

Para citar este artigo (ABNT):

MAGALHÃES, G.; POMBO, F. O desenho como proposta de criatividade para o projecto em design: estudos de caso portugueses. In: *Cultura Visual*, n. 13, maio/2010, Salvador: EDUFBA, p. 121-136.

O desenho como proposta de criatividade para o projecto em design: estudos de caso portugueses*

Drawing as a proposal of creativity for the design project: Portuguese case studies

Graça Magalhães & Fatima Pombo

Resumo

Propomos colocar a questão da possibilidade criativa e inovação do projecto em design através do exercício prático do desenho. Partiremos da ideia de que o desenho é não apenas o veículo instrumental de representação do projecto mas, e sobretudo uma possibilidade de pensamento como repositório de experiências, exercício de conhecimento e auto-reconhecimento do sujeito e do mundo ao qual pertence. Partiremos da interpretação dos conceitos de inovação e criatividade como factores diferenciados, propostos separadamente para o acto projectual do design e o processo artístico.

Palavras-chave

Desenho; design; inovação; estudo de caso.

Abstract

We propose to question the creative possibility and the innovation in design project throughout the practical exercise of drawing. We start from the idea of drawing not only as an instrumental means of representation of projects but overall a possibility of thought in terms of a repository of experiences, an exercise of knowledge and self recognition of the subject and the world in which it belongs. We start from the interpretation of concepts of innovation and creativity as different factors within the act of projecting in design and artistic process.

Keywords

Drawing; design; innovation; case study.

1. Introdução

Propomos colocar a questão da possibilidade criativa e inovação do projecto em design através do exercício prático do desenho. Partiremos da ideia de que o desenho é não apenas o veículo instrumental de representação do projecto mas, e sobretudo uma possibilidade de pensamento como repositório de experiências. Exercício de conhecimento e auto-reconhecimento do sujeito e do mundo ao qual pertence.

Partiremos da interpretação dos conceitos de inovação e criatividade como factores diferenciados, propostos separadamente para o acto projectual do

* Artigo publicado originalmente em inglês, nos anais do *Tsinghua International Design Management Symposium*, realizado em Pequim, 2009. Gentilmente cedido para publicação exclusiva na *Cultura Visual*. Como forma de preservar ao máximo o pensamento das autoras, o texto foi mantido em sua forma original, com português de Portugal.

Submetido em: 30/03/2010
Aprovado em: 15/04/2010

design e o processo artístico (Diagrama 1). Para através da consideração dos exemplos de desenhos de projecto de designers portugueses chegar à consideração da possibilidade estratégica da inovação do design poder ser considerada através da gestão da criatividade implicada na prática do desenho (Diagrama 2).

Consideramos o estudo e reflexão do desenho cujo fim será a compreensão e implicação no processo criativo do objecto. Neste sentido, o desenho apresentar-se-á como a matéria da qual o design deriva - aspectos heurísticos do desenho - e eventualmente à qual regressa – derivação simbólica e sintomática do desenho -; assim território de influência e confluência do design.

Consideraremos pois a possibilidade “integral” do desenho como instrumento criativo na prática projectual reconhecendo-o como possibilidade de pensamento projectual com derivação do artístico. Para tal justificamos esta premissa considerando a origem da disciplina do design, através da sua autonomia disciplinar, inscrita historicamente na revolução industrial e posteriormente afirmada com o modernismo, este como lugar funcional do desenho como instrumento de projecto.

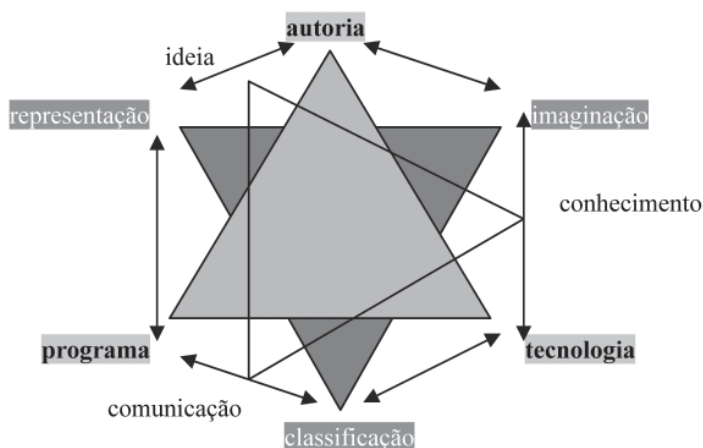
O paradigma do design como condição operativa de design de interfaces, aspira a ser representação de uma dimensão cultural própria. Deste modo, o design é o *desenho de artefactos de interface cultural*, resultado da triangulação entre autor-programa-tecnologia. (PROVIDÊNCIA apud CALVERA, 2003).

O design ao ser o resultado desta triangulação é por via do autor um instrumento de reflexão que aspira à liberdade da arte, no entanto existe condicionado por um programa construtor de sentido que conferirá à obra/artefacto, através da sua concretização formal, um conteúdo de verdade.

Então, o design poderá ser um modo de interpretar e projectar a função cultural através do desenho, enquanto este é, de modo autónomo, sintoma de inovação e criatividade através da possibilidade de existir como os vértices do triângulo *classificação-representação-imaginação*. (Partenone, 1984-1990).

Representar significará tornar visível a intenção do projecto. *Classificar* corresponderá à atribuição de significado no mundo dos objectos. *Imaginar* significará fazer prosseguir a intenção. A proximidade ou mesmo exclusão junto dos vértices do triângulo definirá diferentes compreensões projectuais.

Na tentativa de articular o triângulo para o projecto como *autor-programa-técnica*¹ com o do desenho, descrito como *classificação-representação-imaginação*, dele resultaria uma figura cuja autoria existiria no intervalo entre *representação-imaginação*, surgindo o programa no intervalo *representação-classificação* e a tecnologia entre *classificação-imaginação*.



