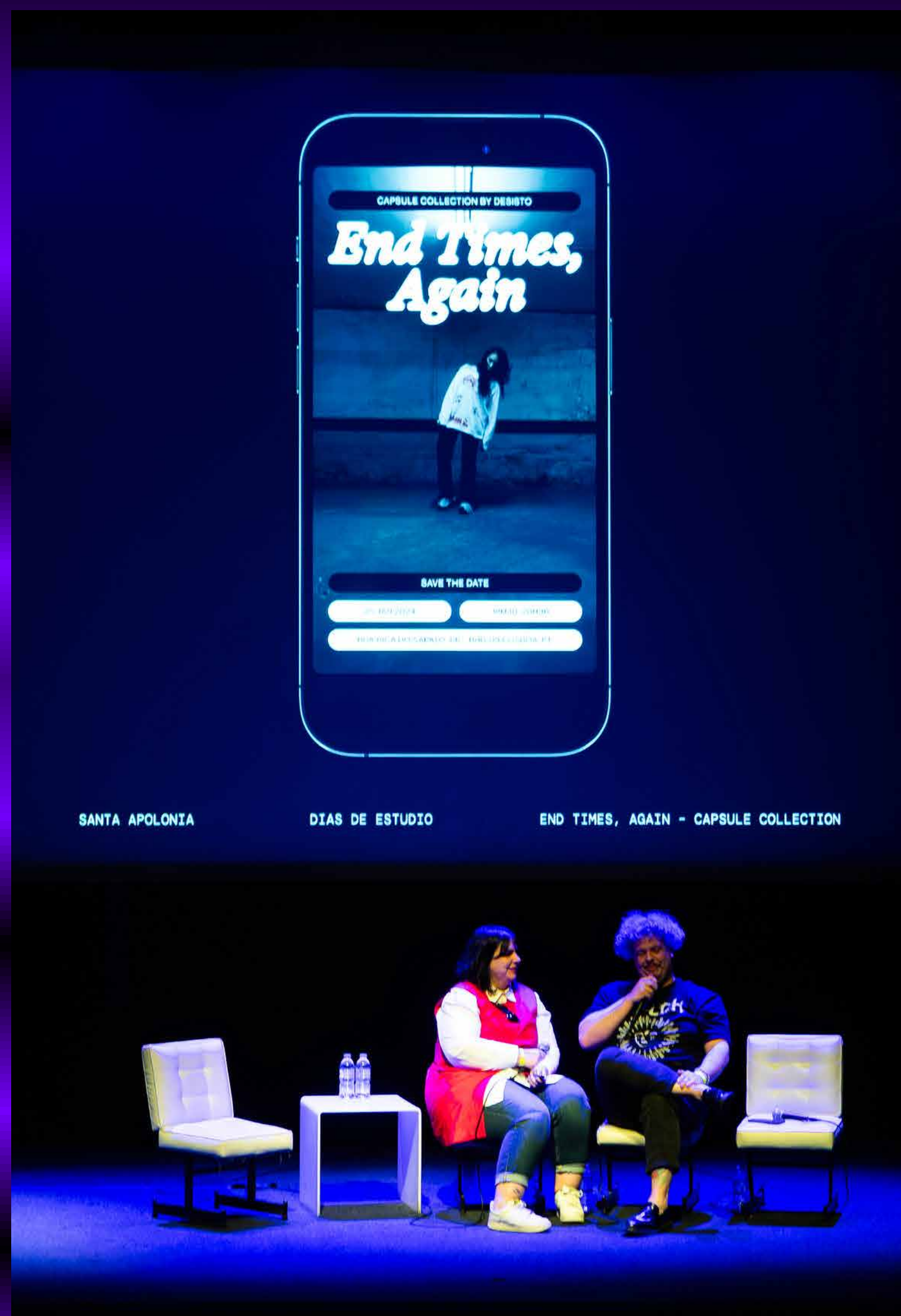
Num contexto nacional marcado pela crise económica e social impulsionada pela Troika, com poucas perspetivas de trabalho em Portugal, foi em Barcelona que Margarida Borges e Ricardo Martins começaram o seu trajeto profissional e encontraram uma nova casa. O estúdio surge como uma fuga à monotonia, em 2013, no ambiente vibrante e descontraído da cidade onde *“as todas pessoas se encontravam em exposições, os estúdios organizavam*

