

## Graça Magalhães e Fátima Pombo

**Graça Magalhães:** Assistente no Departamento de Comunicação e arte da Universidade de Aveiro e bolsista da Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito da investigação, encontrando-se a cumprir estudos de doutoramento. Participou em congressos nacionais e internacionais e em publicações académicas no âmbito de desenho e imagem. Trabalha e expôs em Portugal, Japão e Coreia do Sul. Licenciou-se em Pintura pela Escola Superior de Belas Artes do Porto (actual Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto). De 1987 a 1990 foi bolsista do Ministério dos Negócios Estrangeiros e da Fundação Calouste Gulbenkian desenvolvendo estudos de Conservação e Restauro em Itália, Roma e Florença. De 1990 a 1993 foi bolsista do Monbusho (Ministério da Educação do Japão) realizando mestrado em Desenho, Técnicas de Impressão\_ Litografia, na Tama Art University, Tóquio, Japão. Em 1995 estagiou no Laboratório de Estudo de Obras de Arte pelo Método Científico, do Departamento de Arqueologia e História de Arte da Universidade de Louvain-la-Neuve, orientado pelos Prof.s Rogier Van Schoute e Helen Verougstraete. De 1993 a 2000 trabalhou para a Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional do Porto no projecto de instalação da Escola das Artes. **Fátima Pombo:** professora associada no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. Doutorou-se em 1995 com uma tese em Fenomenologia preparada na Universidade de Heidelberg (1993/1995, Alemanha). Fez Mestrado em Filosofia Contemporânea na Universidade de Coimbra e licenciou-se em Filosofia pela Universidade do Porto. É especialista convidada pela European Commission, Directorate-General for Education and Culture, Bruxelas, para avaliar projectos europeus. No ano sabático de 2005/2006 fez investigação na Universidade de Barcelona (Espanha). No ano de 1998/1999, obtendo uma bolsa da Alexander von Humboldt Stiftung, fez investigação na Universidade de Munique (Alemanha), de que resultou o livro *Traços de Música* (com tradução espanhola, 2001). É autora de duas biografias da violoncelista portuguesa Guilhermina Suggia (1993 e 1996), dos romances *O Desenhador* (Teorema, 2003), *As Cordas* (Teorema, 2005) e *O Bairro dos Poetas* (Teorema, 2007), dos livros para adolescentes da Colecção Livros do Rafa e de histórias infantis. É autora de inúmeros ensaios e artigos publicados em revistas da especialidade nacionais e internacionais. Estudou Música no Conservatório de Música do Porto.

# A RELEVÂNCIA DO DESENHO COMO VALOR SIMBÓLICO E CULTURAL. UM ARQUIVO DE DESENHOS DE PROJECTOS PORTUGUESES DO SÉC. XX E XXI

Graça Magalhães e Fátima Pombo

## Resumo

Discutimos a utilidade da criação de um arquivo digital de desenhos de projecto – design e arquitectura – realizados por autores portugueses a partir do séc. XX.

Normalmente destinado ao desaparecimento rápido, os desenhos de projecto são pelo seu carácter transitório e pontual um material efémero, ainda que contribuam para a compreensão projectual e, conseqüentemente, para a definição simbólica específica de uma identidade cultural.

O arquivo apoia a investigação segundo 3 perspectivas: 1. **patrimonial**: estudo e conservação do objecto desenho enquanto referente do objecto projectado. 2. **epistemológica**: contribuir 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. 3. **comunicacional**: contribuição para o estudo e divulgação do design.

Procuramos a compreensão do desenho na prática projectual do objecto cultural. De que modo um arquivo de desenhos pode servir quer a disciplina de desenho quer aquelas a que está associado?

Partimos da hipótese que a interpretação e categorização do projecto, enquanto ente cultural, se pode fazer por via do desenho através da sua consideração como matéria. A existência de um arquivo de desenhos de projecto serve de instrumento disponível para investigação como instrumento impulsionador da prática do projecto, como verificação teórica da disciplina e como validação cultural. Esta investigação procura integrar cientificamente a *análise ontológica do desenho* através da interpretação de estudos de caso. A escolha interpreta a representatividade do objecto, o trabalho e obra do autor cujo reconhecimento é público.