O desenho ajuda assim a superar a ideia redutora de um princípio único e unívoco na prática do design. Quer através da ideia «objectiva» de um programa que contém já a solução - e, neste caso, caberia ao design, numa atitude de esperança, «desvendar» a solução -, quer através da ideia «criativa» de um fazer reduzido a uma prática quantificável e determinada e portanto, menos interpretada. O desenho é na prática do projecto, um modo de interpretar que ao sê-lo se auto-interpreta, no programa, na tecnologia, e na autoria.

Se é verdade que, muitas vezes, a aceitação social do design se faz através da reivindicação da ideia artística, a sua organização como momento disciplinar “procura” primordialmente o conceito. A questão da inovação tão cara ao design poderá ser aqui mediada pelo desenho como informador do conceito através da ideia. Desta forma o desenho participa e consolida o processo em design. O desenho como a possibilidade de construção da ideia, determina o aparecimento da forma do objecto enquanto representação da sua existência. Segundo Ezio Manzini a capacidade de imaginar algo que não existe e as estratégias de acção para alcançá-lo são a essência de cada comportamento projectual na condição de este se tornar realidade.

Assumir este comportamento e pô-lo em prática não é nem óbvio nem fácil, a aceitação mais ou menos resignada do existente, a fuga para o sonho ou as utopias irrealizáveis e o esforço para pôr em prática estratégias de acção, fazem desta capacidade projectual um recurso escasso. (MANZINI in *Cuadernos de Diseño*, 2004).

Perante as dificuldades da projectação como capacidade para “*imaginar o que ainda não existe*”, as estratégias para alcançar o objecto, deverão ser do tipo multidisciplinar através de um processo social de aprendizagem. A individualidade criativa do designer, a sua capacidade de ser autor, realiza-se através da interacção antropológica: primeiro, com as pré-existências que o rodeiam, - individualmente humanas e objectualmente inertes -, e depois, pelo desejo de as tornar experiência com o próximo, ser humano e mundo. Mesmo quando a resposta do designer é condicionada por certas informações conceptuais, técnicas, económicas ou outras, o processo é ainda a referência à capacidade de interpretar o programa, por parte do autor ou autores.

Na condição projectual pós-industrial, a natureza do programa é particularmente fraccionado em especificidades de natureza multicultural, fazendo com que o programa seja cada vez mais interpretado pelos agentes que o desejam

¹ Definição proposta por Francisco Providência.

e propiciam. Neste sentido, o desenho interpreta o programa tanto mais desejavelmente quanto mais propiciador do encontro com os “vazios” do próprio programa; ou seja, através do desenho cabe ao desenhador a “possibilidade de imiscuir o projecto em territórios periféricos “niveladores” do próprio programa projectual” (GIRARD-MIRACLE in *Cuadernos de Diseño*, 2004).

A busca de alternativas de projecto passará pela acção do desenho não apenas como modo precoce correspondente à formação do gosto, mas também, como acção no domínio individual inserido socialmente. Como é referido por Girard-Miracle, no seu artigo *Nuevos diseñadores para outro diseño*, já Adam Smith na sua premonitória obra *Teoria dos sentimentos morais* (1759) dizia que

[...] por mais egoísta que se possa supôr o homem, existe na sua natureza alguns princípios que o fazem interessar-se pela sorte dos outros, e fazem com que a felicidade destes resulte necessária para si, ainda que dela não derive nada mais do que o acto de contemplá-la. (GIRARD-MIRACLE in *Cuadernos de Diseño*, 2004).

2. Os momentos do desenho

A independência do desenho ganha autonomia em relação à intenção do autor proporcionando o encontro com a *solução* do novo através dos constrangimentos do programa. O desenho é a tentativa de encontro, para além da determinação inicial, como experiência implicada na intenção.² É na tentativa que o desenho se dá dependendo o seu sucesso do grau de adequação da acção à intenção.

Na representação como interpretação do mundo, o desenho funciona como instrumento privilegiado de transfiguração. Neste caso, o desenho como acção interna ao projecto promove a interpretação do mundo e a sua transfiguração no objecto de design.

Primeiro, o desenho interpreta-se a si mesmo nas diferentes acções que o corporizam, depois como referente disciplinar caracteriza-se pela mediação técnica na representação do projecto e deste com todas as formas que lhe são próximas ou distintas, por fim na contextualização da sua existência, como objecto cultural, artístico, ou outros.

A crise do desenho é simultânea à sua validação como disciplina vigorosa, quer seja como prática de uma acção artística, ou nas imediações do artístico (contaminada por ele), quer seja reconhecendo o seu desaparecimento. A “crise” existe na mesma medida em que se verifica o seu ressurgir potenciado. Neste caso, serve a negação à sua potenciação.

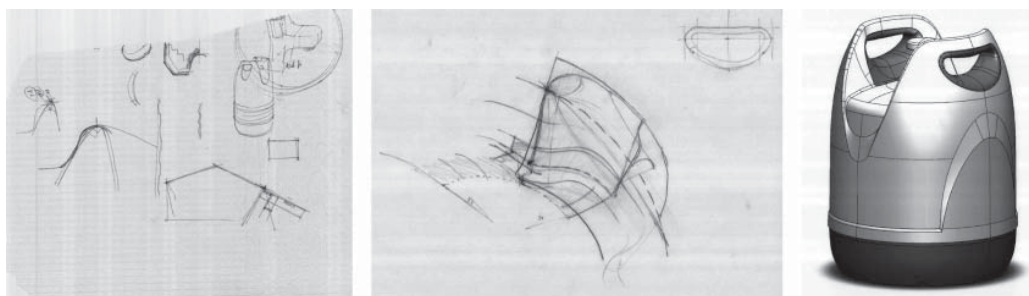
Procuraremos portanto, tentar perceber em que momentos o desenho *pode* ser praticado. Avaliaremos assim três momentos:

1. O momento de necessidade de **invenção** enquanto **corpo em movimento**;
2. A sua **validação**, dentro do projecto, como **corpo autónomo**;

² A intenção implica a tentativa ainda que, paradoxalmente a tentativa exista para *ultrapassar* a intenção.

