Práticas do Desenho em Design

De um ponto de vista pragmático, o valor do desenho em Design depende das suas potencialidades para "projectar" um objecto. No desenho projetual o valor de uso do desenho ficaria assim subordinado aos problemas que o desenho coloca e resolve no âmbito da actividade de projectar. Se privilegiarmos esta relação pragmática entre o desenho e o projecto não temos de esclarecer primeiramente o que aqui significa projectar. Podemos distinguir duas concepções de projecto que definem dois grandes tipos de problema, orientando assim diferentes usos do desenho.

Na acepção mais comum, o problema geral do projecto seria realizar uma ideia, e o processo do projecto seria o conjunto de problemas e ultrapassos para obter a "realização" dessa ideia. Este problema orienta tanto uma maneira de pensar, como de fazer o projecto: a ideia precederia (na consciência) e sucederia (objectivamente) pelo processo que a realiza, com mais ou menos resistências. A "ideia" surge nesta concepção de projecto como uma espécie de solução antecipada (a ideia prévia); mas também uma solução "emancipada" dos problemas processuais, exterior ao exercício de aprender inerente à resolução desses problemas que ocorrem durante o processo (a ideia não implicaria). E o "fazer" próprio do projecto surge, assim, como a mera realização de uma ideia. Os processos e os meios do projecto entendem-se como meios neutros para um fim que lhes é exterior. Nesta concepção de projecto valorizam-se os actos da consciência intencional: imaginar e compreender estão sob o voluntarismo da intenção (prévias) do designer; consequentemente, desvalorizam-se os processos e os meios do projecto. Uma das críticas mais pertinentes a esta concepção da relação entre a ideia e o fazer (reduzido ao "realizar" a ideia) foi feita por Hannah Arendt em Punar.
Como demonstra Arendt, não se trata apenas de uma concepção teórica sobre o fazer mas de uma prática real (e de uma relação de poder), que remonta à experiência grega: a relação entre o senhor e o escravo, um saber (possui a ideia) e o outro realiza essa ideia (faz).

Para o nosso propósito não é relevante que a ideia seja de outrem (o senhor), ou nossa, se permanecemos escravos da ideia prévia ou da ideia fixa, ou mesmo da solução "ideia" (a que só podemos aspirar, mas que está sempre não implicada nas condições reais). Em qualquer caso, a "ideia" do objecto tende a ser exterior aos processos. Esta concepção (e prática) do projecto limita a "ideia" mas é também a mais limitadora das possibilidades do próprio fazer, entendido o fazer como uma modalidade de pensar e de imaginar. O acto de fazer faz pensar e imaginar. É verdade que o designer projecta, não executa, mas é necessário pôr a descoberta a natureza dessa sua liberdade. Como toda a liberdade, a de projectar está também sempre implica. Projecta-se de forma implica e através de um fazer próprio, pelo que sublinhar excessivamente a distinção entre projectar e fazer nos parece, deste ponto de vista, completamente ociosa.

Outras concepções de projecto tentam pelo contrário sublinhar a relação intrínseca entre o fazer e a ideia, entre o fazer e os actos de compreender e imaginar o objecto. Assim, numa segunda acepção de projecto, considera-se antes do projecto como limitado por dois extremos: 1) a e impletidade de sistema de antecipação do objecto (provisões e programas) e a antecipação do termo objectivo do projecto (plano construtivo) e 2) experiência, a multipletidade de práticas que tornam o objecto "interior" à sua exploração pelos mesmos disponíveis, e pelos processos do projecto. O problema de projectar passa a estar delimitado pelos seus limes extremos (processos de antecipação/processos de experimentação) preservando-se uma produtividade interior ao processo: o processo é gerador de possibilidades de objectos, i.e., é tanto produzir de "ideias" como de "objetos".