**Palavras-chave:** Arquivo, Desenho, Projecto

### **Abstract**

We discuss the usefulness of creating a digital archive of drawings – design project and architecture – made by Portuguese designers in the XX and XXI century. The project drawings are normally intended to be lost, by their ephemeral and transitory nature, even if they participate clearly in the projectual understanding, and hence to the definition of a symbolic cultural identity.

The archive supports the investigation under 3 perspectives: 1. **heritage:** study and preservation of the drawing-object as reference of the project; 2. **epistemological:** contribute to the theory and design criticism within the discipline looking to a reflection on the subject from the internal design point of view 3. **communication:** contribution to the study and dissemination of the design.

We seek to understand the drawing of design in the projectual practice of the cultural object. How did one drawing file can serve both the discipline of design and those that it are associated with?

We start from the assumption that the interpretation and categorization of the project of design as a cultural entity, can be done by drawing through their physical condition. A file of drawings supports the research as an development tool for the project practice, as theoretical validation of the discipline of design and as cultural expression. The research integrates scientific ontological analysis of the design drawing through the interpretation of case studies.

**Keywords:** Archive, Design, Project

## Introdução

A investigação trata da relação entre o desenho e o design, procurando através da interpretação crítica do desenho chegar à categorização da prática do design. 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.

Avançamos através de um núcleo inicial proporcionado por alguns dos mais reconhecidos designers e arquitectos portugueses.

A experiência efectuada permite adiantar a disponibilidade dos autores em colaborar considerando a importância que esta recolha e estudo poder ter para o desenvolvimento e divulgação do projecto.

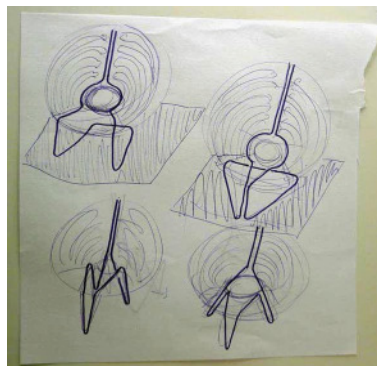
Considera-se assim,

- 1 a análise ontológica da disciplina do desenho na sua relação com o projecto;
- 2 a verificação da relação do desenho com o projecto;
- 3 a validação simbólica e semiótica do “objecto” de design.

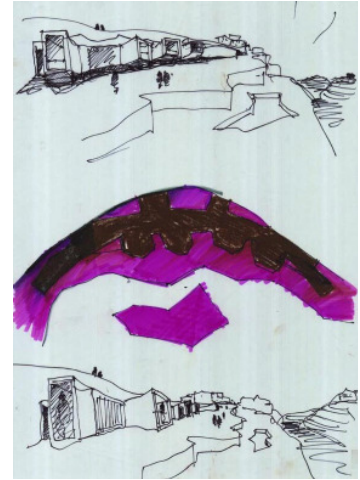
Consideramos o material referido pode servir, individualmente, a auto-crítica na projeção e, colectivamente, a produção e divulgação do objecto junto do público em geral.



1. Francisco Providência



2. Marco Sousa Santos



3. Francisco Vieira Campos

### 1 Perspectiva patrimonial – contexto conceptual

A recolha ao inscrever a necessidade de compreensão criativa e simbólica do objecto de design considera a clarividência do desenho enquanto instrumento mas, sobretudo, como veículo de uma poética expressa no objecto. Trata-se do desenho (a grafia) como referente para a compreensão do objecto e este como resultado do processo projectual.