3. O desenho como *texto, iconologia* das imagens e o seu **reconhecimento histórico**.

A deslocação entre estas três realidades produz mais-valia cognoscitiva, na acção de desenhar que, por sua vez, pode ser transposta para o objecto pelo desenho como função criativa. É a mais-valia resultante da prática do desenho que nos importa analisar, através da consideração do projecto e, consequentemente, através da análise de desenhos produzidos com esse fim.



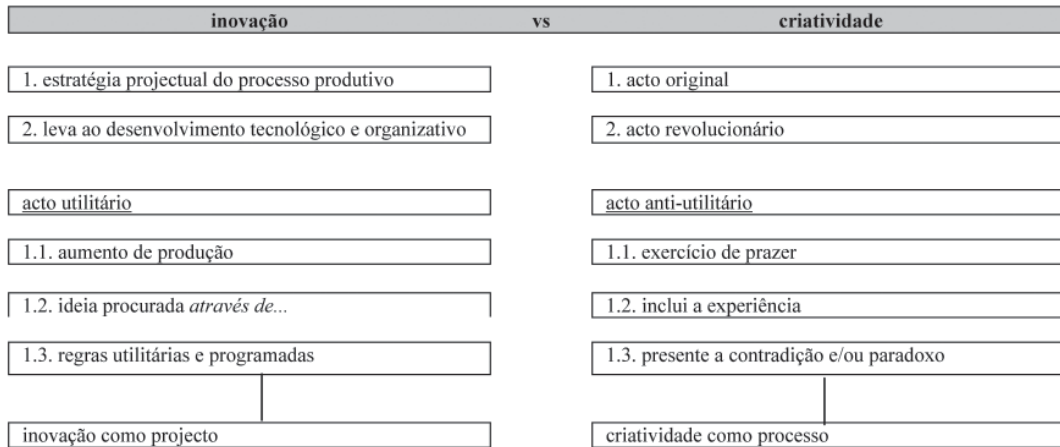
Carlos Aguiar, garrafa portátil de gás CoMet, 2006 (Prize Good design – G-Mark, Japan Industrial Design Promotion Organization) e Powerhouse Museum Selection, Austrália, 2009.

A invenção/criatividade como caminho para a descoberta do objecto de design encontra-se na realidade física do desenho como matéria conformadora da ideia através da experiência. No entanto, estes dois conceitos não sendo coincidentes provarão pelo uso do desenho dois modos diferenciados de entendimento da prática de design. Assim, a inovação mais ligada ao design (se assim se pode dizer) difere substancialmente da criatividade, mais ligada ao projecto artístico. Na realidade, enquanto a criatividade refere o processo e a sua validação como fim, a inovação representa a estratégia do processo que se deseja produtivo. A criatividade refere, então, um acto não cumulativo, original e revolucionário. Ela é na sua origem um acto anti-utilitário não derivando da sucessão e linearidade processual não sacrificando os meios com vista de um fim. De forma diferenciada, ou mesmo contraditória, a inovação conduz ao desenvolvimento tecnológico e organizativo. Como acto utilitário visa o aumento da produção na sua acepção mais vasta, ou seja não se trata de atingir objectivos imediatos e de importância individual, mas da recuperação do problema através de regras utilitárias e programa.

O diagrama 1 é uma síntese dos dois conceitos - inovação e criatividade - que pertencem a duas áreas disciplinares consideradas distintas, como pode ser design e arte. No entanto, estes dois conceitos podem tornar-se eficazmente complementares através da gestão da criatividade na prática do desenho (como proposto no Diagrama 2 do início das conclusões). A passagem do diagrama 1 ao Diagrama 2 é baseada na interpretação de alguns desenhos de projecto de autores portugueses.

A *criatividade* do objecto de design não deriva apenas da necessidade da resolução técnica de um problema de funcionalidade, maior ou menor em relação à forma, nasce sim de um imiscuir-se na cultura que é do objecto no seu

DIAGRAMA 1



sentido mais lato. Assim, cremos poder afirmar que tal como é considerada a pertença antropológica, histórica e socio-política do objecto também deverá ser considerada a pertença artística no sentido da possibilidade do objecto se deixar contaminar por ela. A distinção que Bruno Munari fazia entre criatividade projectual do objecto (de design) e a fantasia pertencente ao objecto (da arte) é pertinente através da consideração de campos de acção diferenciados, não de cisão.

O objecto da arte nasce da fantasia enquanto esta deriva do não “programado”; no objecto de design ela é representada através das gravitações possíveis e desejáveis como “desvio” do estritamente projectual. Neste sentido, o desenho na prática projectual do design é o campo de acção (campo operativo) onde o designer convive com a fantasia sendo esta o lado subjacente ao objecto, uma projecção de sombra que se reconhecerá (ou não) no objecto.