Importa-nos integrar o desenho nesta segunda concepção de projecto, considerando sobretudo o uso projectual do desenho como uma prática que torna o objecto "interior" à sua exploração num processo. Antecipação e experimentação, enquanto pelos extremos do projector estão presentes no desenho, enquadrando as várias práticas de problematização do objecto. Dizemos agora problematização e não apenas problema: absorver o objecto e as suas experiências em problemas de desenho, torna os "interiores", é a condição da experimentação do objecto pelo designer. Quem "exempina" não sabe antecipadamente, assim a experimentação pratica-se problematizando.

As condições de um problema, no Design, estão na maioria dos casos formuladas inicialmente e antecipadamente com o programa da encomenda e as condições de produção. As condições de problematização são distintas, mas não excluem as anteriores, pelo contrário, procuram absorver-los. Ter uma ideia é, nesta segunda perspectiva, para o designer uma ideia; a ideia não é assim uma solução prévia mas uma solução implicada. Raymond Ruyen" distinguia três tipos de consciência para dar conta dos fenômenos de criação, ou de produção de sentido, opondo-se tanto a uma concepção idealista (da consciência intencional) como a uma concepção romântica (da criatividade livre). A criação é para Ruyen uma resolução nova, sempre implicada num problema. Para Ruyen, no âmbito projectual, sublinhámos as distinções que o autor, existe uma consciência "presente tempo" (uma ideia vaga, ou deções de sentido de um problema) que enquadraria a consciência esquematizante (que dá coerência formal à solução de um problema), que por sua vez enquadraria a consciência operativa (que produz ou garante a operacionalidade da ideia). A necessidade do projecto resulta da alteração da relação entre essas consciências, da sua separação e mesmo divergência, que estas reais não têm que produzam artefatos. Se encerrado como "plano", o projecto ou o escravo para produção, dá desejavelmente uma coerência a essas consciências. Os "códigos construtivos" do desenho são sobretudo sistematizantes da consciência esquematizante; e os esquemas do objecto ocupam também no design um lugar central.

As "práticas do desenho" em projecto que aqui procuramos caracterizar não se circunscrevem ao "plano" ou aos "códigos construtivos", sem os excluir. Não excluimos porque, de um ponto de vista pragmático, discutimos o valor de uso desse práticas do desenho, i.e., o "fazer" próprio do desenho. O valor de uso do desenho depende tanto de condições intrínsecas como de condições extrínsecas. As condições intrínsecas, a função do design no interior de um processo de produção, alteram as funções variáveis do próprio desenho. Por exemplo, o "plano", a função principal, altera-se se a função do Design está implicada na produção industrial ou na gestão de processos, funções como "sistemização da produção" ou "organizar processos" criam diferentes problemas de planificação e, consequentemente, da própria concepção. Concentramo-nos neste texto em procurar o valor de uso intrínseco à prática do desenho.

O exercício do design projectual, como um fazer pensante e imaginativo, pode interiorizar os outros quadros, ou problematizar os limites e antecipações impostas por esses mesmos quadros. Os enquadramentos propostos por Ruyen não satisfazem suficientemente as condições da experimentação, a prática em que qualquer uma das consciências pode "enquadrar" a outra ou, pelo menos,
problematizá-la. De facto, Ruyer privilegia ainda a consciência (ainda que apenas “presenteinte”) sobre o fazer (ainda que dotado de consciência “operativa”). As práticas do desenho, como aqui as consideramos, são o compreender e imaginar do objeto enquanto se exercem por um fazer: o desenhar.

Desenhar é exercer a compreensão e a imaginação de um objeto que está em processo. Neste estudo sobre as pragmáticas do desenho interessa-nos o modo como a compreensão e a imaginação do objeto se relacionam com as formulações do desenho. Os usos, ou práticas do desenho, configuram assim diferentes exercícios de compreender e imaginar o objeto. Deste ponto de vista, o desenho permite definir uma imagem expressiva dos processos de compreender e imaginar um objeto. Como podemos apreender esse caráter do desenho? Habitualmente distinguem-se dois valores pragmáticos no uso do desenho em Design: um valor operatório e um valor operativo. Valores operatórios e valores operativos são distintos mas não se excluem mutuamente. Importa diferenciá-los enquanto exercícios distintos para compreender e imaginar o objeto.

