

**Esquisso:
entre a Observação e a Imaginação**

Miguel Bandeira Duarte

A partir do título do Encontro: *Processos* são realizados alguns acessos ao estudo que se tem desenvolvido sobre Esquisso, procurando estabelecer relações entre a sua especificidade modal no desenho e os processos de *observação* e *imaginação* conhecidos.

A utilização típica desta modalidade prende-se com o projeto de algo, em concreto como um instrumento no conjunto dos procedimentos para a o registo de ideias. Esquissar faz parte de um devir que articula ideias e desenhos, através de um conjunto de decisões do desenhador, que se oferecem a um processo heurístico. O que se oferece ao processo heurístico são as imagens que carregam o rigor incisivo de um traçado rápido que pretende esgotar o desenho antes que se perca a visualidade da ideia. Mas esse tipo de uso que se faz das imagens é o método e não o modo. Isto equivale a dizer que o uso que se faz do esquisso desenhado não é esquisso mas resultado de uma metodologia que utiliza o objeto desenhado como certificado do processo de invenção. Neste caso a metodologia não discrimina tipologias de imagens ou qualquer outro tipo de estímulo para se colocar em marcha.

Porém, o uso que se faz da ação é algo diferente e tampouco se trata de um sistema para produzir imagens de forma rápida. Considerar o esquisso como parte fundamental do processo de projeto, antes da sua instrumentalização, é compreender que o jogo de decisões através das quais se realiza o desenho, que se relacionam com a gestão de informação capaz de aflorar ao momento da sua produção.

Assim, as decisões refletem as convicções, os sentimentos e os comportamentos experimentados sobre os estímulos provenientes dos aparelhos sensoriais ou armazenados na memória. Sobre a natureza dos estímulos pensa-se poderem influir de maneira diversa na decorrência do modo, tanto na vertente psíquica como física da ação. Se a origem do estímulo residir na percepção sobre um acontecimento que está a decorrer, o desenhador terá uma ação distinta relativamente a um estímulo interno. O estímulo será decorrente quer do afloramento imagético involuntário, quer da intenção de construir 'figura-a-figura' uma imagem.

O fator tempo terá sobre a tomada de decisões e a formação da imagem um papel determinante. Tempo e a extensa adjetivação que normalmente caracterizam as definições de esquisso, instantâneo, breve, expedito, determinam que a tomada de decisões se baseie em princípios análogos. Por tal, a gestão de informação proveniente das diversas fontes será condicionada. Se em qualquer um dos casos descritos anteriormente é possível obter resultados similares, o tempo e a consciência da ação determinam forçosamente algumas diferenças.

Considere-se que tanto a memória como o raciocínio acompanham o processo perceptivo. Dessa forma, uma das diferenças operadas durante a ação é a presença maior ou menor destes dois componentes que farão pender o peso do instinto na tomada de decisões. Para uma resposta menos construída e tipificada a atenção dedicada à tarefa aumenta os processos conscientes permitindo uma interpretação distinta do estímulo. Quando se observa uma cena externa de forma ativa, melhor dizendo intuitiva, a síntese opera-se através de uma redução automática da capacidade de processamento, permitindo um tratamento mais aturado de cada parte relevante. Por outro lado, quando o

'instinto' avança sobre o processo perceptivo os resultados são redundantes, errôneos, despistando o desenhado do referente. Em geral, esta forma demonstra o avanço pouco crítico de um conjunto de referências internas que procuram uma resposta 'segura' perante um universo de fatores indeterminado; uma momentânea cegueira perceptiva.

Quando não existe o conhecimento efetivo, ainda que relativo, sobre a imagem análoga ao ambiente que se pretende representar, esse entendimento deve ser procurado através de configurações menos 'presas' a uma percepção tridimensional das formas e do espaço, articulando um 'discurso' essencialmente bidimensional, e de carácter mais abstrato, construtivo e operativo. Este tipo de imagens, também designadas por esquisso, traduzem através do recurso a um esquematismo uma relação mais verbal com o processo de observação de imagens internas; em lugar de uma relação visual própria à percepção através da óptica. As imagens formuladas reportam-se a um paradigma conceptual, construído em seu torno, para o qual não existe volume e os limites das figuras tendem a ser vagos. O resultado gráfico distancia-se da fisicalidade da construção mantendo-se, todavia, o carácter deliberativo relativo à atitude do modo.

Com efeito, o que parece mudar entre as formas do esquisso é a utilização de recursos sensoriais e mentais específicos a esta dualidade da produção de imagens, que permitem segundo a metodologia exploratória servir de forma mais adequada a diferentes finalidades ou temporalidades do faseamento do projeto.

Desta forma, a relação entre observar e imaginar é tratada segundo a ideia, por um lado, de olhar atento e, por outro, da capacidade de produzir imagens em sintonia com esse olhar. Nesse sentido apresentam-se três formas segundo as quais se pode estabelecer uma relação entre estes dois conceitos. O primeiro, *Esquisso da imaginação da observação* diz respeito ao tipo de imagem formulada durante e após a observação de um qualquer espaço, procurando uma correspondência mimética entre o suporte e a cena da realidade. O segundo, *Esquisso de observação da imaginação*, corresponde à visualização da imaginação quando se pretende que o desenho materialize as imagens decorren-

tes de um processo de imaginação não fantasista. O terceiro *Esquiso da imaginação* é significado do processo de registo tanto de uma invenção fantasista como, preliminarmente, assente em conceitos.