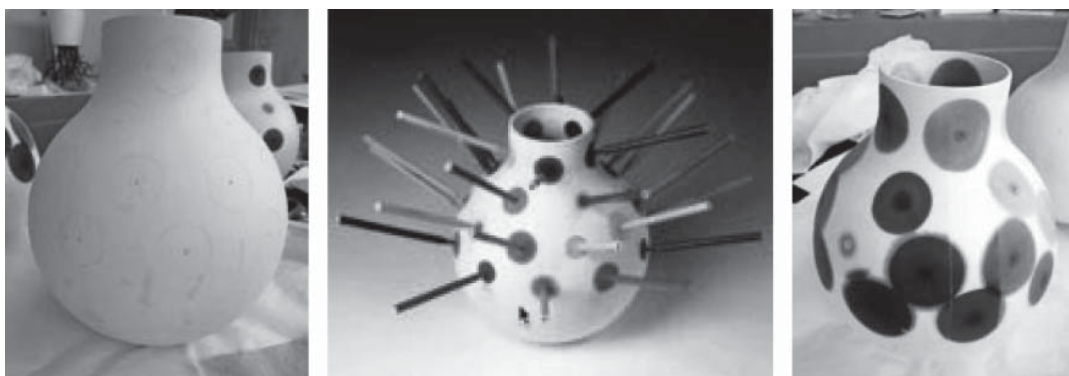
No caso do desenho como campo perceptivo alargado e global a manipulação do problema não está condicionada pela ordem da leitura cultural dominante, analítica, lógica e racional atribuída ao hemisfério cerebral esquerdo, mas antes é potenciada a eficácia aumentando a participação do hemisfério cerebral direito, ligado às propriedades artísticas, sintéticas e abrangentes. Assim, a intuição, a descontinuidade da compreensão, o incompleto, a sensação, palpites, sentimentos fazem parte do processo criativo como “capacidade de ver as coisas em simultâneo, de apreender os padrões e estruturas gerais, apontando por vezes para soluções divergentes, é na verdade uma expressão evidente do tipo de pensamento assumido pelos arquitectos no seu processo criativo”. (SPENCER, 2000).

3. Necessidade de *invenção*: *representação* ⇔ *ideia* ⇔ *autor*

O modo de representação é o *medium* do desenho, o intervalo entre o objecto da representação, o modelo e o objecto representado. O modo de representa-

ção é mediado pela percepção, numa representação articulada entre particular e universal. Dessa representação articulada resulta o corpo das imagens e um sistema lógico-verbal que as legitima, positiva ou negativamente. No entanto, esta como qualquer outra acção tem limites, que são da ordem da intenção do autor, da contingência do lugar e do tempo de produção da obra. O desenho como modo de representação é o *medium* do design. A sua maior valia para o design deriva do facto de o desenho ir ganhando autonomia em relação à intenção do autor sujeita ao programa e envolvida com a especificidade técnica. No projecto, a *independência* do desenho poderá trazer *soluções* na resolução dos constrangimentos que lhe são externos, *escapando* à intenção do autor revelando-se como a solução num tempo e lugar que lhe pertencem. Na tentativa de desenhar, que pressupõe uma intenção, o desenho realiza-se com ou sem sucesso dependendo o grau de adequação à presença da intenção. A acção de desenhar comporta, inevitavelmente, esforço pela mediação que implica a existência de um antes e um depois para o desenho.

O desenho enquanto representação da ideia contém em si a imagem do mundo, ainda que esta não seja uma tarefa sua. É indiferente pensar-se que a representação do mundo se possa dar no desenho porque “a representação do mundo resulta da mobilidade das ideias, que surgem sem lugar, sem destino, ou mesmo sem percurso determinado, na eterna recuperação do memorável lugar.” (LEIBNIZ apud MOLDER, 1999).



Fernando Brízio,
Vase “Painting
with Giotto #3”,
2005.

A consideração proposta por W. Benjamin de que “as ideias não são deduzidas umas das outras segundo uma sucessão em cadeia, em que o antecedente determina o seguinte. O percurso das ideias não é determinado por uma lógica conduzida e previsível. Isto não quer dizer que elas não possam conhecer, ao longo do tempo, expressões diferentes ou similares do seu desenvolvimento. Ambas os casos, - semelhança e diferença - concorrem para a significação da sua origem embora nunca completamente decifrada e apaziguada”, neste caso, também o desenho como meio poderá existir em movimento no *ser* das ideias até à sua fixação em ser natural do desenho. A origem não corresponde ao momento inicial através da compreensão linear dos factos, mas relaciona-se com a finalidade do processo transformativo. Para W. Benjamin origem é processo au-

xiliado pelos conceitos de restauração e inacabado (Benjamin in Molder, 1999), expressão só possível através da manifestação de representações descontínuas nas quais o desenho se inclui. Espaços de penumbra onde a luz se revela mais intensa. Neste sentido a clarividência da ideia emerge da penumbra. No caso do desenho este irrompe no suporte surgindo como ideia – a marca do lápis revelando a ideia. O efeito visível torna-se inteligível. A ideia (re)conhece-se através do signo gráfico que resulta da acção (marca) do autor. Deste modo, a matéria do desenho, é “desprezada”, enquanto a ideia é claramente revelada. A revelação da ideia é inversamente proporcional à importância da matéria de que se constitui o desenho. Neste sentido, o desenho é produzido para operar a sua própria negação. Os modelos do desenho não poderão existir fixos, dependerão sim da percepção *palpitante* da realidade, das alternativas entre sucesso e insucesso, capazes de conversões díspares e múltiplas.

4. Validação da projeção: imaginação ⇔ conhecimento ⇔ técnica

Segundo Giorgio Agamben a imaginação é uma descoberta da filosofia medieval cujo limiar crítico se encontra em Averrois que considera a possibilidade de conjugação do intelecto único e indivíduos singulares. Estes conjugar-se-iam com o intelecto único através dos fantasmas que se encontram nos sentidos internos e em particular na virtude e na memória. Como explica Agamben,

[...] a imaginação é posta numa condição de sentido decisivo (determinante), no vértice da alma individual, no limite entre corpóreo e incorpóreo, individual e comum, sensação e pensamento. Desta maneira, a imaginação - e não o intelecto - é o princípio que define a espécie humana. (AGAMBEN apud *Aut-aut*. 321-322, 2004).