No primeiro caso, operativo, privilegia-se a qualidade instrumental do desenho, i.e., o desenho usa-se como um meio para uma finalidade que lhe é exterior. O modelo desse uso do desenho é a “representação”. Na “cópia” do objecto ou no “desenho para a produção”, o desenho fica subordinado às suas qualidades pragmáticas performáticas: o desenho usa-se como uma representação (operativa) de um objecto exterior. Ainda que no segundo caso essa representação seja “construtiva”, o que caracteriza já uma compreensão formalizada e sistematizada (i.e., um esclarecimento) para a produção do objecto, e não seja apenas “semelhante” como na cópia, permanecemos no domínio da representação. O exercício do estendimento e da imaginação está limitado ao reconhecimento. Contudo, podemos dizer que o problema operatório traz um limite insubstituível ao desenho projectual: uma averiguação da realidade (possível) do projeto.

No segundo caso, operatório, privilegia-se outro valor pragmático: a produtividade do próprio desenho para compreender e imaginar o objecto. O modelo desse desenho não é a reprodução do compreendido e do imaginado (e “representação” em sentido lato) mas a produção, a potência do desenho para fazer compreender e imaginar, i.e., um modelo expressivo do desenho. Não possuindo nunca a realidade insubstituível do objecto final, o campo projectual do desenho fomenta contudo a objetivação: condições externas, limitadas e pragmáticas à compreensão e imaginação de objecto, i.e., as condições para um exercício de problematização de um objecto, mas que está ainda em projeto. Rudolph Arnheim reconheceu que o desenho é um exercício de entendimento e imaginação irr.

reanálisável ao exercício interior e pessoal dessas faculdades. Desenhar no âmbito projectual é um acto produtivo: um fazer que faz entender e imaginar, para além daquilo que podemos antecipar (o que já entendemos ou imaginámos sobre um objecto). Por isso Arnheim considera os actos do desenho mais próximos de um “diálogo”, entre o desenhador e o desenhado, do que do “diálogo interior”. A experiência fundamental do desenho, pressuposta por Arnheim, é que o desenho faz reflectir (desverte-nos a intenção) e divergir (reorientando a intenção), não se limitando a reproduzir uma intenção.

Contudo, a abordagem de Arnheim limita as qualidades operativas do desenho, porque considera, no interior de uma prática do desenho, “uma dialética de resolução”, que sobrealiza os valores operatórios. A prática do desenho que Arnheim toma como referente para a sua análise é a sensata sucessão de actos que conduzem dos valores operativos aos operatórios, da esboço inicial (chave de ambigüidades topológicas) até chegar ao objecto esclarecido (à coerência e realismo da geometria), em suma: da irresolução à resolução através do encadeamento da “reflexão” proporcionada pelo desenho. Arnheim tem a seu favor o objectivo operatório do processo de desenho projectual, e também a maioria dos factos, mas Arnheim não analisa suficientemente as irresoluções do desenho. Esse uso “sensato” do desenho não destaca suficientemente a potência operativa do desenho: a sua capacidade de problematização ou de experimentação.