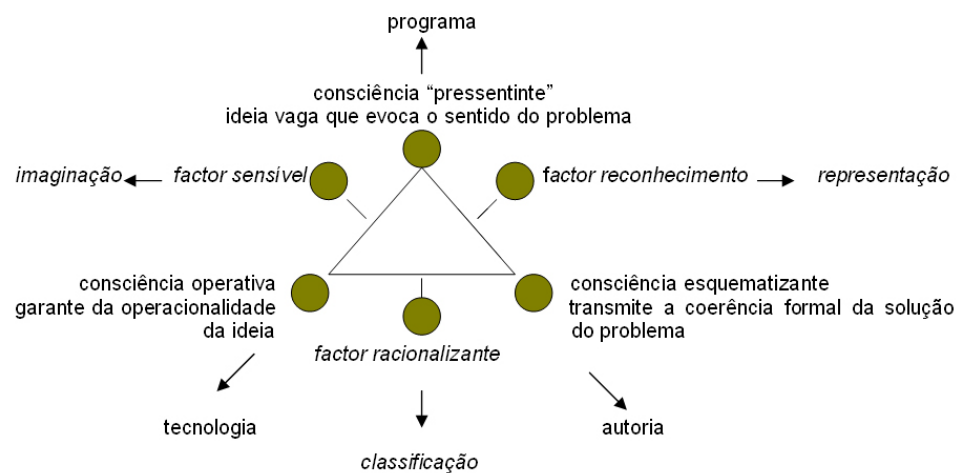
Muitas metodologias consideram o problema geral do projecto como a *realização de uma ideia* e o processo do qual decorre o projecto *um conjunto de problemas a ultrapassar para realizar a ideia*. A ideia é, normalmente, considerada como uma solução antecipada (ideia prévia) desvinculada do exercício do fazer e do pensar.

No nosso caso, a condução do pensamento acerca do projecto não parte desta formulação do problema bem como não considera o processo através de uma fórmula pré-estabelecida conducente da acção. A problematização do objecto será exposta através do desenho. Atribuímos ao desenho a capacidade de compreender, imaginar e comunicar o objecto projectado.

Consideramos o fazer / executar (desenhar) o projecto enquanto pensamento que age, capaz de suscitar a compreensão e imaginação do objecto. Nesta hipótese projectual o desenho é integrado como forma capaz de “interiorizar” a ideia através do modo de agir processual. A ideia é implicada na acção motivada projectualmente pelo problema.

Segundo Fernando Poeiras, através da consideração de Raymond Ruyer (Poeiras in Cadernos PAR01 2006: 37), no âmbito projectual existem 3 consciências: 1. a

consciência “pressentinte”<sup>1</sup> - uma ideia vaga que evoca o sentido do problema; 2. a consciência esquematizante – que transmite a coerência formal da solução do problema e a 3. consciência operativa – garante da operacionalidade da ideia. Se esta triangulação define o âmbito projectual da problematização da ideia ele estará em correspondência com a triangulação *programa – autoria – tecnologia* que define o projecto<sup>2</sup>. Assim, a consciência “pressentinte” derivaria do programa, a consciência esquematizante da autoria e a consciência operativa da tecnologia<sup>3</sup>. Por outro lado, considera-se que o desenho (pre)existe como função multidisciplinar através da representação triangular *classificação -representação - imaginação*, derivando este triângulo daquele outro descrito por Vitruvius como *utilitas, firmitas, venustas* (Partenone 1984-1990: 36). *Representar* significa tornar visível a intenção do projecto. *Classificar* corresponde à atribuição de significado no mundo dos objectos. *Imaginar* significa fazer prosseguir a intenção. Considerando que o desenho de projecto articula a coerência entre as consciências projectuais chega-se, assim, à seguinte complementaridade:



1 as aspas são do autor citado.

2 definição proposta por Francisco Providência.

3 importa no entanto referir que quer as “consciências” referidas quer a “compartimentação” projectual não são nem isoladas nem caracterizações absolutas. Esta ordem de pensamento esquematizante não corresponde à realidade. Procuramos apenas chegar a um arranjo espacial que nos possibilite o pensamento acerca do exercício do desenho no âmbito específico do projecto.

Neste caso, o valor de uso do desenho no âmbito projectual pode ser definido como factor de reconhecimento em correspondência com a representação, factor sensível em correspondência com a imaginação e factor racional em correspondência com a classificação.

### **1.1 Sustentação prática**

Os desenhos de projecto subjacentes ao objecto construído são, muitas vezes, “desprezados” ou destruídos pelos seus autores. No acto de criação do objecto está subentendida uma prática construtiva complexa que muitas vezes prescinde ou “mascara” testemunhos tornando-se estes “objectos imateriais”.

Reflectir criticamente sobre este material, na prática projectual, é a nossa matéria de investigação mas também a consideração da sua perpetuação como objecto autónomo (o desenho).

O estudo inscreve a análise dos desenhos (objecto físico) e os testemunhos fornecidos pelos autores (objecto imaterial). A metodologia proposta 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.