O sentido interno originaria o valor imaginativo e memória. O pensamento tornar-se-ia possível, apenas, como momento em que ainda não se pensa. A imagem seria o resultado de um pensamento que não pensa, um objecto irreal, exposto e em risco no horizonte da representação da ausência. A imaginação representaria aquilo que é ausente, a falta, uma espécie de possibilidade de existência compatível com o que está em perda no horizonte da acção do indivíduo.

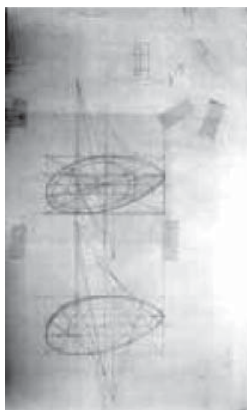
[...] A história da humanidade é sempre história de fantasmas e de imagens, porque é na imaginação que se dá a recomposição dialéctica fracturante ente individual e impessoal, múltiplo e único, sensível e inteligível. As imagens são o que sobra, a traça daquilo que os homens que nos antecederão esperaram e desejaram, temeram e transformaram. (AGAMBEN apud *Aut-aut*. 321-322, 2004).

Antes de existir o objecto criado existe a imagem desse objecto – desenho – que por sua vez é já um objecto criado (desenho como entidade física).

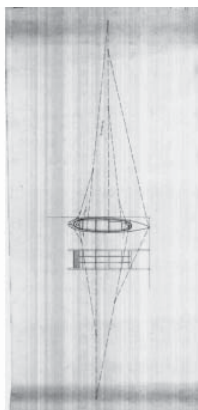
O designer, enquanto projectista, cria artefactos através da imagem dos mesmos, no espaço bi ou tridimensional³. No desenho a acção do desejo dá-se através da acção técnica correspondendo a eficácia ao ajuste técnico-operativo

³ Como sustém Boulée, antes da construção vêm a imagem (BOULÉE apud CONTESSI, 2000).

dos instrumentos utilizados. Em certos casos o desenho projectual cumpre-se como «*mania*» de pesquisa através de uma existência no limite como entidade própria (objecto desenhado) e construtiva (obra projectada).



Pedro Silva Dias, contador
"Igor", 1991.



Ainda no recurso à expressão «*mania*» projectual, como poética cumprida através do desenho, Aldo Rossi cita Giedion que pensando em Le Corbusier sublinha como "só o fanatismo e a obsessão concedem a capacidade de não afundar no mar da mediocridade." (ROSSI apud CONTESSI, 2000).

Embora possa ser contextualizada, pelo reconhecimento perceptivo, a singularidade não se pode inter-cambiar com nada. Do lado da produção do objecto, a singularidade existe para além do desejo, revelando-se *fora* (para além) da vontade do autor. A singularidade é neste caso o *destino* universal do objecto e, neste sentido, contrária aos particularismos da diversidade.⁴ Neste caso, o formalismo é o mais profundo exercício de conteúdo. Tal como o formalismo artístico do séc. XX o design do séc. XXI revela-se profundamente crente dos seus conteúdos. O aspecto gráfico, a inscrição, é a realidade física do desenho. Dela participam gestos, diferenciações, múltiplos modos de acção. A grafia supõe uma aprendizagem técnica relacionada com os materiais e modos de representação.

O significado da técnica no advento desta, ou seja a leitura que se fazia da obra até meados do séc. XX, através da resolução técnica, é hoje resultado de cruzamentos múltiplos.

Segundo Lersundi,

Questões como a gama de valores ou diferentes tipos de elementos gráficos, como a forma da pincelada, que antes nos encaminhavam para a composição da imagem gráfica, agora, resultam secundários em relação ao que significa essa imagem, já que agora é a *ideia* da representação o que define a convenção. E esta ideia apresenta-se no que respeita à sua representação como fora dela, como se tivesse em relação ao veículo que a possibilita uma relação antes de mais teórica em vez de constituinte.

Segundo esta posição haveria pouco que dizer sobre a técnica, conviria certamente, considerar, por exemplo, questões como o aparecimento da imagem, ou a forma que adquire o traço ou a mancha, considerando o aspecto quase destrutivo, de negação, que frequentemente comunicam os desenhos da actualidade. Serão questões relacionadas com a intenção mais do que com a técnica gráfica. (LERSUNDI, 2001).

⁴ O exotismo que a partir do séc. XIX é transformado em mercadoria participa do artefacto como imagem representada.

Lersundi, considera a impossibilidade de reconhecimento técnico do desenho através da imagem que lhe dá corpo. No final do séc. XX, com a consumação

do pós-industrial, a crença técnica deu lugar à crença tecnológica agravando a crise da manualidade e, neste caso, já não é posta em causa a expressão do fazer mas o próprio fazer. Este, passará a estar comprometido com o despojamento (lúdico?) no compromisso com a descoberta.

Neste sentido a acção de desenhar é terreno fértil porque, recorrentemente, o desenho sempre foi lugar de partida, lugar de compromisso mínimo, adequação técnica de origem elementar. O desenho recria, portanto, a acção de ver, distante da passividade do olhar. Ao ser acção, pensamento activo convertido em objecto, participa na transformação do indivíduo através do objecto criado.

5. O desenho como *texto* (iconologia das imagens):

classificação* ⇔ *comunicação* ⇔ *programa

Dante definia o homem, não a partir do pensamento, mas como a possibilidade de pensar. Esta só pode ser referida em relação ao colectivo e à história, como resultado de um tempo e espaço particular, não em relação ao indivíduo singular. Segundo Agamben, as imagens⁵ resultam de ligações (cruzamentos) que correspondem a um tempo potencialmente instantâneo ou “cristalizado” entre corpo e ausência corpórea - individual e colectivo - manifestando-se através da evocação do outro.