campeonatos de ping-pong, as pessoas conheciam-se e era, ao mesmo tempo, uma coisa muito horizontal”, como recorda Margarida Borges, destacando a importância que Barcelona teve enquanto catalisadora na criação da Desisto. A designer relembra ainda os primeiros anos do estúdio, marcados pelo contexto punk das tours do Ricardo, que alia a sua prática de designer à de músico: *“todas as noites encontrávamos realidades diferentes, tínhamos a típica banca com fanzines, publicações, discos e cassetes à venda”*. O estúdio tem na sua genética uma forte componente experimental, educacional e de investigação que preserva até aos dias de hoje e o tem tornado numa referência no panorama nacional.

Foi na feira editorial ArtsLibris que surgiu a oportunidade de integrar uma residência no Frans Masereel Centrum, centro dedicado a métodos de impressão que recebe artistas de todo o mundo, que aprimoraram a risografia - técnica que exploram atualmente no seu laboratório de impressão RISO.

De regresso a Lisboa, em 2015, a Desisto assume-se como plataforma que se dedica sobretudo ao design gráfico, com especial atenção à tipografia e à qualidade de produção, numa abordagem de portas abertas à comunidade, através de iniciativas como as tertúlias gráficas e outros projetos culturais que cruzam o design com narrativas significativas.

Ricardo Martins assinala a importância da metodologia de trabalho do estúdio: *“Trabalhamos quatro dias para clientes e um quinto dia para nós, com a esperança que esse dia contamine os outros. Esse quinto dia é feito em investigação, a procurar novos discursos é feito a ‘perder tempo’, porque achamos que perder tempo é super importante para conseguirmos ganhar discurso novo e não estarmos a fazer a mesma coisa que já vimos, que já conhecemos ou que já fizemos.”*



Dos Dias de Estúdios nasceram projetos transversais ao estúdio, onde todos os colaboradores trabalham em conjunto num projeto comum. Os designers partem para a apresentação de três trabalhos que resultaram destes dias e que lhes permitiu explorar várias técnicas novas.

End Times, Again partiu de uma investigação sobre *"fins do mundo que não aconteceram"* e que resultou numa coleção de vestuário e publicações que exploram o erro e o medo coletivo - como o Bug do Milénio ou profecias do Reddit. *"Achámos deliciosa a ideia dessa continuidade um bocado torta do final de uma coisa. Foi muito bom para criarmos a identidade com esta ideia de explosão e de impacto e de nos pôr num sítio onde tínhamos que pensar nesta pluralidade toda dentro de um projeto."*, explicou o Ricardo, ao recordar os desafios da criação da coleção. *"Isto foi tudo uma coisa pensada numa perspetiva horizontal, em que nós criámos, fazendo concessões entre todos nós"* acrescentou a Margarida.

Já a criação da tipografia modular Brick começou com a criação de tipos com peças de Lego e culminou no desenvolvimento de uma família tipográfica completa através do software Glyphs, que

aprenderam a utilizar coletivamente. Com o intuito de democratizar a ideia de tipografia, o projeto incluiu uma componente educativa e a exposição “To Play is to Resist Stasis” onde o público pôde interagir com a tipografia em tempo real.

Por último, a **exposição Risoma** reuniu e mapeou 50 estúdios de risografia de todo o mundo. O projeto serviu para demonstrar que a técnica de impressão é, na verdade, uma ferramenta pedagógica e um espaço de erro fértil. *“O Brick teve uma dimensão mais exterior ao nosso estúdio, mas com a Risoma recebemos muitas escolas, foi muito interessante. Quando começámos a trabalhar com riso, a risografia não existia praticamente no contexto português, e agora muitas escolas têm-na, portanto há muitas pessoas interessadas e também há muito mais ateliers portugueses.”* referem.

