

Apresentação

A investigação procurará contribuir para o estudo e desenvolvimento da disciplina de design através da análise e interpretação da prática do desenho no âmbito do projecto.

Desde já posicionamo-nos na referência ao projecto *de...* e não projecto *em...* A utilização da proposição *de* procura estabelecer uma relação “livre” entre substantivos, sem subordinação ou valorização. Isto significa que não estará em causa o posicionamento específico da disciplina (os seus limites, fronteiras e definições contributivas) mas a caracterização dos seus modos de operar. A escolha dos objectos de estudo - *casos* - cujo reconhecimento é institucional e público - procura posicionar-se no acima referido: validar o objecto disciplinar através da análise do desenho do(s) autor(es).

Poderemos, então, considerar que a proposta de trabalho considera o design como *motivo* para o desenho. Respeitaremos, assim, a “ambiguidade” do desenho enquanto forma existente (corpo físico) interpretando-o como acto compositivo: “conexão” entre observar e registar num espaço-tempo fracturado, desintegrado, accidental; a representação será a experiência desta forma de agir e pensar, ordenando a experiência na aceção do que até hoje poderá ser definido como composição.¹

Primeiro, conduzidos pela pergunta: *Porquê?*, procuramos analisar ontologicamente a prática do desenho (oportunamente, seguindo a sua relação com o projecto). Em seguida, procuramos avançar para a pergunta: *Como?*, analisando desenhos produzidos no âmbito projectual. Acreditamos que é no *Como* que reside a possibilidade de concretização da acção², admitindo, no entanto, o encontro com a ambiguidade ou o paradoxo propiciado pela acção que se move através do desejo.

Se considerarmos a legitimidade da afirmação de que o design não é Arte, podemos passar à ofensiva seguinte:

- então é o quê?

a resposta, através da segurança classificatória, não é o nosso fim nem, tão pouco, perspectivamos a sua realização dentro deste trabalho. Focalizamos o estudo tentando conhecer e caracterizar a prática do design através da análise do desenho. Procura-se a relação entre desenho e design, através da interpretação crítica do desenho - teórica e prática - na tentativa de chegar à categorização da prática do design.

¹ Compor talvez seja a acção que, hoje, mais congrega a acção da representação na tradição warburgiana da « *Bilderatlas Mnemosyne*» (Atlas de Imagens *Mnemosine*). O *Bilderatlas Mnemosyne* (Atlas de Imagens *Mnemosine*) homenageia a musa grega da memória, *Mnemosine*. Warburg, nessas imagens, pretendia estabelecer "cadeias de transporte de imagens", linhas de transmissão de características visuais através dos tempos, que carregariam consigo o *phatos* emoções básicas geradas no nascimento da civilização ocidental. In http://pt.wikipedia.org/wiki/Aby_Warburg#Atlas_Mnemosine e <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/mbruhn/>

² “ como as coisas se tornam coisas, como o mundo se torna um mundo”. Maurice Merleau-Ponty. *O olho e o espírito. Veja, 2002*

Do ponto de vista do fazer, na produção do objecto, a questão do *ser* artístico é um *à posteriori*. A crença de que o conteúdo de verdade da obra se estabelece através da forma deixa de fora os conteúdos “externos” à obra e, neste sentido, a questão artística seria também ela “externa” à obra. Na produção artística o que conta é a resolução do objecto, seja ele pintura, escultura, fotografia, vídeo, ou multidisciplinar. Neste caso, a classificação artística é *à posteriori*. Poderá ser também assim para o design? Para tal teria o design que suportar a *deriva* do objecto, manifestando-se socialmente como disciplina? Estará ainda presente o desenho? Estas poderão ser as questões limite do design na sua proximidade com a arte e/ou a ciência. Poderemos interpretar o design através da classificação do desenho, por exemplo, como *imagético e simbólico* ou *diagramático e programático*?, serão estas diferenças marcadas ou poderão ser marcas simultâneas.