Dentro da caracterização de cada obra procuram-se factores de semelhança e aproximação ou dissemelhança e diferenciação entre obras e autores em consonância com o uso e prática do desenho. Procura-se o encontro com *situações-chave* definidas como acontecimentos recorrentes com base nos dados que constituem as categorias. A escolha ao contemplar o reconhecimento dos autores interpreta a representatividade do seu trabalho e obra. A amostragem é baseada no critério definido para o grupo inicial podendo ser sucessivamente alargada segundo uma estratégia de crescimento.

### **1.2 Articulação teórica**

O tempo que pertence às imagens é considerado por Aby Warburg um tempo suspenso e é através desse tempo que podemos pensar e aproximarmo-nos delas. Como se as imagens perpetuassem um movimento contínuo exposto na memória social e capazes de comunicar o tempo que corresponderia à suspensão do seu movimento quando aquilo que representam se torna visível. A obsessão de Warburg

pela “vida das imagens” é sintoma daquilo que elas propiciam no universo da sua existência em movimento através de um tempo *suspendido*<sup>4</sup>.

A avaliação das imagens sendo sempre implicada resulta da capacidade de articulação e relação que elas próprias suscitam como resultado da visão do autor. Esta, desde logo, implicada no seu modo de ver e fazer. Elas constituem-se segundo forças de aproximação e repulsão em constante deslocação.

Considera-se que o *deficit* simbólico dos artefactos portugueses, dificilmente inscritos externamente, resultam da avaliação deficiente do desenho ao longo da existência cultural portuguesa. Tratar-se-á de uma má avaliação do desenho mais do que dos resultados expressos através da sua prática.

Esta expectativa, que consideramos como hipótese e justificação da investigação tem, num passado próximo, como referência o *Inquérito à Arquitectura Portuguesa*, nos anos 50, cuja consequência produtiva e crítica foi o *Modernismo Português*. A urgência e eficácia de inquirir e inventariar o que mais próximo estará da fixação do momento criativo, neste caso o desenho – presente e/ou “ausente” – poderá revelar-se como motivo produtivo para a compreensão, imaginação e realização do objecto.

## 2 Perspectiva epistemológica – contexto construtivo

A “ideia” de que se parte é de que o *deficit* na interpretação crítica da disciplina e dos seus objectos poderá ser ultrapassado pelo exercício do desenho que potencia a experiência do autor e de esta reverter no objecto projectado.

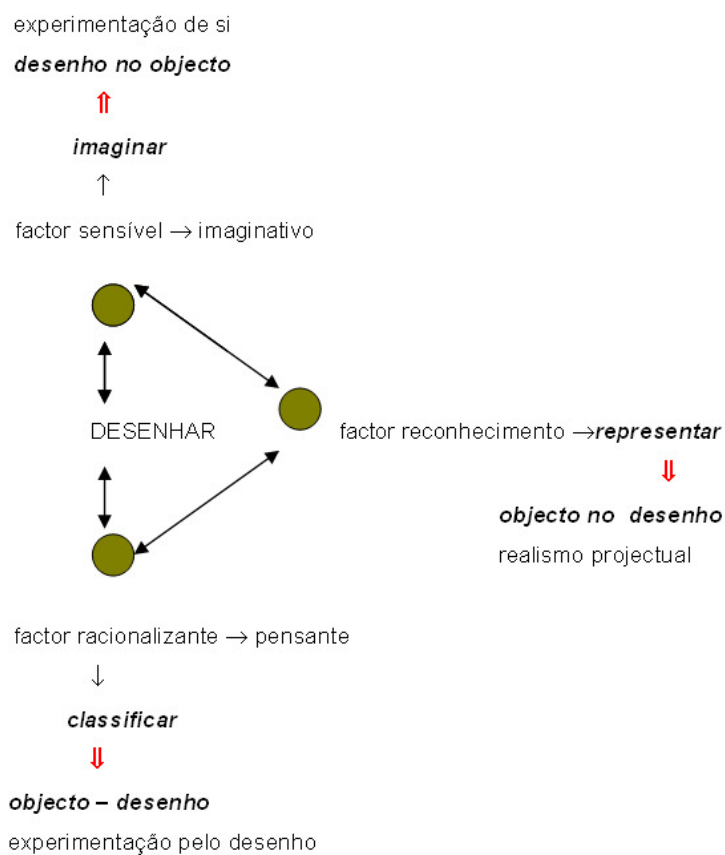
Considera-se a capacidade experimental do desenho como um fim resolúvel para o projecto. No entanto, para além da intencionalidade proposta existe também a irresolução do desenho. É da natureza da irresolução a experimentação, mas é também da sua natureza a capacidade de perpetuação do objecto. A dificuldade do desenho na mão do desenhador, o desequilíbrio interno entre resolução e meios e, externo entre o querer e o poder no corpo do desenhador é a marca inscrita no espaço e no tempo que pertence ao desenho que regista a sua presença, a inevitabilidade do seu exercício para quem o pratica. Para a arte tratar-se-á da interiorização do artificial no corpo do desenhador na “esperança” de que o desenho se transfigure em objecto real através da realidade da representação. Para o design será a interiorização dos problemas da projectação de modo a que o desenho possa constituir-se como campo de experimentação capaz de expor o objecto.