A capacidade para imaginar objetos e simular acontecimentos não presentes decorre da capacidade para articular os estímulos perceptivos com a informação armazenada. Imaginar é aceitar um determinado carácter visual ficcional presente nas ações do quotidiano. O mesmo fenómeno permite ao desenhador considerar que o desenho é um análogo da realidade representada, a par de proporcionar a experiência da imersão. A partir dessa constatação é-lhe possível desenvolver outras ‘ficções’ através da articulação dos elementos do desenho que produziu e não da realidade referente. Inclui desenhar uma determinada realidade a partir de estímulos fora do âmbito da visão. Entre as três ideias propostas entende-se que a imaginação se forma pela capacidade de manter uma relação de produção onde o desenhador observa o ambiente; exercita a sua memória no sentido de relacionar ou evocar experiências anteriores; e/ou acede aos *schemata* (estruturas perceptivas) ou aos *constructos* (estruturas comportamentais).

No entanto algumas diferenças são notórias entre os três tipos de imagens correspondentes às três formas apresentadas. Tome-se os exemplos relativos à imagem percecionada retida na memória de trabalho e a imagem gerada sobretudo através da memória de longa duração. Com efeito, esta distinção considerada por Cornoldi et Al (1989)⁽¹⁾ sustenta a possibilidade de existência de imagens correspondentes a um decalque visual (*visual trace*) e outras geradas internamente (*generated image*). Se as diferenças podem alcançar propriedades distintas como sensoriais-fenomenológicas para as primeiras e perceptuais-conceituais para as segundas, é plausível que o desenho resultante do esquiso seja transformado por estas propriedades, quer o acesso ao estímulo seja rececionado ou gerado, quer o objeto gerado seja fenoménico ou construído.

(1) “A visual trace is the result of perceptual processes, often largely affected by primitive sensory analysis. On the contrary, a generated image is the result of conceptual processes, retrieving and organizing long-term information into an image buffer.” Cornoldi et Al. - “Memory and Imagery: a Visual Trace is not a Mental Image”. In Conway et al – *Theories of Memory*, volume 2. Psychology Press, 1998. P.95

A terceira forma, uma ‘imagem’ mental, caracteriza-se por uma relação visual distinta da percepção visual. Será entre todas a forma que contém mais informação relativa a outras percepções que se organizam em camadas para formar um entendimento multidimensional de cada imagem. Por tal não se colocam em confronto as simetrias e as assimetrias com o referente visual. O esquiso sobre a imaginação representa um paradigma em que os dados da observação, em concreto as informações sensoriais sobre a realidade não estão presentes sob a forma de estímulos visuais. Por tal, a relação com a espacialidade, com a tridimensionalidade das imagens perceptivas não se realiza de forma análoga. Esta ‘imagem’ mental trata-se de uma estrutura concebida através do acesso a várias *imagens schema*. As *imagens schema* são contentores que guardam representações relativas à experiência da interação e observação do ambiente através das diversas modalidades sensoriais. Efetivamente, não se trata de uma imagem mas de um conjunto de informações conceituais abstratas que derivam num tipo de representação distinto.

Se estas três formas nos dão representações diversas para o esquiso é porque resultam do acesso distinto a diferentes tipos de informação. Portanto não se tratam de tipos diferentes de esquiso. No entanto, as imagens geradas podem apresentar um aspeto muito similar às imagens percecionadas. Tal, parece dever-se a uma partilha de processos gerativos, podendo encontrar-se entre ambos, senão os mesmos, processos muito similares. A informação gerada pode resultar de uma gestão dos dados armazenados, em lugar da transformação do conceitual em perceptivo. Se uma imagem perceptiva tem um carácter mais imediato e global que uma imagem mental, mais particular e construída, só a persistência de uma codificação de características similares justificaria a rapidez e equivalência na produção de ambos os traçados. Por outro lado, a ciência explica que quando as pessoas estão a desenvolver atividades que requerem a formulação de imagens mentais, os centros de processamento visual do cérebro são ativados.

Os desenhos apresentados procuram uma ilustração para estas modalidades imagéticas. O ato de desenho implica necessariamente controlo sobre a forma produtiva e a presença da consciência,

do pensamento, da determinação mental que também estruturam o modo do Esquisso. Portanto, quando se refere a imagem percebida sabe-se que apesar das suas propriedades ‘automáticas’ e ‘pré-atentas’ num formato original, o desenho implica a sua transformação, controlando o estímulo e reduzindo o automatismo. *Esquisso da imaginação da observação* será o mais aproximado ao percetivo visual; *Esquisso de observação da imaginação* implica um compromisso com a memória visual de longa duração e a reconstrução da experiência percetiva; *Esquisso da imaginação* é representativo da interpretação e não da observação, permitindo níveis de especulação sobre a realidade mais multidimensionais, mais elevados.

Pensar pelo Desenho: do Esquisso à Obra*

por opção do autor este texto não aplica o novo acordo ortográfico

Manuel da Cerveira Pinto

A apresentação “Pensar pelo Desenho – Do esquisso à obra” tem como base a minha própria experiência profissional ao longo de mais de trinta anos de prática do desenho ligada à actividade de projecto de arquitectura.

Logo desde esses primeiros tempos de contacto inicial com a prática projectual o desenho de esquisso foi a “ferramenta” essencial para a necessidade de visualizar o objecto arquitectónico e de o inserir no local, assim como de acertar ideias e resolver problemas.

A apresentação divide-se em duas fases. O **projecto** - em que se intenta de perceber como o desenho de esquisso é a forma como é alcançada a solução arquitectónica a desenvolver e a **obra construída** - em que este se torna parte participativa da acção projectual, nomeadamente através da resolução de problemas ligados à construção, ao detalhe e ao próprio equipamento.

A arquitectura é assim o resultado do pensamento e este materializa-se através do desenho.