Queremos ainda aqui referir a pergunta de José María Cerezo enquanto,

“originalidade, novidade, criatividade, sensibilidade, emotividade, planificação, programa, destreza, mestria, génio, engenho, invenção, técnica, gosto, imaginação, instinto, intuição, razão, regras expressividade, interesse, profissão, professor, ofício, esforço, colaboração... Todos são conceitos que relacionam o desenho com a arte. Então, onde está a diferença?”

[Cerezo in Calvera, 2003, p. 228]

Desde já, propomos que esta seja encontrada no interesse em comunicar simbolicamente por parte do design, distanciando-se da representação sintomática proposta pela arte contemporânea. As diferenças encontrar-se-ão, preferencialmente, nas estratégias específicas de cada disciplina como diferenciação operacional não prescindindo do seu ser interno relacionado com o externo que o acolhe. No design as estratégias implicam o projecto enquanto o fazer projectual se concretiza no desenho. Em última análise, poderemos reconhecer o desenho como o núcleo comum que relaciona arte e design enquanto as estratégias do projecto se assumem diferentes para cada uma das disciplinas.

Neste caso, a consideração do desenho “ultrapassa” a consideração funcional do projecto.

Interpretando o desenho como um campo operativo mais vasto do que o design interessa-nos estudar como o desenho intervém, condicionando e/ou ajudando (ou não) na prática e pensamento *em e sobre* o design.

O nível de interpretação do desenho incorpora em si o valor do objecto desenho; o acto de ver (no qual o desenho existe) torna-se um confronto – um dar e receber – uma actividade social.

O objecto do design como resultado residual do processo conceptual do design deriva da actividade do desenho como instrumento que faculta a representação cultural da autoria.

O desenho pode então ser, simétrica, ou assimetricamente, o elo que junta os dois níveis de produção do objecto (instrumental e crítico); produzindo a base para uma narrativa do design.

A diferença entre o objecto de design e o objecto da arte poderá residir no modo de consideração do sujeito fruidor da obra. Enquanto que na arte o sujeito fruidor (público) foi incorporado na obra, foi chamado a participar dela, directa ou indirectamente, passiva ou activamente, no design, maioritariamente, o sujeito continua a ser tratado de modo diferenciado considerado como corpo estranho à obra.³

³ Eventualmente, nas formas contemporâneas mais radicais de design a consideração do sujeito é já no seio do objecto.

Tratar-se-á de analisar em que medida os modos de representação intervêm na ideia de representação; e isto procuraremos estudar considerando as deslocações técnicas da representação contemporânea. Em última análise, tratar-se-á de analisar, no projecto, a passagem da experiência à simulação; ou seja do desenho à imagem, ainda como acto de cognição.

Análise e estado da arte

Como **ponto de vista** admite-se a importância que o desenho adquire no acto da projectação, quer como instrumento impulsionador quer como verificação e na comunicação da obra.

Definimos o **problema** através da constatação do *deficit* na interpretação crítica da disciplina (teoria e crítica de design) a partir da sua consideração interna.

Partimos da **hipótese** de que o desenho favorece o aparecimento e desenvolvimento da ideia projectual, trazendo para o projecto sinais da expressão existencial do autor, que transformados em signos, no decorrer do projecto, valorizaram o objecto.

Procura-se **justificar** o estudo inscrevendo a necessidade de compreensão criativa e simbólica do artefacto, através de uma poética expressa no objecto desenhado, considerando que a sua clarividência poderá estar patente na compreensão do desenho enquanto instrumento mas, sobretudo, como veículo dessa poética. Considera-se, pois, o *objecto-desenho* (a grafia) como referente para a compreensão do artefacto de design.

Conhecimento e know-how

O estudo considera o desenho como possibilidade de conhecimento da disciplina de design, quer do ponto de vista didáctico - através do ensino da disciplina de desenho – quer de forma operante, junto dos projectistas, como contributo para a superação do *deficit* simbólico dos artefactos.