O conhecimento desse outro caráter pragmático do desenho conduz também a estratégias de desenho distintas da referida por Arnheim, estratégias que colocam essa operatividade no centro do processo de desenho: começar por desenhos absurdos (Ron Arad), parceiro (Bruce Nauman), extravagâncias (Siza Vieira). Essa formulação (immediatamente problemática) de uma irresolução no desenho, longe de representar um objecto ou uma ideia, impulsiona imediatamente movimentos de entendimento e imaginação do objecto que não são anotáveis, criando também condições para uma experimentação pelo desenho. Essas formulações iniciais do desenho não são antecipações de uma “intenção” clara, nem desenvolvem apenas a “reflexão” dialogante entre o desenho e o desenhado. A natureza da sua irresolução é de outra ordem. Dito de outra forma, estas são algumas maneiras de formular um problema, irresoluções, pelo desenho dando prioridade à sua dimensão operativa. A própria dinâmica do desenho (a necessidade que orienta o seu processo) aciona-se ou existir um problema, ou melhor, insistimos, “problematização”: a irresolução precede toda a dinâmica processual. Embora seja um processo de resolução (até à fixação esclarecida final do objecto) as várias irresoluções são mais importantes para compreender a potência produtiva do desenho. Essas irresoluções
podem mesmo conduzir a um dinamismo distinto do rumo traçado pela consciência intencional (que ordenaria os valores operatórios). A esse propósito, Siza Vieira usa a excelente metáfora da “navegação”. Navegar é conciliar correntes e ventos, em suma, um elemento com o rumo e a embarcação, o meio de viagem e as suas características. As experiências do design que melhor revelam esse outro dinamismo são o carácter sequencial do processo de design (que traduz o movimento de entender e imaginar, uma atividade em curso), a variação de posturas do desenhador, que traduzem os acontecimentos do próprio desenho (o que ficou desenhado por oposição ao que se queria desenhar, ser levado a observar, ficar perplexo, confundido, esclarecido, ser lembrado, associar, etc.), e os diferentes ritmos de processo (esboçar rapidamente uma ideia que surgiu, deter-se a esclarecer as ambigüdades e o ilusionismo do design, etc.). Em síntese: as condições pragmáticas expressivas próprias do desenho projetual mantêm-se enquanto existir o frágil desequilíbrio entre o desenho e o desenhador e a complementaridade entre valores operativos e valores operatórios. Essa complementaridade e desequilíbrio delimitam os diferentes usos pragmáticos do design em Design. Neste quadro podemos talvez compreender diferentes práticas do desenho. Até aqui insistimos, sobretudo, nas condições de desequilíbrio entre o desenho e o desenhador, mas este desequilíbrio tem no desenho projetual outro desequilíbrio complementar: o desequilíbrio entre o desenho e o seu objecto. Podemos dizer que desenhar se torna uma prática de problematização quando no interior do campo de design faz surgir diferentes problemas de irresolução e resolução da compreensão e da imaginação do objecto (em processo). Interiorizar o objecto e as suas experiências em problemas do design, isso consiste no experimentar pelo desenho. As formas de interiorização do objecto em problemas de desenho no Design podem ser organizadas (embora de facto misturadas em diferentes graus) em três géneros de prática de problematização, a que correspondem diferentes capacidades produtivas do design.

1) O “objecto no desenho”. Os problemas do desenhar ficam circunscritos ao desenho de “representação”. É relativamente indiferente que essa reprodução seja “natural” ou “codificada”, o problema reside no uso dos dois códigos. Instrumentalmente, os próprios códigos de representação-constução técnica tendem a naturalizar-se e a perder a sua problematização interna: a sua força para a compreensão e a imaginação do objecto tendem a tornar-se apenas disciplinadores da “razoabilidade” e “rigor” da complexidade projectual. Natural ou codificado, o uso instrumental dos meios reduz a relação entre desenho e objecto à “representação” circunscrevendo aí a prática de problematização do objecto pelo desenho. Sendo instrumental, a prática regre-se “externamente” pelo objecto ou pela ideia. Predominam os sistemas de antecipação do objecto, a “produção” pelo desenho é reduzida. Nesse uso instrumental, os meios do desenho tornam-se “neutros” e usam-se em função de um fim “externo”.

2) O “desenho no objecto”. Os problemas do desenhar passam a estar delimitados pela auto-reflexividade e potência própria do desenho, e o fim tende a tornar-se interior ao meio. Tal como o primeiro uso do desenho (instrumental), o uso autónomo do desenho tem riscos: os clichês estilísticos de desenho, os clichês corporativos do Design, que são outras “fugas” ao compreender e imaginar o objecto, i.e. antecipações, mas agora do desenho. No entanto, ao contrário do uso instrumental e da mera antecipação do desenho, o uso autónomo coloca o objecto no interior da própria prática do desenho, enquanto objecto-projectado, e assim cria condições mais internas para uma prática de problematização pelo desenho: sobretudo os diferentes problemas de visualizar e de estruturar (formalmente, construtivamente, funcionalmente, esteticamente) o objecto-projectado.