Como resultado destes projetos e na procura do próprio caminho dentro do Design, Margarida Borges e Ricardo Martins concluem que marcas de um contexto totalmente diferente acabam por procurar, por vezes, formatos mais experimentais, sendo interessante “perceber esse contágio”.



MARC CATALÀ

**SÓCIO-FUNDADOR, DIRETOR CRIATIVO
MUCHO, BARCELONA**

DESIGN EM QUATRO MUTAÇÕES / MUCHO

Marc Català, co-fundador e diretor criativo da agência Mucho, de Barcelona, começa por introduzir uma perspetiva de escala internacional, analisando o design através do “Design Ladder”, apresentado em 2001 pelo Danish Design Council: o primeiro degrau é o “non design”, o segundo degrau “design as form giving”, o terceiro degrau “design as process” e no degrau mais alto lê-se “design as philosophy”. Conclui: ***“Um passo para o próximo degrau é uma mutação. Gosto realmente da ideia de Design Mutante. Espero que estejam a ver um mutante hoje - que sou eu - e são todos vocês também. Os criativos são um pouco mutantes.”***

Parte para a apresentação de quatro mutações pelas quais a Mucho passou e o que elas significaram, bem como possíveis mutações futuras.

O Design como Solução - o ponto de partida. Traz como exemplo o projeto criado para a multinacional Aeroméxico, onde o desafio foi resolver a linha de marca e a sua linguagem visual. Català admite a dureza do processo: ***“Trabalhar com empresas tão grandes e em grandes projetos é sempre difícil e desafiante. Temos que fazer uma***

série de coisas bem feitas só para resolver o problema.” e reforça a importância de pensar na solução, de trazer a estratégia e de trabalhar com a narrativa.

Faz a ponte para a segunda mutação: o **Design como Narrativa**. O momento em que o design ganha significado, trazendo o exemplo do projeto para o Museu de Arte Proibida de Barcelona - El Prohibit - que, como o nome indica por si só, tinha obras de arte provocadoras. “É proibido proibir”, uma evocação ao happening de maio 68, era uma das ideias base do cliente e que a Mucho tentou desconstruir: *“O projeto não era sobre eliminar proibições, mas sobre entender o limite do que é moral. E proibir é entender onde está o limite, o que mostrar, o que esconder, o que tolerar, o que, de facto, proibir. Um museu de arte proibida já propõe essas contradições. Precisávamos de mostrar essas vozes em conflito.”* A Mucho colaborou com filósofos para entender o limite da moral e desenvolver a narrativa que se desdobrou no espaço expositivo, com tipografias e retóricas que, ao contrastar, refletiam essa tensão. Foi na ideia trazida por Michel Foucault em 75 (Vigiar e Punir) de que *“as obras de arte revelam o que é moral”* e que a moralidade constroi o poder, que o design ganhou forma e tornou o espaço do museu num lugar de conversa. Destaca: *“Isto é narrativa, uma posição que depende dos valores e a história da marca. E essa conversa é interessante, não só para designers, mas também para clientes.”*

Terceira mutação: **Desenhar um Estúdio**. *“Desenhar a Mucho é provavelmente o maior projeto de design que já fiz. É a máquina que permite tudo o resto.”* Para Català, criar a agência é construir a própria comunidade, com o design por base, envolvendo desenhar equipas, modelos de negócio, espaços físicos, escolher parceiros e gerir egos. Revela ainda: *“Fomos fundados em 2002 e hoje trabalhamos em mais de 40 países, temos uma equipa global de 45 pessoas que falam cerca de 10 línguas em 2 escritórios. Para mim, o design é sobre ter impacto no mundo de uma forma mais*



significativa”.