Considera-se assim,

- 1 a análise ontológica da disciplina do desenho na sua relação com o projecto;
- 2 a verificação da utilização ou não do desenho na actividade projectual, testemunhada por depoimentos - entrevistas e outros – e pela prática do desenho (casos de estudo);
- 3 análise e tratamento do material / dados recolhidos;
- 4 verificação da sua relação com o projecto;
- 5 caracterização e categorização do projecto através do desenho ⇒ validação simbólica e semiótica do “objecto” de design.

Novidade e resultados expectáveis

Espera-se poder contribuir para o estudo e conhecimento do objecto de design através do desenho de 3 modos: 1. **histórico-temporal**: estudo do desenho enquanto referente capaz de consolidar e valorizar

o objecto projectado; 2. **didáctico**: contribuindo para o estudo e formação em design ao nível do grau de formação superior; 3. **epistemológico**: contribuindo para a teoria e crítica do design no seio da disciplina procurando, a partir do percurso interno do desenho, uma reflexão sobre o objecto projectado.

Plano de investigação e métodos

A **importância do problema** revela-se no entendimento de que o desenho assume, pela forma, uma função retórica subjacente ao sistema operativo; considerando que o projecto decorre de um conjunto polissémico de desenhos que evoluem ao longo do processo para um estado de cristalização monossémico (construtivo). Os desenhos são, no entanto, expressão do seu autor e forma de conhecimento. A investigação sobre casos paradigmáticos de sucesso da autoria do projecto poderão constituir uma fonte de conhecimento cuja divulgação qualifica a prática do projecto.

A **metodologia** da investigação caracteriza-se por ser de *fonte directa*, já que o material provém dos próprios autores. A investigação é indutiva; cuja base de interesse privilegia o processo em detrimento do resultado.

A especificidade refere um método comparativo constante.

1 recolha de dados

Autores nacionais cujas obras pertencem, preferencialmente, à segunda metade do séc. XX e início do séc. XXI. Privilegia-se a escolha de autores - designers e arquitectos - com reconhecido mérito nacional.

1.1 procura de situações-chave - a escolha ao contemplar o reconhecimento dos autores interpreta a representatividade do seu trabalho e obra.

1.2 trabalhar com os dados - descobrir e codificar processos e relações (básicas). Procuram-se factores de semelhança e aproximação ou dissemelhança e diferenciação entre obras e autores em consonância com o uso ou prática do desenho.

1.3 escrever/reflectir sobre as categorias - descrever e justificar todos os incidentes enquanto se procura novos incidentes. Consideração individual de cada autor procurando a interpretação e caracterização da obra.

1.4 entrevistas – informais; pontualmente, semi-estruturadas. Decorreram “informalmente”; as questões colocadas decorreram, sobretudo, do dialogo estabelecido com o autor.

2. tratamento de dados

A amostragem foi obtida pela reprodução digital dos desenhos facultados pelos autores. Tipo de amostragem englobante (em rede): baseada no critério definido para o grupo inicial podendo ser sucessivamente alargada segundo uma estratégia de crescimento.

2.1 realizar amostragem - codificação à medida que a análise se concentra na definição das categorias.

A selecção processa-se de forma dinâmica. Não termina com o grupo seleccionado. A participação é voluntária.

2.1.1 parte descritiva – procura ser o mais específica possível. O levantamento do material foi feito através da visualização e análise dos originais. O material foi reproduzido e as imagens introduzidas numa base de dados. A descrição procura ser exaustiva, é feita individualmente, para cada autor. Aos autores estão associadas tabelas: dos registos gráficos (desenhos) e respectivos campos descritivos + registo biográfico que engloba uma consideração crítica + a correspondência diagramática entre desenho e projecto.

2.1.2 parte interpretativa – especulações acerca do material: análise, ponto de vista do autor, considerações de conteúdo e forma, questões a clarificar, etc.