3) O “objecto-desenho”. Os problemas do desenhar passam a estar delimitados pela reciprocidade entre o desenho e o objecto, e o desenho torna a precedência dessa relação em tensão (problemática). Nessa relação descobrem-se outras possibilidades para compreender e imaginar o objecto, pelos meios do desenho. Assim, na realidade, essa relação de forças estabelece-se num triângulo: experimentação pelo desenho – realismo projectual – experimentação de si. É o desenho que faz a mediação produtiva entre os outros termos. Nessa relação, o desenhar, com todas as suas derivações, é já abordado na sua produtividade autônoma, num ao objecto na sua radical exterioridade. A prática da reciprocidade entre o objecto e o desenho é um jogo de forças dinâmico entre o desenho (a sua potência projectual) e o objecto (ou melhor, o teor de realismo projectual). Um jogo em que a experimentação toma a precedência (o objecto “em processo” e “em interiorização” dos meios do desenho) sobre a antecipação (por à prova o que antecipamos sobre um objecto). A prática da reciprocidade, em que o desenho toma uma precedência dinâmica no jogo de forças entre desenho e objecto, permite definir propriamente uma experimentação do objecto pelo desenho. A experimentação (objectiva) é assim inseparável do experimentar-se (subjectivo). Os desafios ao entendimento e à imaginação colocados no desenho são irresoluções de si próprio: desafiam o que podemos entender e imaginar. Por isso as categorias do desenho que parecem mais úteis para compreender e experimentar são, além da “experimenta-
ção”, o exercício, o ensaio, a prova, a exploração, etc... Estas são categorias que associam a experiência do objecto e a experiência de si através do desenho, e existem a dimensão propriamente estratégica dos desenhos: escolher as posições e a relação problemática entre o desenho e o objecto, as várias táticas de melhorar a colocar e a resolver.

Este é o campo mais produtivo, i.e., menos reprodutivo de “ideias” ou “objectos”: o campo de experimentação do objecto pelo desenho e de si pelo desenho, mas também que em que o desenho reconhece como insustituíveis outros domínios de experimentação, por exemplo a experimentação dos materiais como sendo exterior ao desenho, e reconhece os seus próprios limites: o que não é resolúvel pelo desenho. Neste uso do desenho, determinam-se os limites “inteiros”, (em teoria), um objecto-projectual que não é o objecto exterior (ideia ou objecto a reproduzir) nem o objecto interior (auto-reflexivo) ao desenho.

Qualquer uma das três práticas do desenho aqui consideradas estabelece uma relação mediada entre o desenho e o objecto; não cremos que a reflexão sobre desenho no âmbito do Design possa prescindir do enquadramento projectual dessa relação: o problema da possibilidade do artefato. O que se distinge não é a sua complexidade (uma “cópia” pode ser extremamente complexa), nem as técnicas de desenho envolvidas (cujo valor é tanto de formulação do problema como de uso) mas o tipo de prática de problematização do objecto pelo desenho. Não dizemos que toda a prática projectual ou de desenho é de problematização, mas dizemos que esta é mais produtiva, operativa, para a compreensão e imaginação do objecto.

Esta breve incursão pelo desenho não ficaria completa se não tentássemos também encontrar alguns limites da prática do desenho ao interior da prática do projecto. Como ferramenta projectual, o desenho é um dos meios para projectar o objecto de design. A ideia do “Design como desenho do objecto” parece-nos limitar tanto a prática do Design como a prática do desenho. Essa compreensão conduziria a uma suposta identidade entre projectar e desenhar, e, pelas restrições sucessivas do entendimento do desenho, entendemos-se o desenho (em Design) como representação construtiva do objecto (sobretudo desenho para a produção) e como imagem (desenhar a imagem do objecto). A citada identidade entre desenho e design parece comportar riscos, tanto para o desenho como para o design. Só enquanto uso operatório (de representação), é que o desenho pode pretender absorver as múltiplas práticas de projectar o objecto (que, de nosso ponto de vista, são tanto práticas de antecipação como de experimentação). Mas, nesse caso, essa reivindicação faz-se à custa das potencialidades de outros campos de experimentação, e à custa dos problemas que o desenho pode colocar, da potência do desenho para projectar objectos, que se encontra sobretudo nas práticas da autonomia (exercício da potência própria) e da heteronomia (exercício da potência não própria) do desenho.