Reforça ainda que o design envolve a construção de equipas e de uma cultura sólida, destacando a importância de reunir pessoas comprometidas, com diferentes perspetivas e competências, oferecendo-lhes boas condições e um projeto significativo que incentive a participação e o crescimento contínuo. Enfatiza ainda a dimensão humana e psicológica do trabalho em equipa, reconhecendo que liderar implica compreender e apoiar o desenvolvimento individual. Por fim, conclui que criar uma cultura própria é, em si, uma forma essencial de design.

Antes de passar para a quarta e última mutação, o orador reflete sobre o futuro e a IA, com uma reflexão provocadora sobre o valor do trabalho humano: *"O que era trabalho intensivo tornou-se fácil. As coisas que eram difíceis ou impossíveis de fazer tornaram-se fázeis. A pergunta essencial é: o que é que nos vão pagar? Pensem nas coisas que gostariam de ter feito, mas não conseguiram por causa de produção ou tempo, e considerem seriamente fazer mais disso, porque isso é o que é valioso agora."* À medida que tarefas antes difíceis se tornam acessíveis, o valor desloca-se para aquilo que era anteriormente impossível ou

impraticável, abrindo novas oportunidades para experimentar, inovar e redefinir o mercado do design. Para Marc Català com a IA, assim como com o motion e o código, o design está-se tornar num novo tipo de craft, *“um novo jogo”* e *“que nós vamos mudar como designers porque as ferramentas mudam e vão-nos mudar”*. Considera que a principal questão deixa de ser apenas a execução técnica e passa a ser a redefinição do que constitui trabalho incrível. Se antes este estava associado ao domínio de competências complexas, agora, com a facilitação de processos, ganha relevância a capacidade de explorar novas possibilidades e criar valor de forma criativa. Sobre a Criatividade *versus* Automação, considera que a tendência está a ser a de automatizar a criatividade para reduzir custos e aumentar a eficiência, mas que, na sua perspetiva a *“pergunta para a excelência é criar automação”*.

Chega à mutação final, que antecede a IA: o **Design como Filosofia**, centrado na conexão humana. Traz os projetos “The Visible and The”, criado pela Mucho e Pancho Tolchinsky - investigador de IA, matemático e cientista cognitivo - em colaboração com a OFFF, sobre *“as coisas que afetam a nossa percepção e o que é a experiência estética”*, e também a publicação “The Future of Design Education” com a AGI, tendo por base o design socrático para entender o futuro da educação de design. Mac Català apresenta uma abordagem ao design que cruza pensamento crítico, estratégia e educação, concluindo que o design deve ser entendido como um campo expandido, capaz de ir além da prática tradicional e de contribuir de forma mais profunda para a cultura e para a forma como nos relacionamos com o mundo. Neste âmbito nasceu o projeto More, o laboratório para todas estas ideias.

“Convido-vos a pensar no Design como algo maior”.





SUSANA CARVALHO

**DESIGNER E CO-FUNDADORA
ATELIER CARVALHO BERNAU**

MESA REDONDA: TEM INÍCIO A CONVERSA

As apresentações são bem recebidas pela numerosa plateia de designers, criativos e curiosos que enche a sala do cinema Passos Manuel, no Porto. Sobe ao palco a moderadora da conversa, Susana Carvalho, designer e co-fundadora do Atelier Carvalho Bernau.

A conversa inicia-se com uma reflexão lançada pela moderadora sobre o papel da comunidade no trabalho da Desisto *“Vocês estão a construir uma comunidade à volta do vosso trabalho. Açam que esse tipo de prática e de generosidade é algo que pode fazer a profissão mais resiliente?”*

Ricardo Martins responde afirmando o design como um exercício de interdependência, onde as relações e trocas ampliam o pensamento e enriquecem o processo. A partilha de experiências, pontos de vista e dúvidas surge como um espaço de aprendizagem contínua, contrariando a ideia de uma prática isolada.