<sup>4</sup> uma particular, clara e esclarecida referência acerca dos conceitos warburghianos são dados por António Guerreiro em [<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/aguerreiro-pwarburg/>].



Neste caso, a capacidade produtiva do desenho de projecto poderá ser pensada através do desequilíbrio entre o desenho e o seu modelo.

Assim, cada uma das atitudes do desenho está em correspondência com uma determinada capacidade produtiva. Por exemplo:



A capacidade produtiva dependerá do grau de experimentação que o desenho é capaz de proporcionar acerca do objecto – representar⇒*objecto no desenho* –, da capacidade de experimentação que é capaz de exercitar sobre si mesmo – imaginar⇒*desenho no objecto* – e no modo como admite as suas próprias incertezas e irresoluções – classificar⇒*experimentação pelo desenho*.

A importância do problema revela-se no desenho que assume pela forma uma função retórica subjacente ao sistema operativo, segundo Francisco Providência “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 assim expressão do seu autor e forma de conhecimento. A investigação sobre casos paradigmáticos de sucesso na autoria em design poderá constituir uma fonte de conhecimento cuja divulgação qualificará a prática do design.

### 3 Perspectiva comunicacional – contexto divulgativo

Verificando a utilização (ou não) do desenho na actividade projectual (design e arquitectura) procurar-se-á a caracterização dos desenhos e consequente categorização do projecto, assim como contribuir para uma teoria crítica da natureza epistemológica do design.

A recolha e estudo deste material permitirá: 1. a evolução da análise crítica da disciplina de design feita a partir da sua experiência “interna”; 2. a análise comparativa do mesmo<sup>5</sup>; 3. através da definição de critérios os desenhos poderão evoluir e contribuir para o inquérito/ inventário do design português.

Considerando que o design se manifesta através do desejo de comunicar simbolicamente, diferenciando-se da arte contemporânea cuja representação é sintomática, as diferenças encontrar-se-ão, preferencialmente, nas estratégias específicas de cada disciplina (diferenciação operacional). No design as estratégias dirão, então, respeito ao projecto enquanto o fazer se concretiza no desenho. Em última análise procuramos reconhecer o desenho como o núcleo comum que relaciona arte e design enquanto as estratégias projectuais 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 interessará pois estudar de que modo o desenho intervém, condicionando e/ ou ajudando na prática e pensamento *em* e *sobre* o design.

O objecto como resultado residual do processo conceptual do design deriva da actividade do desenho como instrumento que faculta a representação cultural da autoria. Na realidade, contemporaneamente, a diferença entre o objecto de design e o objecto da arte parece 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<sup>6</sup>.

Neste caso, tratar-se-á de analisar em que medida os modos de representação intervém na ideia de representação.

5 *do ponto de vista da análise científica, este material ao encontrar-se disperso e, sobretudo, perdido ou abandonado dificulta e impede o seu estudo sistemático, fazendo-o depender circunstancialmente do autor.*

6 *eventualmente, nas formas de apresentação do objecto de design mais radicais (mais contemporâneas), a consideração do sujeito é já no seio do objecto.*

Partindo da possibilidade implicada do desenho no projecto este 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.