Ao longo deste texto, implicitamente, comentámos um pequeno e conhecido texto de Paul Valéry. A intuição que move o autor é a diferença introduzida pelo desenho em relação aos nos habituais e quotidianos dos nossos ofícios. Tencionamos, pois, esta diferença produtiva no âmbito alargado dos diferentes tipos de uso ou práticas do desenho projectual, e não do desenho de observação que é o objecto da reflexão de Valéry. Guardamos para o fim um excerto que, deseja-se que, em termos de autonomia, encontre uma investigação que nos oponhamos à reflexão que nos torna-se outra se nos somos a desenhar: apercebemo-nos que o ignoramos, que nunca o tínhamos verdadeiramente visto.

Notas:
1. Esta investigação sobre o desenho em design conduzida a um programa de estudo de que a um ensaio.
2. Pretende-nos ter outra perspectiva, por exemplo a técnica, sobre o desenho em design, mas este parece-nos mais adequado à especificidade do desenho projectual.
3. Usamos como referência mais próxima para essas duas concepções de projecto o livro Total de Effects of Françoise Julien e o pequeno texto “Espanho e nós” contido em Epistema: filosofia antes de Gilles Deleuze. Julien distingue entre uma eficácia projectada (realizar um modelo) e uma eficácia utopia, que nessa das eficácia estratégica a condições concretas (arte da modelação); Deleuze distingue entre projectar sobre o real (planeamento e de modelação) e recriar o real (planeamento e de experimentação “intensa”).
4. Encontrar correspondências entre o fazer construtivo e o fazer projectual através do desenho, da maquetização, da prototipagem, da modelação, etc... excede em muito o objectivo deste texto; tentámos contudo sublinhar algumas dessas correspondências no caso do design (em particular, o seu carácter operatório em design de produto).
5. Seguimos a distinção pragmática proposta por Alan, no livro Simão dos Artes. Alan distingue entre “realizar uma ideia por um processo” (característica do modo de fazer e pensar tradicional de formas de produção: como o artesanato), e “elaborar uma ideia de um processo” (característica da experimentação mais atuais com temas contemporâneos). Neste projectual encontramos dois destes processos de pensar e fazer como complementares e não opostos. Di de certo, dedicamos, um âmbito específico de fazer pensante e imaginativo do design, e o relevante dos actos de “concepção” e “planeamento” no Design. No âmbito da teoria do Design.
Richard Buckman tem sublinhado o caráter de "imitação" do Design (o projecto é a imitação de um objecto que existe) mas também a sua "indeterminação" (a liberdade da concepção e planeamento desse objecto). Basicamente a "indeterminação" é interpretada como uma forma própria de cada designer colocar o problema. É verdadeiro, mas isso torna a indeterminação um problema de criatividade e não de criação. Limitámos aqui a aceitar que a indeterminação se pode praticar, ou seja, através da experimentação produz-se a "indeterminação" e esta prática da "indeterminação" não se circunscere à indeterminação introduzida pelo designer. Estas várias práticas de experimentação, objetivas e concretas, como o desenho, são comuns.

Seguem aqui, com algumas alterações, o custes e o "experientador" e o "experientador" leitura de Gilles Deleuze. Os abruptos propostas por Deleuze produziram e assim a metafora do buraco (pragas, acrines, carrapatos da cultura) e da criação da "vida formosa" apresentados por Nietzsche. Caracterizar formas para evitar engenheiros desnecessários, que as metas propostas por Nietzsche são etapas sucessivas da transformação do conhecimento: se não pode ser "criação", se antes teria "buraco".