Margarida Borges acrescenta uma dimensão biográfica a esta construção: tendo desenvolvido parte do seu percurso fora de



Portugal, o regresso implicou um sentimento de desconexão. A criação de uma rede - seja com fornecedores, colaboradores e outros designers - tornou-se não apenas uma escolha, mas um verdadeiro “*mecanismo de sobrevivência*”. Mais do que estratégia, esta abertura responde também a uma vontade de quebrar hierarquias e aproximar diferentes agentes da prática, criando estruturas mais horizontais e acessíveis.

A conversa estende-se para a plateia.



SEB DE LA GUARDIA

**DIRETOR CRIATIVO
FUTURE DAYS**

DEMOCRACIA VS INTELIGÊNCIA COLETIVA

Seb de la Guardia, diretor criativo da Future Days e co-fundador da Descomunal, questiona Marc Català sobre o *modus operandi* da Mucho e pede para explorar o seu conceito de “nova democracia”.

Marc Català destaca a importância da inteligência coletiva, questionando o modelo tradicional democrático de decisão pela maioria. Para Català, este sistema, apesar de funcional, gera frequentemente tensões invisíveis quando uma das partes discorda: *“Na minha experiência numa parceria (nós somos três em Barcelona - agora quatro globalmente) se há um assunto em que dois concordam mas um realmente discorda, fica muito ruído e energia negativa. E nós assumimos que para uma maioria funcionar, tem que haver uma minoria, e isso é uma forma dicotômica de pensar.”*

Em alternativa, propõe um modelo baseado na compreensão total entre os intervenientes *pará chegar a um lugar onde todos se compreendem e percebem porque é que algo pode ou não funcionar*” - um processo mais lento, exigente e, por vezes, desconfortável, mas que conduz a decisões mais sustentáveis. Este



LUÍSA SILVA GOMES

**LEAD DESIGNER
ONDA STUDIO**

“*desacordo produtivo*” torna-se, assim, uma forma de inteligência coletiva.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: ENTRE FERRAMENTA, RISCO E OPORTUNIDADE

Luísa Silva Gomes, lead designer do Onda Studio, dirigindo-se a Marc Català, questiona acerca da implementação da IA na Mucho - o que estão a fazer e como está a correr.

Català partilha que abordagem atual passa pela **experimentação estruturada**: um dos partners da empresa, Javier Lopez, dedica parte do seu tempo exclusivamente à investigação nesta área, partilhando depois esse conhecimento com a restante equipa. Os resultados são, para já, diversos e inconclusivo, refletindo um cenário global ainda em construção. Sublinha também a necessidade de compreender profundamente este novo contexto, em vez de o ignorar. Conclui: “*Nós estamos mais preocupados em conseguir utilizar a IA em gestão de projetos, em fazer orçamentos ou em muitas coisas que parecem mais simples. No processo criativo, quero que mais pessoas no estúdio usem, mas estou mais*



preocupado com a ideia de fazê-lo de forma estruturada, porque parece ainda um tempo de caos.”

Susana Carvalho intervém, referindo que oscila entre estar muito assustada ou não estar assustada de todo com a utilização da IA. Se, por um lado, considera que podemos tirar verdadeiro proveito da máquina para fazer melhor e mais rápido tarefas que não queremos fazer, revela que o medo prende-se mais com “o outro lado”, nomeadamente a **ética da utilização da IA, tanto a nível de autoria e originalidade, como o enorme impacto ambiental do uso destas ferramentas.**

Ricardo Martins chama a atenção para a diversidade de ferramentas disponíveis, defendendo uma **escolha consciente e informada.** Em vez de recorrer apenas às plataformas dominantes, como o Chat GPT ou o Midjourney, sugere explorar alternativas mais transparentes ou controláveis, ainda que impliquem maior esforço, como a ComfyUI ou a Krea.

Margarida Borges reforça a centralidade da ética, destacando preocupações com autoria, originalidade e apropriação estética.