Conclusão

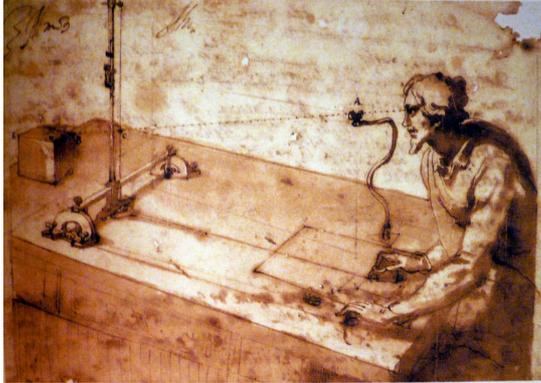
A investigação baseia-se na possibilidade de criar uma base de dados de referência para arquivo e estudo de desenhos de projecto. Tratar-se-á da criação de um *Arquivo digital de desenhos de projecto de autores portugueses*.

O objectivo de constituir um *database* como arquivo deste material servirá: 1. a **nível científico**, em concordância com a interpretação do projecto como instrumento disponível para investigação consolidando a existência de um material que é de difícil acesso sendo, conseqüentemente, a sua análise pouco sistematizada; 2. a **nível didáctico**, respondendo com exemplos no processo de aprendizagem dos alunos de formação superior e avançada, como material didáctico, quer do ensino do desenho quer como referência ao projecto; 3. a **nível experimental**, como modelo prático de exercício auto-crítico na prática do projecto, como matéria capaz de contribuir para a crítica da disciplina e como possibilidade auto-crítica do designer.

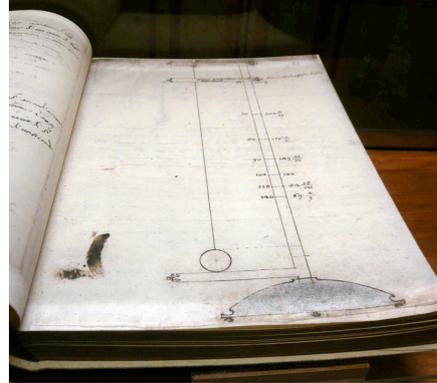
Na antiguidade, quando a estabilidade do modelo era reconhecida (o modelo constituía-se como um arquétipo reconhecido socialmente) e os avanços técnicos eram lentos, a *ideia do objecto* era uma verdadeira prática mental identificando-se a sua representação com a construção. Hoje, os avanços tecnológicos são muitíssimos rápidos, e a necessidade inventiva das disciplinas do projecto são enormes, assim a representação do objecto é cada vez mais coincidente com o seu projecto. O desenho é, no âmbito da representação projectual, valorizado pelo autor(es) que procuram a representação do projecto não apenas pelo lado da razão mas também pelo lado da emoção, potencialmente criativa, que estabelece o encontro com o objecto projectado.

Poderemos, então dizer, que, no séc. XXI, a consideração do objecto *re-encarna* na imagem e esta como representação será a revisitação do modo de traçar antigo, quando a representação coincidia com o objecto real. Hoje, a cultura do imaterial retirou ao modelo o seu reconhecimento como possibilidade imaginativa do objecto da representação. Sem reconhecimento do corpo, modelo e imagem fundem-se na imaterialidade desta. O modelo confunde-se com a imagem e o seu valor depositado na materialidade transitória do corpo desaparece, passando o objecto a ser apenas a

representação de si mesmo. Um “regresso” à representação coincidente com a construção do artefacto (obra), enquanto que a imagem (projectada) se identifica com o objecto representado disciplinarmente. A obra surge como representação, a imagem - desenho - como objecto.



1. il Cigoli. *Um homem a desenhar_ instrumento* (frente)



2. Viviani, Vincenzo. *Estudo do movimento pendular, medição de diferentes comprimentos*