Refletimos-nos em particular no texto de Lichtenberg e Oingo de Simão. O texto de Ruyter destina-se a demonstrar que a "identificação" necessita de um estado de consciência para "identificar" sentido. Os actos de consciência analisados por Ruyter são os "quais" em que o sentido se adquire através do estado intencional, em que o sentido está em dívida para a compreensão. Mais do que sublinhar uma diferença entre o pensamento acrino e o pensamento visual, introduz-nos, neste momento, o link com o pensamento como acto de criação de sentido, ou de apreensão, sempre implicado como desenhar Ruyter.

Por vezes identificamos o desenho com a arte de desenhar, com a atividade de instrumentação do espaço. Evidentemente, o está um estado de consciência que não se adquire através do estado intencional, em que o sentido está em dívida para a compreensão. Mais do que sublinhar uma diferença entre o pensamento acrino e o pensamento visual, introduz-nos, neste momento, o link com o pensamento como acto de criação de sentido, ou de apreensão, sempre implicado como desenhar Ruyter.

Também aqui o problema é tornar esta função variável no desenho, criar outra imobilidade de pensar, ou de desenhar, pelo desenho. Esta questão leva-nos a pensar a relação do desenho com as funções variáveis e identificadas do desenho, que está claramente fora do propósito mais limitado deste texto.

Uma perspetiva expressiva das faculdades opostas à perspetiva purificadora e exclusivamente interior das faculdades. As consequências mais graves desta última concepção são as formas de repetição e criatividade da confusão entre uma expressão visual e uma imagem. A criação tem condições objetivas exteriores, existe. A medida que se vão valorizando as qualidades interiores da criatividade menos espaço se reserva à compreensão da obra, da obra, da imagem sem que se confundam com a particularidade "imaginação". Walter Benjamin, Gilles Deleuze e Giorgio Colli, de modos muito diferentes, observaram o problema abundantemente no âmbito da sua tentativa de uma imagem expressiva (e não representativa) das faculdades humanas.

Para expor essa complementariedade entre o desenvolvimento de um meio e uma suficientemente distinta das "arte plásticas" e a "simulação" informática, apresentam-se como um exercício visual específico de compreender e imaginar.

Como Areda afirma em Penser, é um erro confundir o esclarecimento com a compreensão a compreensão sempre um processo que apela a um recurso irrelevante (e que se quer compreender), enquanto o esclarecimento abdica de uma lógica cuja validade é sobretudo interior ao sistema que se utiliza como modelo (e não esclarece).

Por exemplo, o princípio de "não contraditório" (do discurso) ou a existência (não desenho) são sistemas de esclarecimento. Apesar de não existir compreensão sem esclarecimento, o contrário se verifica: possivelmente estar em contradição não implica que esteja a compreender alguma coisa.
racio para outra forma (radicalmente diferente) de compreender e imaginar distinta do desenho. Sob este asunto pode ser consultado o volume organizado por Andre Parre, "A Imagem-Máquina".

11. Essa experiência é comum, embora variável, a muitos desenhadores. Gruss, por exemplo, sublinha outro rigor (ano 1970) e que os sistemas de representação construtiva obstruem quanto a possibilidade do desenho estar sempre marcado por um exterior problemático, uma espécie de "fora de campo", para isso os tempos do cinema, a absorver pelo desenho.

12. A distinção entre os problemas da instrumentalidade, autonomia e heteronomia é comuna a vários autores na análise dos meios. Dizemos "instrumentalidade" porque se trata de supor a existência de um objeto a projetar, mas aceitando simultaneamente os constrangimentos de reprodução do objeto. É nesse sentido que falamos do âmbito de explorar as possibilidades do artístico, e da complementaridade entre valores operatórios e operativos, como um campo de criação específico do desenho projetual.

13. A noção de "procedência" e não propriamente de um meio tem vindo a ser analisada e desenvolvida por Giorgio Agamben, embora Agamben seja mai se conhecido pelos seus estudos sobre a autonomia e proda própria dos meios.


Bibliografia:


Cahan, Philip, O cinema de Deus e a política, Portugal, Editora BÉJAD, 2005.


Grous, Giorgio, La politica come diritto, Roma, Edizioni di Stato, 1954.


Zumthor, Peter, Uma geração arquiteta, Porto, ESILP [6/6]