RUI MASCARENHAS

**CONSULTOR WEB
LOBA**

Questiona até que ponto o uso destas ferramentas pode comprometer a identidade do designer e diluir práticas autorais: *“acho que devemos falar sobre como podemos alimentar as nossas ideias com a inteligência artificial sem comprometer a autoria, ou perceber se realmente queremos desenhar como aquele ilustrador.”*

A moderadora introduz ainda uma visão crítica sobre o modelo atual de negócio das plataformas de IA: *“Todos podemos usar essas plataformas principalmente gratuitamente, mas isso vai acabar. E então alguém vai ganhar dinheiro com as ideias e o trabalho de todos nós.”*

Em resposta, Marc Català desafia todos a pensar no que significa “ser dono” uma ideia. Refere também que uma das questões mais relevantes ao falarmos de IA prende-se com a natureza da **experiência estética**. Mais do que a capacidade de gerar imagens ou soluções formais, interessa compreender o que torna uma experiência significativa - e que a máquina, por si só, dificilmente consegue alcançar: *“Muito disto é passageiro, vamos ficar cansados muito rápido porque é medíocre.”* Sugere que grande parte da produção gerada por IA poderá tornar-se rapidamente



NUNA QUEIRÓS

**ESTUDANTE DE DESIGN
FBAUP**

indiferenciada, contrastando com experiências sensíveis que continuam a ser criadas sob o olhar humano.

Por outro lado, Ricardo Martins revela que, apesar de todas estas ferramentas estarem a crescer, que se questiona se a IA pode ser o próximo mini-disc: *“o mini-disc ia ser o futuro e não foi.”*

Marc Català acrescenta uma outra perspetiva, face à rapidez da evolução da IA, que o ser humano pode não conseguir acompanhar: *“O único estado de mudança possível é aquele que conseguimos absorver. Se nos saturar por completo, não há mudança.”*

Na plateia, Rui Mascarenhas, consultor web na Loba e gestor nos Maus Hábitos, toma a palavra, introduzindo a **distinção fundamental entre criar regras e executá-las**: *“O design também é sobre criar regras e criar uma gramática visual que temos que implementar em centenas de materiais.”* Relativamente à utilização da IA no design acrescenta: *“Há essa questão de ensinar a IA a produzir coisas novas a partir das nossas regras. Para mim, a IA segue as regras, não as cria. Consegue processar a teoria da relatividade, mas não conseguem criar o efeito que Newton criou”,* sublinhando a



limitação na capacidade destas ferramentas gerarem novas gramáticas. Neste sentido, conclui que o papel do designer poderá passar cada vez mais pela definição dessas estruturas que depois podem ser amplificadas tecnologicamente. *“Cada estúdio e cada projeto terá seu próprio agente, de certa forma.”*, sugere, revelando que as questões ecológicas são também as que mais o preocupam, pelo que é fundamental a criação de prompts eficientes e *“não apenas falar com a máquina, a gastar água e energia com perguntas estúpidas.”*

Para encerrar o debate, a moderadora passa a palavra de novo à plateia.

A velocidade de evolução tecnológica levanta uma última questão, de Nuna Queirós, estudante de design na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto: **será possível absorver estas mudanças (ambientais e éticas) antes de sentir os seus impactos?**

Marc Català sugere que a capacidade de adaptação humana tem limites e reconhece que os efeitos podem manifestar-se antes da assimilação das próprias ferramentas e desafia todos a pensar coletivamente sobre estas questões.



Margarida Borges encerra esta reflexão com uma nota pragmática: a inteligência artificial não elimina necessariamente a prática do design, mas transforma-a. Pode ser integrada como ferramenta, combinada com processos analógicos e reinterpretada criativamente. Recorda ainda que o design sempre foi uma disciplina mutável, marcada por sucessivas mudanças tecnológicas. Mais do que resistência, propõe uma leitura alargada: “talvez não precisemos olhar para isto apenas através da lente do design, mas sim a partir de um olhar político e humano”.