## Conclusão

Identificar o desenho com o projecto é diminuidor tanto para o desenho como para o projecto. Como refere Fernando Poeiras, “a ideia de o *Design poder ser o desenho do objecto* será tão limitadora para o desenho quanto para o projecto” (Poeiras in Cadernos PAR01 2006: 42), para não falarmos da distância a que ele estará do objecto produzido inscrito socialmente. Renato Partenope define do seguinte modo a diferença entre desenho e projecto, “o desenho é a procura da identidade do objecto através da identidade do sujeito. O projecto é a procura de identidade do objecto através das formas institucionais da representação” (Partenope (cur.), 1984-1990: 56). Certamente, não poderemos pensar na primeira frase reduzindo o desenho à acção volitiva (desejo) do sujeito, enquanto na segunda afirmação estará incluída a representação como modo institucional de aceder à acção de desenhar. Assim, o problema da representação será, sobretudo, um problema da cultura da representação. 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. Projectar é assim pertencer a uma situação dentro da qual existe o objecto.

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: 123). Procurarmos, pois, fixar o desenho como o lugar do pensamento projectual feito de irresoluções e incertezas, composto de balanços, deslocações, exposições e omissões, apropriações e devoluções, desvios, marcas, propiciado pelo movimento do desenhador - projectista.

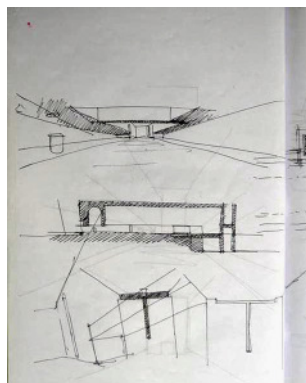
O desenho estará pois a afirmar a existência de uma liberdade possível pela qual ele reclama, feita de opostos, contradições, paradoxos, que assim provocam e convocam a “verdade” que através da produção subjectiva se constituiu como memória do acontecimento (Badiou in Silva in *Cadernos PAR02* 2009: 134).

O acto individual do desenhador é inscrito simbolicamente como memória social do acontecimento no espaço-lugar que possibilitou a sua realização.

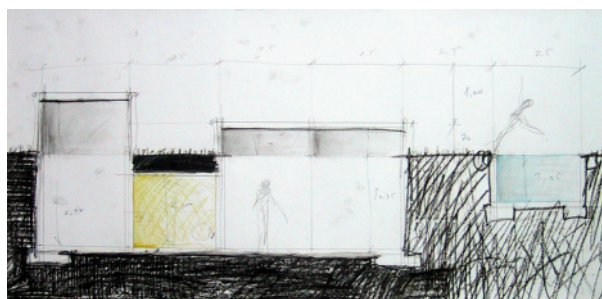
Neste caso, o desenho age simbolicamente *em* e *sobre* o lugar da sua produção mas é também o resultado da presença física do lugar no tempo do desenho.

“O pensamento agido pelo espaço, os processos criativos que se inscrevem nos lugares, delimitando a sintaxe espacial do mundo, esses são a gramática dos lugares por vir” (Silva, R., in *Cadernos PAR - Pensar a Representação*, nº2, 2009: 137).

Assim, também o desenho como matéria de invenção do projecto.



4. José Fernando Gonçalves



5. Nuno Brandão Costa



6. Miguel V. Baptista

## Referências

- Fusco, Renato Di (2005), *Una semiotica per il design*. Milano: FrancoAngeli.
- Melotti, Massimo (org) (2004), *Sul simbolo. Confronti e riflessioni all'inizio del millennio*. Roma: Luca Sossella.
- Pallotto, Manuela (2007), *Vedere il tempo. La storia Warburghiana oltre il racconto*. Roma: Nuova Editrice Universitaria.
- Partenope, Renato (org) (1984-1990) *Nel disegno, Materiali di un Corso di Disegno e rilievo della Facoltà di Architettura di Roma*.
- Poeiras, F. (2006) “Pragmáticas do desenho em Design”, *Cadernos PAR - Pensar a Representação*. p.35-47.
- Quici, Fabio (2004), *Tracciati d' invenzione. Euristica e disegno di architettura*. Torino: UTET.
- Robbins, Edward (1997), *Why architects Draw*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Silva, R. (2009) “O pensamento da deslocalização”, *Cadernos PAR – Pensar a Representação*, p.124-137.
- Warburg, A. (2004) “Lettera a Ulrich von Wilamowitz-Moellendorff, 1924”, *Aut-Aut 321-322*, p.21-24.