Como relembra Agamben, através das palavras de Warburg, “a observação do céu é a graça e maldição do homem”, na medida em que as imagens observadas pelo homem cristalizam-se, tornando-se espectros, escravizando o homem e das quais ele têm necessidade de se libertar. É esta espécie de eterno retorno, de inevitável recomeço, de desejo de uma imaginação “maior” (que a precedente) que as imagens nos falam. É a impossibilidade com o seu encontro que faz delas a possibilidade do que há-de vir transformando a história em acontecimento.

a historiografia warburgiana é a tradição e a memória das imagens e ao mesmo tempo a tentativa da humanidade de se libertar delas para alcançar, para além do “intervalo” entre prática mítico-religiosa e signo puro, o espaço da imaginação já sem imagens.” (AGAMBEN apud *Aut-aut*. 321-322, 2004).

Se é verdade que o acto de desenhar se perpetua através do tempo cultural, naturalmente, o modo de ver não terá sido sempre o mesmo. O modo como *desenhamos* os objectos que vemos depende da nossa capacidade para os interpretar e traduzir. As circunstâncias da ideia e do fazer relativizadas pela informação que temos quer teórica – relativa à ideia – quer prática – dependente do relacionamento com os materiais, instrumentos e produtos – supõem condicionamentos do ver. Teremos visto sempre da mesma maneira? Certamente que não.

[...] A tradição académica ocidental, baseada na alfabetização e na perspectiva, impôs ao olho um modo linear de ver o mundo. Enquanto, o olho funciona deixando entrar a luz e a cor que vem de fora, a linha e

⁵ quer as imagens warburgianas quer as imagens benjaminianas.

a forma derivam de noções influenciadas pelo que sabemos, são pois projectadas *para fora* do olho para o mundo [...] O que *vemos* está pré-condicionado pelo que *vimos* no passado, pelo que o conhecimento do nome das coisas nos prepara para ver as coisas novas. (SHLIAN apud LERSUNDI, 2001).

O problema da representação será, sobretudo, um problema da cultura da representação mais uma vez um problema de *contaminação*. Para culturas “nativas”, ou para as crianças, o problema da representação não se põe. A dificuldade de fazer coincidir a representação subjectiva do mundo com o mundo em si é irresolúvel e penosa a trajectória de aproximação à verdade. O desenho enquanto representação é mediador da conflitualidade entre a subjectividade do sujeito e a realidade do mundo através das suas formas históricas. Em qualquer dos casos, o desenho permanece como experiência da acção do corpo no espaço da representação. Como a matéria que dá sentido ao vazio que constitui a sua envolvência. Como herança vanguardista, o desenho, admite diferentes existências, através de múltiplas experiências, como prática desestabilizadora de valores adquiridos. A (a)representação parcelar do desenho no acto de desenhar é um acto de alternância que possibilitará a aparição incerta do objecto-desenho como signo/marca do desejo.



Francisco
Providência,
Cálice litúrgico,
2008.

O design como matéria de estruturação funcional passa a convocar na imagem a consideração da sua funcionalidade. O que simboliza ou sugere no objecto é hoje a razão de ser do mesmo para além da função tida com estrutural podendo esta permanecer encoberta em relação à sua imagem.

No entanto, o sentido do design não pode ser reduzido à condição funcional, senão, grosso-modo, não se verificariam alterações no objecto. Estas dão-se porque o objecto de design é também linguagem do design. Para Renato De Fusco “ o eclipse da função em detrimento do sentido, ou melhor o seu núcleo como signo é condição necessária até que este se caracterize pela arbitrariedade, que constituiu, como se disse, uma condição indispensável para que se possa falar de design como linguagem.” (Fusco, 2005). O objecto depende,

pois, da sua qualificação como signo. Segundo este autor o signo define a junção/contradição entre invólucro e interno, fora e dentro, etc. O signo é arbitrário quanto à relação significante-significado, a sua relação é convencional, contrária ao símbolo que estabelece uma relação concreta entre significante e significado.

No caso da arte é, muitas vezes, clara a dissociação do signo, redundando no desejo do significante para além do significado⁶, pelo contrário, a verificação do significado na arquitectura ou no design é mais difícil, normalmente exposto através de temas simbólicos. Na verdade o carácter representativo do design é sobretudo exposto através da funcionalidade da obra o que dificulta o seu ser significante. Poderemos pensar o objecto de design, no séc. XXI, como o signo que figura o significante disciplinar? E a sua evocação simbólica como múltipla, segundo processos de memória, estilo, valor, etc.? A primeira circunstância realizada, inevitavelmente, através do desenho a segunda atravessando os territórios da imagem.