A sessão termina com um convite à continuidade da reflexão coletiva. Sem respostas definitivas, a conversa evidencia a necessidade de questionar, experimentar e discutir, reconhecendo a complexidade do momento atual e o papel ativo dos designers na sua construção.

TERTÚLIA CCP: “DESIGN MUTANTE: DIÁLOGO, CONFLITO E PRÁTICAS EM TRANSFORMAÇÃO”

A conversa teve lugar no dia 5 de março de 2026, no Passos Manuel no Porto, com o sponsor da marca Antalis. Seguiu-se um jantar nos Maus Hábitos.

Obrigado a todos os participantes:

Alexandre Monteiro, Alexandre Campelo, Alexandre Sousa, Alice Alves, Ana Serrazina, Ana Resende, Anastasia Potapenko, Artur Rebelo, Beatriz Barros, Beatriz Guedes, Bruna Rosas, Bruno Sousa, Carla Oliveira, Carla Castro Parada, Carol B, Carolina Peres, Catarina Vaz, Catarina Peixoto, Cátia Lima, Cláudia Castro, Daniel Bessa, Daniel Sousa, Diana Sousa, Diana Arrojado, Diogo Rapazote, Edgar Sprecher, Emanuel Barbosa, Estela Rebelo, Francisca Porto, Filipe Mesquita, Ines Perez, Inês Aires, Inês Nepomuceno, Joana Fatela, Joana Silva, Joana Babo, João Deus, João Martino, João Castro, José Bartolo, José Pedro, José Luis Vilar, Judite Mota, Júlia Vilaça, Juliana Mateos, Leonor Silva, Leonor Secca, Luisa Gomes, Macedo Cannatã, Mafalda Quintela, Marc Català, Margarida Borges, Margarida Tavares, Margarida Antunes, Maria Carneiro, Maria Chaves, Maria Dinis, Maria Carlos Cardeiro, Mariana Areia, Mariana Pinto Oliveira, Mariana Oliveira, Mariana Sofia Alves Cardoso, Mariana Cardoso, Marko Rosalline, Madalena Dinis, Miguel Ribeiro, Miguel Almeida, Minter Creative, Nilza Lello, Nuna Queirós, Nuno Cabeceiras, Paulo Maia, Pedro Mesquita, Pedro Serrão, Pedro Vareta, Pedro Campea, Raquel Piteira, Rayane Santos, Ricardo Martins, Ricardo Mendes, Rita Antunes, Rui Abreu, Rui Mascarenhas, Santiago Gabriel Quinteros, Sara Balonas, Seb de la Guardia, Serafim Mendes, Sérgio Alves, Sofia Noel Gouveia, Sofia Santos, Sofia Silva, Susana Nascimento, Susana Albuquerque, Susana Carvalho, Susana Martins, Thatiana Aquino, Tiago Campea, Tiago Barquinha.

Fotografia: João Queirós

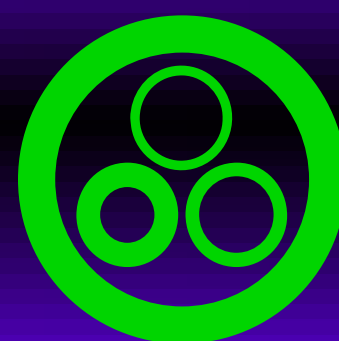
ORGANIZAÇÃO

© **Clube da Criatividade
Portugal**

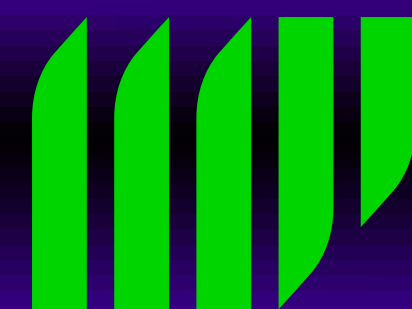
SPONSOR



AGRADECIMENTO



PASSOS Manuel



MAUS HÁBITOS