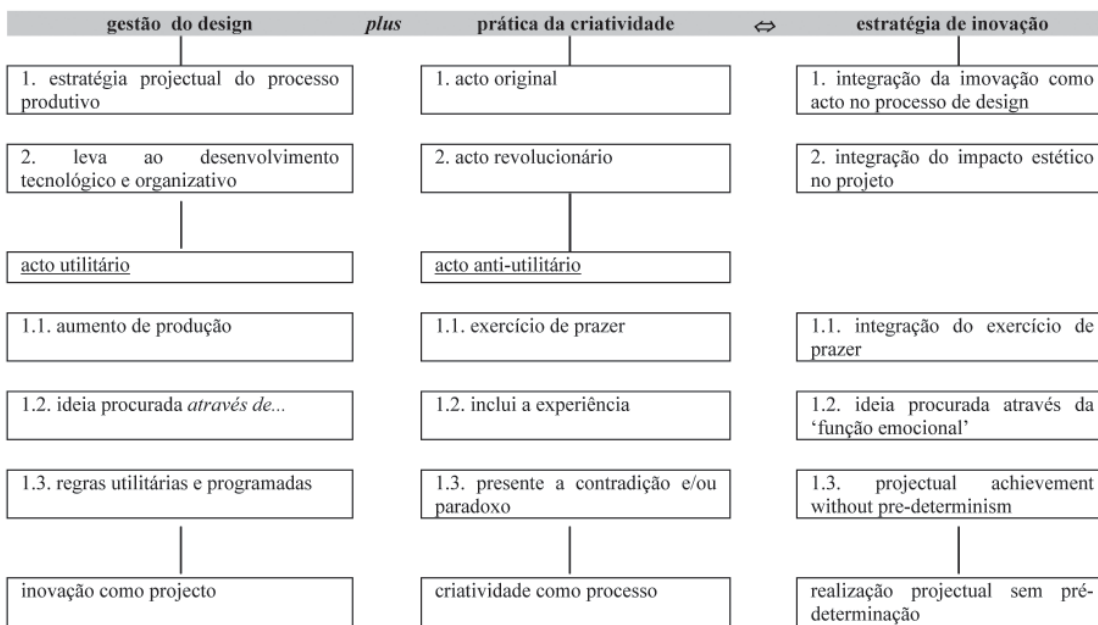
⁶ Aquilo que Renato De Fusco define como *conformazione* (Fusco, 2005) tal como é representada na pintura ou escultura abstracta, sobretudo nas vanguardas artísticas.

6. Conclusão: o desenho não é o mesmo que projecto

Como poderemos concluir através do Diagrama 2 o desenho é propiciador da criatividade do objecto:

1. Considerando o processo;
2. Reconhecendo a presença do corpo;
3. Aceitando o paradoxo funcional do desejo como factor de desenvolvimento projectual.

DIAGRAMA 2



Assim, a criatividade integra uma estratégia de inovação na gestão do design:

1. Procurando a resolução original, individualizada e idealmente autónoma do objecto;
2. Promovendo uma resolução que não é completamente determinada;
3. Admitindo factores de surpresa que proporcionam caminhos de desenvolvimento projectual inovadores.

Consequentemente, gerir a inovação do design através da criatividade proporcionada pelo desenho reflecte:

1. O reconhecimento da história (memória simbólica);
2. O trabalho com os dados (programa) segundo uma explicitação visual (em correspondência com a realidade do objecto de design);
3. A transformação operativa da matéria do projecto através do corpo;
4. A comunicação da ideia.

A expressão cultural apreendida torna-se explícita através do corpo do autor participante na gestão da inovação do objecto do design. Através do desenho a mediação do objecto progride através da realidade matérica do instrumento, sensorial e cognitivamente manipulado.

O pensamento do projecto em design não deriva, exclusivamente, do pensamento verbal. A palavra no pensamento do projecto explicita o conceito da ideia mas é impotente na tradução integral desta. A palavra pode ser um instrumento de aproximação à ideia mas não veicula a ideia no pensamento do projecto, pelo menos, quando este é iminentemente visual. O pensamento do projecto é, por isso, muito mais ligado ao mundo das imagens do que da palavra. As categorias abstractas do projecto são, tal como para o mundo das imagens, a medida, o ritmo, a hierarquia, a ordem, a proporção, o posicionamento, categorias que ao hierarquizarem-se tomam rumos, direcções diferentes ao qual chamamos representação. Assim, a memória operativa do projecto em design é, por natureza, visual. Mas o desenho é também lugar de pensamento disciplinar, ao ser simultaneamente objecto e sujeito poderá ser o “núcleo genético do processo formativo” do objecto de design. Neste sentido, o pensamento do design, através do desenho, é inscrito no objecto e reconhecido neste como pré-existente à sua revelação.

Desde a sua origem modernista que o design têm a capacidade de incidir e transformar o mundo, nos seus desejos e expectativas colectivas, através de modelos de intervenção individuais.

A simultaneidade do desenho como *objecto-simulacro* - através da representação projectual do artefacto como desejo colectivo - e do *objecto-desenhado*

- através do processo que constrói a ideia - determina o aparecimento do *objecto-signo* - como objecto significante da expressão do designer. O que está em causa é o todo cuja compreensão deriva da parcialidade do objecto através de um processo cujo entendimento não é ideologicamente linear⁷.

Projectar é assim pertencer a uma situação dentro da qual existe o objecto. O termo “projecto” não exprime um modo de interpretação, mas sim um verdadeiro e próprio projecto no sentido “técnico” da palavra (De Fusco, 2005). O projecto começa com pré-conceitos que vão sendo substituídos por conceitos que se tornam mais adequados. Como? Referindo a arbitrariedade que compreende o acto de desenhar.

Tal arbitrariedade do desenho articula os diferentes momentos projectuais na passagem do pré-conceito ao conceito, do geral ao conhecimento específico, *de um fazer indefinido a uma acção delimitada*. O desenho para o projecto fixa as partes do todo, sendo ele próprio pontualmente o “espelho” do todo. Não é apenas um problema de interpretação, mas constitui-se como uma sucessão de factos fazendo com que exista um *antes* e um *depois* para o projecto. A interpretação não é um acto passivo, mas um momento activo que contribuí para a realização - *conformação* - do projecto. O desenho projectual enquanto acto de cognição não respeita a *linearidade dos factos*. Ou seja, os momentos projectuais não se encontram descritos sucessivamente através do desenho, pelo contrário eles são interpretados descontinuamente. Segundo Renato de Fusco “o projecto é todo um fazer e desfazer até que as partes encontram a conformação com o todo.” (FUSCO, 2005).

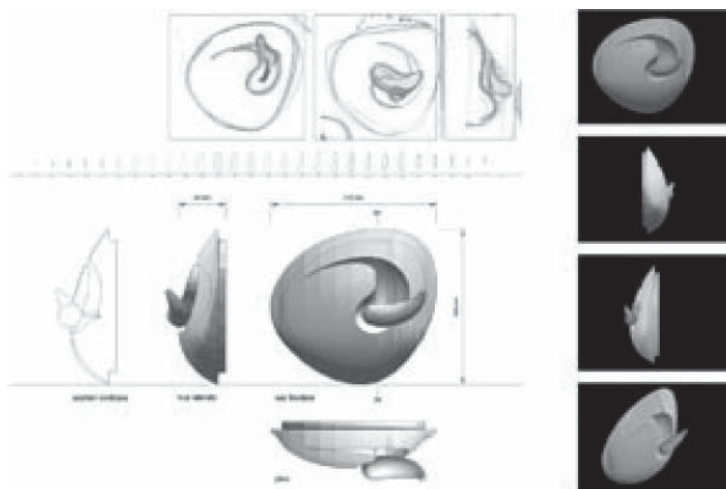
O desenho como experiência de verificação é hoje exemplo da sua própria impossibilidade. Se a expressão do desenho fosse totalmente verdadeira este não serviria senão para revelar o sintoma, o que poderá querer dizer que “*não serve para nada*” (tanto na arte como no design).

O desenho imita tanto o visível quanto o invisível. A natureza da ideia reside no seu carácter invisível. Uma ideia que se torna visível è já uma ideia parcialmente reduzida. O desenho pelo seu carácter de redução ao essencial, torna-se inteligível pelo reconhecimento do sensível, neste sentido, não é feito para os sentidos nem para a produção de sensações. Ele é, pelo contrário, o resultado de uma sensibilidade operante capaz de despertar o inteligível. Segundo Valerio Adami, “ Não cabe ao desenho suscitar emoções, quem as quiser que as vá procurar noutros lugares, ao cinema ou ao estádio; um desenho configura-as mas pouco as provoca.” (ADAMI apud *Psiax*, n.3, 2004)

O desenho refere então, a possibilidade do sensível se converter em inteligível não por justificação mas por identificação. Ou seja, o inteligível brota do sensível na presença de um modelo que suscita o desenrolar da ideia. Consequentemente, o desenho “torna-se inteligível na sua generalidade bem como na sua singularidade, ele aparece inteligível mesmo expressando-se com formas

⁷ por exemplo: a) para a compreensão da gestalt o todo é mais do que a soma das partes. (Gestalt); b) no entendimento da semiologia o todo vale pelas partes, as partes dependem do posicionamento no todo (Saussure); c) por seu lado a hermenêutica considera que para compreender a parte ocorre já uma compreensão preliminar (pré-compreensão) do todo (Vattimo). (VATTIMO apud FUSCO, 2005).

acidentais do sensível.” (DIDI-HUBERMAN, 1990). O desenho como condição necessária à inventiva não deve percorrer modelos pré-estabelecidos, hoje os processos metodológicos são polivalentes. Ou seja, o processo de inventiva do objecto é múltiplo, singular ou colectivo, pode realiza-se no papel (no projecto tradicional), na obra (objecto em construção) ou perseguindo a imagem do objecto (imagem digital) sem que isso ponha em causa a existência do mesmo. Em última análise estas são condições diferenciadas quanto ao suporte da inventiva - naturalmente condicionantes da futura existência do objecto - e não quanto à sua essência pragmática.



Bernardo Rodrigues,
Projecto de interruptor para
a casa Voo dos Pássaros,
2006.

O desenho transporta, ou pode transportar, em si uma dimensão narrativa que dificilmente poderá ser passada para a obra construída, neste caso, ele é “maior” do que o objecto (artefacto). A possibilidade de “contar”, de narrar o episódico que as imagens proporcionam não tem equivalente no objecto construído. Neste caso, o objecto como fim só pode ser lacónico, desproporcionado “negativamente” em relação à sua origem imagética como desenho.

Referências

- ADAMI, V. in *Psiax*, nº3. Porto: Faculdade de Arquitectura Universidade do Porto (FAUP).
- AGAMBEN, G. (2004) in *Aut-aut*, nº 321-322. Milano: il Saggiatore.
- CALVERA, A. (2001). *Arte? Diseño?* Barcelona: Gustavo Gilli.
- CONTESSI, G. (200). *Scritture diseguate. Arte, architettura e didattica da Piranesi a Ruskin*. Roma Bari:Dedalo.
- DIDI-HUBERMAN, G. (1990). *Devant l’image*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- JARAUTA, F. et al. (2004). *Pensar/proyectar el futuro. Cuadernos de Diseño*, nº1. Istituto Europeo di DESIGN. Barcelona: Ediciones Aldeasa.
- FUSCO, R. D. (2005). *Una semiotica per il design*. Milano: FrancoAngeli.
- LERSUNDI, G. V. (2001). *En ausencia del dibujo*. Bilbao:Universidad del País Vasco.
- MOLDER, M. F. (1999). *Semear na neve. Lisboa: Relógio D’água*.
- PARTENOPE, R. et al. (1984-1990). *Nel disegno : materiali di un corso di disegno e rilievo della Facolta di Architettura di Roma*. Roma : CLEAR.

SCHMITT, C. (2008). *Terra e Mar: breve reflexão sobre a história universal*. Lisboa: Esfera do Caos.

SPENCER, F. (2000). *Aspectos heurísticos dos desenhos de estudo no processo de concepção em Arquitectura*. Lisboa: Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa (FAUTL).

Sobre as autoras

Graça Magalhães é Professora Assistente do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Portugal.

E.mail: gracamag@ua.pt

Fátima Pombo é Professora Associada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Portugal, e da Fakulteit Architectuur en Kunsten/Sint-Lukas Brussels/Associatie KULeuven, Bélgica.

E.mail: fpombo@ua.pt